

**Los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje para fortalecer las habilidades de conteo en los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje
Municipio del Charco Nariño**

Ana Cristina Benítez Cifuentes

Cilia Suleira Benítez Cuero

Ninfa Cecilia Cabezas Ante

Asesora

Daniela Lizeth Gómez Realpe

Universidad Nacional Abierta y a Distancia. UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación. ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil. LIPI

2025

Resumen

El objetivo del proyecto consistió en emplear juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo de habilidades de conteo en los alumnos y las alumnas de primer grado de la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje, del municipio de El Charco, en el departamento de Nariño. La propuesta que se formuló se llevó a cabo a partir de las características culturales y educativas existentes en la comunidad rural, donde era necesario aplicar metodologías innovadoras que lleven a cabo un aprendizaje significativo. Para ello, se utilizó un enfoque cualitativo, que tuvo que ver con la investigación-acción, que permitió visibilizar, diseñar, implementar y llevar a cabo la evaluación de las actividades lúdicas a partir de juegos tradicionales como arrancar yuca, yeimi, el encostalado. Estos juegos tradicionales no solo favorecieron el desarrollo de habilidades específicas de conteo, como la correspondencia uno a uno, la cardinalidad y la secuencia numérica, sino también el incrementaron la motivación y la participación activa de los estudiantes en el aula. La población objeto de estudio estuvo conformado por 23 niños y niñas de aproximadamente 6 años, quienes presentaban dificultades en sus destrezas numérica. Mediante la ejecución del proyecto, se evidencio una mejora significativa mediante la implementación de las habilidades de conteo y un aumento del interés y de la actitud hacia el proceso de aprendizaje. Cabe destacar, la contribución de las actividades lúdicas basadas en elementos culturales para centrar la atención de los alumnos y generar un ambiente de aprendizaje inclusivo y motivador. En conclusión, los resultados resaltan la importancia de fortalecer habilidades específicas de conteo, que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes al promover valores como el trabajo en equipo, la cooperación y el respeto mutuo. Por tanto, este proyecto destaca la relevancia de adaptar las estrategias

pedagógicas a las características culturales y sociales de los estudiantes, fomentando un aprendizaje más significativo, motivador y acorde con su realidad cotidiana.

Palabras clave: juegos tradicionales, habilidades matemáticas, evaluación educativa, actividades didácticas, estrategias de enseñanza, metodología pedagógica, desarrollo cognitivo.

Abstract

The objective of the project was to use traditional games as a pedagogical strategy to strengthen the development of counting skills in first-grade students of the Rio Tapaje Mixed Educational Institution, in the municipality of El Charco, in the department of Nariño. The proposal that was formulated was carried out based on the existing cultural and educational characteristics in the rural community, where it was necessary to apply innovative methodologies that carry out significant learning. To this end, a qualitative approach was used, which had to do with action research, which made it possible to make visible, design, implement and carry out the evaluation of recreational activities based on traditional games such as plucking cassava, yeimi, the encostalado. These traditional games not only favored the development of specific counting skills, such as one-to-one correspondence, cardinality and number sequencing, but also increased the motivation and active participation of students in the classroom. The study population was made up of 23 children of approximately 6 years of age, who presented difficulties in their numerical skills. Through the implementation of the project, a significant improvement was evidenced through the implementation of counting skills and an increase in interest and attitude towards the learning process. It is worth highlighting the contribution of recreational activities based on cultural elements to focus the attention of students and generate an inclusive and motivating learning environment. In conclusion, the results highlight the importance of strengthening specific counting skills, which contribute to the integral development of students by promoting values such as teamwork, cooperation, and mutual respect. Therefore, this project highlights the relevance of adapting pedagogical strategies to the cultural and social characteristics of students, promoting more meaningful, motivating learning in accordance with their daily reality.

Keywords: Traditional games, counting skills, rural education, early childhood, playful learning.

Tabla de Contenido

Introducción	10
Planteamiento del Problema.....	12
Descripción del Problema	13
Pregunta de Investigación	14
Justificación.....	15
Objetivos	17
Objetivo General	17
Objetivos Específicos	17
Marcos de Referencia.....	18
Marco Contextual.....	18
Marco Teórico y Conceptual.....	20
Diseño Metodológico	24
Enfoque de Investigación	24
Método de Investigación	27
Tipo de Investigación	29
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información	30
Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados.....	33
Conclusiones y Recomendaciones	53
Referencias Bibliográficas.....	56
Apéndices	59

Lista de Tablas

Tabla 1 *Actividades planificadas durante la investigación-acción*26

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Grupo de investigación explicando las reglas de los juegos tradicionales a los estudiantes.....</i>	34
Figura 2 <i>Actividad de yeimi en progreso, con estudiantes organizados y participando activamente.....</i>	36
Figura 3 <i>Estudiantes durante el juego del encostalado, recolectando objetos (concha de coco)</i>	37
Figura 4 <i>Niños realizando el conteo como parte de la actividad lúdica.....</i>	38
Figura 5 <i>Sesión grupal de arrancar yuca, con el grupo de docentes encargados de la propuesta del proyecto aplicado y estudiantes interactuando.....</i>	41
Figura 6 <i>Actividad de reflexión grupal con estudiantes compartiendo sus aprendizajes</i>	42
Figura 7 <i>Inicio de una sesión de yeimi, con los estudiantes</i>	43
Figura 8 <i>Estudiantes jugando el encostalado recogiendo objetos.....</i>	44
Figura 9 <i>Actividad de cierre.....</i>	46
Figura 10 <i>Encuentro entre el grupo de docentes y estudiantes para evaluar los logros del proyecto.....</i>	48

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Ficha de Descripción del Juego Tradicional: Arrancar Yuca</i>	59
Apéndice B <i>Ficha de Descripción del Juego Tradicional: Yeimi</i>	61
Apéndice C <i>Ficha de Descripción del Juego Tradicional: El Encostalado</i>	62
Apéndice D <i>Formato de Consentimiento Informado Ana Benítez</i>	64
Apéndice E <i>Formato de Consentimiento Informado Ninfa Cabezas</i>	65
Apéndice F <i>Formato de Consentimiento Informado Cilia Benítez</i>	66

Introducción

El juego es una herramienta esencial en el desarrollo integral de los niños, ya que facilitan la adquisición de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en un entorno significativo y lúdico. En contextos rurales, como el de la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje, en el municipio de El Charco, Nariño, las metodologías tradicionales demostraron ser insuficientes para captar el interés de los estudiantes, especialmente en áreas como la matemática. Esta situación generó dificultades en el desarrollo de habilidades clave, como el conteo, y afectó negativamente la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

El estudio surgió con el propósito de implementar estrategias pedagógicas que integren juegos tradicionales en el proceso de enseñanza, adaptando la enseñanza a las particularidades socioculturales del entorno. Basándose en estudios previos sobre estrategias lúdicas por ello este proyecto integro juegos tradicionales como arranca yuca, yeimi y el encostalado para fortalecer el aprendizaje de conteo en estudiantes de primer grado.

Estos juegos facilitaron el aprendizaje de aptitudes de conteo como la correspondencia uno a uno, la cardinalidad y la secuencialidad numérica, promoviendo además la interacción social y un ambiente de aprendizaje colaborativo.

Mediante un enfoque cualitativo basado en la investigación-acción(educativa), el proyecto se desarrolló en tres etapas principales: un diagnóstico inicial para identificar las necesidades pedagógicas de los estudiantes, el diseño e implementación de sesiones lúdicas, y la evaluación del impacto de estas actividades. La incorporación de metodologías activas permitió reforzar y mejoras las habilidades de conteo en el aula.

No obstante, el cuerpo docente que está encargado de los niños no tiene un enfoque dinámico de enseñanza lo cual nos permitió llegar con esta puesta justamente para cambiar la

dinámica del aula y llevar a cabo una investigación e implementación desde una estrategia pedagógica que responda a las verdaderas necesidades de los niños que hacen parte de este contexto rural.

Planteamiento del Problema

En el contexto educativo de la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje, los estudiantes del grado primero presentaron dificultades notorias en el desarrollo de las habilidades de conteo. Estas dificultades no solo afectaron su rendimiento académico en matemáticas, sino que también limitaron su participación activa en el proceso de aprendizaje. El uso predominante de métodos tradicionales, basados en la memorización y recitación de números, resultó insuficiente para captar el interés de los niños y niñas, quienes requerían estrategias más dinámicas y lúdicas para involucrarse y aprender de manera significativa.

La falta de incorporación de estrategias pedagógicas basadas en el juego dentro del aula agravó estos desafíos. Los juegos tradicionales, que formaban parte del entorno cultural y cotidiano de los estudiantes, no habían sido integrados como herramientas didácticas, desaprovechando su potencial para fortalecer el aprendizaje de las habilidades de conteo. Esta situación no solo impactó el desarrollo de habilidades de conteo, sino que también restringió el desarrollo integral de los estudiantes, ya que los juegos tradicionales contribuyen al fortalecimiento de habilidades cognitivas, motoras y sociales.

Por lo tanto, resultó necesario investigar cómo la implementación de juegos tradicionales en el aula podría transformar el proceso de aprendizaje y ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades de conteo. Al considerar las particularidades del contexto y la cultura local, fue crucial diseñar e implementar estrategias educativas que promovieran un aprendizaje significativo, motivando a los estudiantes a participar activamente y mejorando su rendimiento académico.

Descripción del Problema

Este proyecto se llevó a cabo en la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje, ubicada en el municipio de El Charco, Nariño, donde se identificaron problemas en el desarrollo de las habilidades de conteo en los estudiantes de primer grado. La observación inicial del aula evidenció que los estudiantes, de aproximadamente seis años, enfrentaban dificultades para comprender y aplicar conceptos básicos de matemáticas, como la suma, la resta y llevar secuencia numérica. A pesar de los esfuerzos de los docentes, el enfoque tradicional de enseñanza, basado principalmente en la repetición y la memorización, no fue suficiente para lograr una mejora en el rendimiento de los estudiantes.

La ausencia de estrategias lúdicas, como los juegos tradicionales, contribuyó a la baja motivación de los niños y niñas para participar en actividades de conteo. En este grupo de 23 estudiantes (12 niñas y 11 niños), el aprendizaje se vio obstaculizado por la falta de actividades que estimularan su curiosidad y creatividad, elementos clave para un aprendizaje efectivo en los primeros años de escolaridad. Los estudiantes demostraron desinterés por las actividades académicas relacionadas con las matemáticas, lo que se tradujo en una falta de comprensión profunda de los conceptos numéricos y, en consecuencia, un bajo desempeño académico.

Los juegos tradicionales, bien conocidos por los estudiantes y profundamente arraigados en su cultura local, podrían haber sido herramientas efectivas para transformar esta realidad. Sin embargo, no se utilizaron en las prácticas pedagógicas actuales, lo que evidenció la necesidad de diseñar una estrategia educativa que incorporara estos juegos como recurso didáctico. De esta manera, se buscaría mejorar las habilidades de conteo y aumentar la participación de los estudiantes en actividades matemáticas.

En consecuencia, el problema central de esta investigación radicó en la falta de estrategias lúdicas dentro del aula que motivaran a los estudiantes y les permitieran desarrollar sus habilidades de conteo de manera más efectiva y significativa.

Pregunta de Investigación

¿Cómo implementar una estrategia pedagógica desde los juegos tradicionales para las habilidades de conteo en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje en el Municipio del Charco Nariño?

Justificación

El juego fue una actividad natural y esencial en el desarrollo infantil, permitiendo a los niños aprender de forma lúdica y representativa. Los juegos tradicionales, en particular, ofrecieron un medio eficaz para promover el aprendizaje activo, el desarrollo cognitivo, social y emocional, así como el fortalecimiento de habilidades matemáticas básicas, como el conteo. Sin embargo, en el contexto de la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje, se identificó una falta de integración de estos juegos en la enseñanza de las matemáticas, lo que afectó negativamente el desempeño de los estudiantes en conceptos básicos como la secuencia numérica y la realización de suma y la resta.

Esta propuesta se justificó por la necesidad de implementar métodos de enseñanzas innovadores que motivaran a los estudiantes y les permitieran disfrutar del proceso de aprendizaje donde mejoraran su práctica de conteo. La falta de motivación y el desinterés en el aula eran problemas críticos que impedían un aprendizaje significativo. Los juegos tradicionales, al ser actividades familiares y accesibles para los niños, ofrecieron la posibilidad de cambiar esta dinámica, brindando un contexto culturalmente relevante y estimulante.

Además, el uso de juegos tradicionales en el aula no solo contribuyó al fortalecimiento de habilidades de conteo, sino que también fortaleció la colaboración, la resolución de problemas y la capacidad de seguir reglas, elementos fundamentales para el desarrollo integral de los alumnos. Por lo tanto, este proyecto exploró cómo los juegos tradicionales podían ser una herramienta eficaz para mejorar las habilidades de conteo y generar un aprendizaje significativo y duradero en los niños y niñas del primer grado.

Implementar este tipo de estrategias pedagógicas tuvo una doble relevancia, por un lado, proporcionó a los docentes un recurso práctico y accesible para mejorar el aprendizaje de los

estudiantes. Por otro, ayudó a los niños y las niñas a desarrollar una actitud más positiva hacia el conteo, lo que podría tener un impacto a largo plazo en su trayectoria educativa. Este proyecto, por tanto, no solo benefició directamente a los estudiantes, sino que también contribuyó a la innovación en las prácticas pedagógicas dentro de la institución educativa.

Objetivos

Objetivo General

Implementar una estrategia pedagógica desde los juegos tradicionales para las habilidades de conteo en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje, ubicada en el municipio de El Charco, Nariño.

Objetivos Específicos

Identificar los juegos tradicionales más adecuadas para las habilidades de conteo en los estudiantes de primer grado.

Diseñar una estrategia pedagógica con juegos tradicionales para las habilidades de conteo en los estudiantes de primer grado.

Implementar la estrategia pedagógica en los estudiantes de primer grado.

Marcos de Referencia

Los marcos de referencia son fundamentales para contextualizar y fundamentar cualquier proyecto educativo. En este caso, se presenta el entorno en el que se desarrolló la investigación, así como los elementos teóricos que sustentaron las estrategias empleadas. Esto permite comprender cómo el uso de juegos tradicionales puede integrarse eficazmente en un contexto rural para mejorar las habilidades de conteo de los estudiantes.

Marco Contextual

El proyecto se desarrolló en la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje, ubicada en el municipio de El Charco, departamento de Nariño, Colombia. Este municipio se encuentra en la región del Pacífico colombiano y es conocido por su alta vulnerabilidad socioeconómica y el limitado acceso a servicios públicos de calidad, incluidos los servicios educativos. La geografía del área, junto con las dificultades socioeconómicas, configura un entorno en el que la educación enfrenta importantes retos.

Según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), la población total de El Charco es de aproximadamente 27,564 habitantes de los cuales (DANE , 2018), “cerca del 60% reside en zonas rurales. El índice de pobreza multidimensional del municipio es del 49.8%” (DANE, 2020) lo que refleja que casi la mitad de su población enfrenta carencias en aspectos clave como la educación, la salud y las condiciones de vida. Estas estadísticas sitúan a El Charco entre los municipios con mayor índice de pobreza en el departamento de Nariño, evidenciando un contexto donde los desafíos educativos y sociales son profundos y requieren soluciones adaptadas a la realidad local.

La Institución Educativa Mixto Rio Tapaje atiende a una población diversa de estudiantes, en su mayoría provenientes de familias de bajos ingresos, con un fuerte componente

étnico afrodescendiente. La escuela representa un punto focal para la educación y el desarrollo de la comunidad, pero también enfrenta barreras representativas. En el grado primero, que es el objeto de estudio, hay un total de 23 estudiantes, 12 niñas y 11 niños, con edades comprendidas entre los 5 y 7 años. Estos estudiantes presentan barreras de aprendizaje relacionadas con la escasez de recursos pedagógicos adecuados y la falta de estrategias que capten su interés, particularmente en la práctica de conteo.

El diagnóstico del Ministerio de Educación Nacional (MEN) revela que las escuelas rurales en Colombia enfrentan desafíos múltiples, como altas tasas de deserción escolar y un bajo rendimiento académico en áreas esenciales como las matemáticas. De acuerdo con las Pruebas Saber del MEN, los estudiantes en zonas rurales tienden a obtener puntajes significativamente más bajos que los que residen en zonas urbanas. En matemáticas, solo el 15% de los estudiantes rurales alcanza un nivel satisfactorio, mientras que, en áreas urbanas, este porcentaje asciende al 40% (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, MEN, 2021). Estos datos evidencian la necesidad urgente de implementar estrategias pedagógicas que permitan cerrar la brecha en el rendimiento académico especialmente en el área de matemática.

En este contexto, el uso de juegos tradicionales como estrategia pedagógica surge como una herramienta con potencial para mejorar tanto el rendimiento académico en matemáticas como la motivación de los estudiantes. Al conectar el aprendizaje con actividades que forman parte del entorno cultural y cotidiano de los estudiantes, los juegos tradicionales ofrecen una vía para hacer el aprendizaje más relevante y estimulante. Transmitidos de generación en generación, estos juegos son parte integral de la vida social y cultural de los niños en la región del Pacífico colombiano, lo que los convierte en una herramienta adecuada y familiar para

abordar las deficiencias educativas actuales y fomentar un entorno de aprendizaje más inclusivo y participativo.

Marco Teórico y Conceptual

La educación rural enfrenta desafíos significativos debido a las condiciones socioeconómicas y la falta de recursos pedagógicos, lo que impacta especialmente en el desarrollo de habilidades de conteo en la primera infancia. En este contexto, los juegos tradicionales emergen como un enfoque educativo innovador para mejorar las habilidades de conteo. Estos juegos no solo permiten un aprendizaje lúdico, sino que también conectan a los niños con su entorno cultural, haciéndolos partícipes activos de su proceso educativo. El uso de estrategias que integren elementos lúdicos y culturales tiene el potencial de transformar la experiencia educativa, motivando a los estudiantes y fomentando un aprendizaje significativo. Por lo tanto, el marco conceptual de este proyecto se apoya en teorías clave del desarrollo cognitivo y el papel fundamental del juego en el aprendizaje. Se incluyen las ideas de Lev Vygotsky, Jean Piaget, Jerome Bruner, UNESCO y otros autores quienes sostienen que el juego es esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en los niños, especialmente en el ámbito de prácticas para el conteo.

Por un lado, (Vygotsky, 1978) argumenta que el juego es fundamental para la mejora de la zona de desarrollo próximo (ZDP), un concepto que describe la distancia entre lo que un niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con ayuda de un adulto o de sus compañeros. Vygotsky sugiere que el juego no solo permite a los niños participar en actividades que de otro modo estarían fuera de su alcance, sino que también facilita el desarrollo de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas y el conteo, en un entorno social y colaborativo. En el contexto educativo de la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje, donde se observó que los

métodos tradicionales basados en la memorización no captaban el interés de los estudiantes, los juegos tradicionales, como el yeimi, ofrecen una oportunidad para aplicar esta teoría. Los niños pueden, con la ayuda de sus compañeros y maestros, resolver problemas y aprender habilidades de conteo de manera colaborativa, lo que convierte el aprendizaje en una experiencia significativa y motivadora.

Por otro lado, (Piaget, 1972) plantea que los niños construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con el entorno, lo que les permite desarrollar nociones de cantidad, número y orden. Asimismo, sostiene que el juego es un medio natural para que los niños exploren estas nociones. A través de la manipulación de objetos en juegos como el yeimi o arrancar yuca, los niños pueden mejorar sus habilidades de conteo de manera lúdica y espontánea. En el proyecto, estos juegos se utilizaron para ayudar a los estudiantes a experimentar con los números de una forma concreta, facilitando el proceso de conteo. Los resultados indicaron que la participación activa en estos juegos favoreció la comprensión y a practica en el ejercicio de conteo, algo que era difícil de lograr con métodos más tradicionales.

Asimismo, (Gelman & Gallistel, 1978) proponen tres principios fundamentales del conteo que son esenciales para el desarrollo de habilidades numéricas en los niños: el principio de orden estable, el de correspondencia uno a uno, y el de cardinalidad. El principio de orden estable establece que los números deben seguir una secuencia específica; el principio de correspondencia uno a uno implica que cada objeto debe ser contado una sola vez; y el principio de cardinalidad indica que el último número contado representa el total de elementos. Estos principios se reforzaron a través de juegos que involucraban la agrupación y el conteo de objetos, como en el juego arrancar yuca, donde los niños contaban cuántos tallos habían arrancado. Esto

permitió a los niños poner en práctica el principio de cardinalidad, entendiendo que el último número contado representaba el total de elementos, reforzando así sus habilidades de conteo.

En relación con lo anterior, La gamificación en el ámbito educativo implica la aplicación de dinámicas de juego para mejorar el aprendizaje. Según (James Gee, 2005) la gamificación permite a los estudiantes experimentar el aprendizaje de una forma divertida y efectiva, lo que facilita la comprensión de conceptos abstractos como la secuencia numérica. En este proyecto, la incorporación de juegos tradicionales como una forma de gamificación culturalmente adaptada ayudó a los estudiantes a sentirse más motivados y activos en su proceso de aprendizaje. El interés y la participación de los estudiantes aumentaron notablemente, lo que tuvo un impacto directo en su rendimiento durante actividades de conteo.

Por otro lado, los juegos tradicionales en El Charco, Nariño, reflejan la riqueza cultural de la región y han sido transmitidos de generación en generación. Aunque la documentación específica es limitada, prácticas como el "pachacajón" y las rondas infantiles son comunes en comunidades afrocolombianas del Pacífico (Cortés Cabezas & Oneida, 2019). Estos juegos no solo entretienen, sino que también fortalecen la identidad cultural y promueven habilidades sociales y cognitivas en los niños.

Además, las estrategias pedagógicas en entornos rurales deben adaptarse a las particularidades socioculturales y económicas de estas comunidades. Según la (UNESCO, 2020), es crucial implementar metodologías que integren el contexto local, fomenten la participación comunitaria y utilicen los recursos disponibles en el entorno. El uso de juegos tradicionales y actividades lúdicas contextualizadas puede enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciéndolo más relevante y efectivo para los estudiantes rurales.

De igual forma, la primera infancia abarca desde el nacimiento hasta los ocho años y es una etapa crítica para el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. Durante este período, los niños establecieron las bases para futuros aprendizajes y comportamientos. En este contexto la UNESCO (2020) enfatiza la importancia de proporcionar experiencias educativas de calidad en esta etapa para garantizar un desarrollo integral y equitativo.

Finalmente, el aprendizaje lúdico se refiere al proceso educativo que incorpora el juego como herramienta principal, permitiendo a los niños explorar, descubrir y aprender de manera natural y divertida. Este enfoque promueve la motivación intrínseca y facilita la adquisición de conocimientos y habilidades. Según la (UNICEF, 2018) el aprendizaje a través del juego es esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que fomenta competencias cognitivas, sociales y emocionales.

No obstante, el marco conceptual de este proyecto destaca cómo las teorías del desarrollo cognitivo y el uso del juego como herramienta educativa son fundamentales para promover un aprendizaje significativo. A través de autores como Piaget, Gelman y Gallistel, se resalta la importancia de actividades lúdicas para desarrollar habilidades de conteo y facilitar la comprensión abstracta, mientras que los juegos tradicionales de El Charco, Nariño, no solo fortalecen competencias cognitivas y sociales, sino que también preservan la identidad cultural. Además, integrar prácticas culturales y recursos locales en contextos rurales, tal como recomienda la UNESCO, enriquece la enseñanza al hacerla más contextualizada y relevante.

Finalmente, la gamificación y el aprendizaje lúdico se consolidan como estrategias efectivas para motivar y comprometer a los estudiantes, especialmente en la primera infancia, contribuyendo a su desarrollo integral y equitativo.

Diseño Metodológico

El diseño metodológico de este proyecto se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información necesaria que permita responder al planteamiento del problema de investigación. Este diseño guía la recolección y análisis de datos, asegurando que el proceso sea sistemático y adecuado para alcanzar los objetivos propuestos (Universidad del Quindío, s.f.)

En este caso, se optó por un enfoque cualitativo, que busca comprender en profundidad el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades de conteo de los estudiantes de primer grado. Según Creswell, este enfoque permite explorar fenómenos en su contexto natural y proporciona una comprensión rica y detallada de los aspectos estudiados (Creswell, 2013). Esto resulta particularmente adecuado para examinar la implementación de métodos de enseñanzas innovadores en entornos educativos específicos, como el de la Institución Educativa Mixto Río Tapaje.

El método elegido fue la investigación-acción, una metodología participativa y cíclica que combina la acción práctica con la reflexión crítica, permitiendo a los educadores identificar problemas en su entorno, soluciones implementar y evaluar los resultados para mejorar continuamente sus prácticas (Bausela, s.f.). Según Bausela, esta metodología se caracteriza por ser un proceso construido desde y para la práctica, cuyo objetivo es transformar y comprender la realidad educativa mediante la participación activa de los implicados en todas las fases del proceso. Esto permite una interacción dinámica entre docentes y estudiantes, fortaleciendo la capacidad.

Enfoque de Investigación

El enfoque de esta investigación es cualitativo, ya que busca analizar y comprender cómo los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Mixto Río Tapaje desarrollan sus

habilidades de conteo mediante la implementación de juegos tradicionales. De acuerdo con (Creswell, 2013), la investigación cualitativa se enfoca en explorar fenómenos en su contexto natural, donde las personas interactúan con su entorno y sus experiencias, permitiendo una comprensión rica y profunda del comportamiento y las motivaciones subyacentes de los participantes.

El enfoque cualitativo y el método de investigación-acción fueron seleccionados por su capacidad para capturar la riqueza de los procesos de conteo y los impactos de las estrategias implementadas. La investigación-acción se llevó a cabo en cuatro etapas principales: diagnóstico, diseño, implementación y evaluación.

En la primera fase se realizó el diagnóstico que consistió en la observación en el aula y entrevistas con los docentes y estudiantes para identificar las dificultades en las habilidades de conteo. La observación participativa permitió obtener una visión detallada de cómo se realizaban las actividades de aprendizaje y qué obstáculos enfrentaban los estudiantes en el proceso. En esta siguiente etapa se diseñó donde se seleccionaron y adaptaron juegos tradicionales, como el arrancar yuca, yeimi y el encostado, para crear actividades lúdicas que se alinearan con el entorno cultural de los estudiantes. Según Vygotsky, la adaptación de la enseñanza a la cultura y contexto del estudiante es fundamental para un aprendizaje efectivo.

Luego, la implementación la cual se llevó a cabo la aplicación de las actividades lúdicas en el aula, en las que los estudiantes participaron activamente. Las actividades estaban diseñadas para fomentar la colaboración y la práctica del conteo en un entorno dinámico y participativo, tal como lo propone Piaget en su teoría del aprendizaje activo.

Por último, la evaluación esta etapa final consistió en la observación y análisis de los resultados obtenidos, para medir el impacto de las actividades en el aprendizaje de las

habilidades de conteo y la motivación de los estudiantes. La evaluación formativa, caracterizada por el monitoreo continuo y la retroalimentación, permitió adaptar y mejorar la intervención en tiempo real.

Tabla 1

Actividades planificadas durante la investigación-acción

Etapa	Actividad	Objetivo	Duración	Responsable
Diagnóstico	Observación en el aula y entrevistas.	Identificar dificultades en habilidades de conteo	1 semana	Equipo de investigación y Docente
Diseño	Selección y adaptación de juegos tradicionales	Crear actividades lúdicas basadas en el entorno cultural.	2 semana	Equipo de investigación
Implementación	Juego arrancar Yuca, yeimi y encostalado.	Aplicar actividades para reforzar habilidades matemáticas.	3 semana	Equipo de investigación, docente y estudiantes.
Evaluación	Observación y análisis de resultados.	Medir impacto de los juegos en el aprendizaje	4 semana	Equipo de investigación.

Nota. Esta tabla sintetiza las fases clave del proyecto y su planificación. Autoría propia.

En este estudio, el enfoque cualitativo es el más adecuado porque no solo interesa medir la mejora en el proceso de conteo, sino también observar los cambios en la motivación, la participación y las interacciones sociales que ocurren cuando se utilizan los juegos tradicionales como estrategia pedagógica. A través de este enfoque, se recogen descripciones detalladas y ricas sobre cómo los estudiantes interactúan con los juegos, cómo se sienten al participar en las actividades, y cómo estas actividades impactan su habilidad de conteo.

Método de Investigación

El método de investigación empleado en este proyecto es la investigación-acción educativa, un enfoque metodológico que combina la acción práctica con la reflexión crítica para transformar y comprender la realidad educativa. Un método de investigación, en general, se define como un conjunto de procedimientos sistemáticos, racionales y objetivos utilizados para obtener conocimiento en un campo de estudio específico. Estos métodos guían la recolección y análisis de datos, asegurando que el proceso sea estructurado y adecuado para alcanzar los objetivos propuestos (Fabián Hernando Ramírez Atehortúa & Anne Marie Zwerg-Villegas, 2012). La investigación-acción, en particular, se caracteriza por ser un proceso cíclico y colaborativo que incluye planificación, acción, observación y reflexión, tal como lo plantean (Kemmis, S, & McTaggart, R, 1988), este enfoque permite involucrar activamente a los docentes e investigadores en la identificación de problemas, la implementación de soluciones innovadoras y la evaluación continua de sus efectos.

En el contexto de este proyecto, la investigación-acción educativa se implementó para diseñar, realizar y evaluar métodos de enseñanza basados en juegos tradicionales, con el propósito de fortalecer las habilidades de conteo en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Mixto Río Tapaje. El proceso de investigación-acción en este proyecto se estructura en tres ciclos interrelacionados, cada uno de los cuales contribuye a un entendimiento más profundo de los efectos de la intervención y permite ajustes continuos:

El primer ciclo se centra en el diagnóstico inicial, en el que se evalúa el nivel de habilidades de conteo de los estudiantes mediante observaciones directas y entrevistas con los docentes. Esta fase es crucial para establecer una línea de base sobre las capacidades actuales de los estudiantes y para identificar las áreas de dificultad que requieren atención. Las

observaciones y entrevistas proporcionan información valiosa sobre cómo los estudiantes interactúan con las actividades de conteo y qué aspectos del aprendizaje les resultan más desafiantes. Además, estas acciones permiten recopilar las percepciones de los docentes sobre las prácticas de enseñanza y las necesidades del grupo.

En el segundo ciclo, se lleva a cabo la implementación de la estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales. Durante esta fase, los estudiantes participan activamente en actividades como arrancar yuca, yeimi y el encostado, juegos que se adaptan y utilizan para reforzar habilidades matemáticas esenciales, como la correspondencia uno a uno, la cardinalidad y la secuencialidad numérica. La observación de los estudiantes durante las actividades permite evaluar el nivel de participación, el interés y la interacción entre los estudiantes y el contenido. Esta fase es fundamental para determinar cómo los juegos impactan la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, así como para identificar posibles ajustes en la implementación.

El tercer ciclo se enfoca en la evaluación de los resultados obtenidos y en la reflexión sobre los cambios observados en las habilidades de conteo de los estudiantes. La evaluación se realiza mediante la recopilación de datos a partir de observaciones, entrevistas y análisis de los trabajos de los estudiantes. Estos datos se utilizan para identificar los logros alcanzados y la actividad reforzada. A partir de los resultados, se ajustan los métodos de enseñanza, promoviendo un proceso de mejora continua que responde de manera flexible a las necesidades emergentes de los estudiantes.

La reflexión en este ciclo es crucial, ya que permite a los docentes y a los investigadores considerar los aspectos positivos y la mejora, ajustando las estrategias para maximizar el impacto en el aprendizaje. El enfoque cíclico y reflexivo del método de investigación-acción garantiza que se puedan realizar ajustes en tiempo real durante el proceso de intervención. Esto no solo

mejora la efectividad de la estrategia pedagógica, sino que también asegura que las prácticas de enseñanza se alineen con las necesidades específicas de los estudiantes. Al permitir la evaluación continua y la adaptación de las prácticas, el método de investigación-acción ofrece un marco dinámico que fomenta un aprendizaje más significativo y personalizado.

Tipo de Investigación.

La investigación es de tipo descriptivo, ya que su principal objetivo es especificar y describir las características de un fenómeno educativo: cómo los juegos tradicionales impactan en el desarrollo de las habilidades de conteo en los niños y niñas de primer grado. Según (Hernández Sampieri, 2014), la investigación descriptiva se centra en observar y detallar los componentes del fenómeno estudiado, proporcionando información detallada sobre sus características.

En este proyecto, se describe el uso de los juegos tradicionales en el contexto educativo, el comportamiento de los estudiantes durante las actividades lúdicas, y los cambios observados en su desempeño en el conteo. El análisis descriptivo permite identificar patrones de interacción y aprendizaje, así como evaluar la efectividad de los juegos en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

Este tipo de investigación es adecuado porque busca responder a preguntas como:

¿Cómo responden los estudiantes a los juegos tradicionales en el aula?

¿De qué manera estos juegos facilitan o dificultan el aprendizaje del conteo?

¿Qué cambios se observan en las habilidades de conteo de los estudiantes antes y después de la intervención?

La información obtenida a través de observaciones y descripciones detalladas permite generar un análisis profundo de los efectos de la estrategia pedagógica implementada.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

La recolección de información en este proyecto se realizó mediante la implementación de varias técnicas que permitieron obtener datos relevantes y específicos, alineados con los objetivos de la investigación. Estas técnicas se emplearon de manera que se complementaran entre sí, garantizando una recolección de datos rica, contextualizada y capaz de responder a las necesidades del estudio.

Una de las principales técnicas utilizadas fue la entrevista estructurada ya que presentan un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos (artículo,2013). La cual se realizó a los docentes para conocer en detalle las estrategias pedagógicas utilizadas en el pasado, así como su percepción sobre el uso de juegos tradicionales y la influencia de estas prácticas en el rendimiento de los estudiantes. Las entrevistas semiestructuradas se destacaron por su capacidad para equilibrar preguntas abiertas y cerradas, permitiendo una mayor flexibilidad y profundización en los temas de interés. Este tipo de entrevistas facilita la obtención de datos detallados y comparables, lo que es esencial para analizar las perspectivas y experiencias de los participantes. A través de las entrevistas, se identificaron aspectos clave de la enseñanza en el aula y se obtuvo una visión clara de los desafíos enfrentados en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras.

Además, la observación participante se utilizó para registrar de primera mano las reacciones, comportamientos y habilidades de conteo de los estudiantes durante las actividades lúdicas. Según Taylor y Bogdan, la observación participante implica la interacción social entre el investigador y los informantes en su entorno natural, donde se recogen datos de manera

sistemática y no intrusiva. Este enfoque facilita la obtención de información detallada sobre las dinámicas sociales y culturales del grupo estudiado, al permitir que el investigador experimente de primera mano las situaciones y contextos que analiza (Kawulich, 2005). Esta técnica se destacó por permitir al investigador involucrarse de manera activa en el entorno educativo, lo que facilitó la recopilación de datos en tiempo real. La observación participante es crucial para entender cómo se lleva a cabo la práctica educativa y para identificar las dinámicas entre los estudiantes y el contenido. Durante las sesiones de juego, se documentaron las interacciones entre los estudiantes, la manera en que respondían a las actividades y el nivel de participación que mostraban, lo que contribuyó a evaluar la efectividad de la estrategia pedagógica implementada.

El análisis documental fue otra técnica clave en el proceso de recolección de información. Esta técnica consistió en la revisión de planes de estudio y guías pedagógicas de la institución para identificar vacíos y oportunidades en la enseñanza de las habilidades de conteo. Además, el análisis documental se caracteriza por ser un proceso dinámico y social, ya que su finalidad es facilitar el servicio de información prestado a los usuarios. A través de este proceso, el investigador comprende y analiza las definiciones y conceptos alrededor de un tema de investigación, construyendo así nuevo conocimiento (Revista Digital Universitaria, 2024). Esta técnica resultó útil para comparar las prácticas existentes con las nuevas estrategias basadas en juegos tradicionales y para entender mejor las necesidades de los estudiantes.

Además, se utilizó el diario de campo dado que es una herramienta esencial en la investigación cualitativa, utilizada para registrar de manera sistemática y detallada las observaciones, reflexiones y experiencias que el investigador recoge durante su trabajo de campo. Este registro permite documentar eventos, actividades y procesos en su contexto natural,

facilitando una comprensión profunda del fenómeno estudiado. Además, el diario de campo sirve como un espacio para la reflexión crítica, ayudando al investigador a analizar y comprender las dinámicas observadas y ajustar su enfoque según sea necesario. En el contexto de este proyecto, el diario de campo se utilizó para anotar observaciones detalladas sobre las interacciones de los estudiantes durante las actividades lúdicas, las reacciones de los docentes y cualquier incidencia relevante que pueda influir en el desarrollo de las habilidades de conteo. Este instrumento proporcionó una base sólida para la reflexión y el análisis, permitiendo ajustar las estrategias pedagógicas en tiempo real y asegurando que la intervención educativa respondiera de manera efectiva a las necesidades específicas de los estudiantes.

Cada una de estas técnicas se relacionó de manera directa con los objetivos específicos del proyecto, permitiendo una recolección de datos que no solo fue exhaustiva, sino también profundamente contextualizada. Las entrevistas semiestructuradas proporcionaron información sobre las percepciones de los docentes, la observación participante ofreció una visión práctica y en tiempo real de las actividades, el análisis documental proporcionó contexto y evidencia adicional, y el diario de campo permitió un proceso de reflexión y ajuste continuo. Estas técnicas, en conjunto, contribuyeron a una comprensión integral del impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades de conteo de los estudiantes.

Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados

En este capítulo se presentan el análisis y la reflexión sobre los resultados obtenidos durante la implementación de la propuesta pedagógica en la Institución Educativa Mixto Río Tapaje, municipio del Charco, Nariño. A lo largo de esta sección, se examina en profundidad el impacto de la estrategia basada en juegos tradicionales sobre el aprendizaje de los estudiantes, centrándose en el fortalecimiento de las habilidades de conteo y en la transformación de las dinámicas dentro del aula.

Los resultados se organizan en función de los objetivos específicos del proyecto, explorando cómo cada intervención impactó en el desarrollo de habilidades de conteo y en el entorno educativo general. Se analizó el progreso de los estudiantes antes, durante y después de la implementación, destacando los cambios observados en su desempeño para contar, en su nivel de motivación y en su participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, se consideró las percepciones de los docentes y de los propios estudiantes sobre la efectividad de la metodología empleada, brindando una perspectiva integral sobre la viabilidad de esta estrategia en contextos educativos similares.

Este análisis abarco una descripción detallada de las actividades realizadas, los aprendizajes obtenidos y las implicaciones pedagógicas que se derivan de las estrategias implementadas, vinculándolas con las dinámicas del aula y el contexto cultural del entorno estudiado. Se evaluaron los beneficios y desafíos encontrados durante la ejecución del proyecto, considerando factores como el acceso a recursos, la disposición de los estudiantes hacia la metodología lúdica y la adaptación de los docentes a enfoques innovadores. De esta manera, se ofreció una visión holística del impacto de la propuesta, resaltando su potencial para mejorar la

enseñanza de conteo tradicional en comunidades rurales y promoviendo su posible replicación en otros escenarios educativos con características similares.

Figura 1

Grupo de investigación explicando las reglas de los juegos tradicionales a los estudiantes



Nota. Docentes encargadas de la propuesta del proyecto aplicado y estudiantes interactúan en una sesión introductoria, en la que se explican las reglas de los juegos tradicionales a implementar. Autoría propia

Durante la fase de introducción, se explicaron las reglas de los juegos y se realizaron demostraciones prácticas con ejemplos visuales. Esta etapa fue crucial para asegurar que todos los estudiantes comprendieran las dinámicas antes de participar. El grupo de docentes encargadas de la propuesta del proyecto aplicado emplearon estrategias visuales y prácticas para aclarar las

instrucciones, asegurándose de que cada estudiante se sintiera cómodo y preparado para las actividades.

El primer objetivo específico estuvo enfocado en identificar los juegos tradicionales que fueran adecuados para fomentar las habilidades de conteo en los estudiantes de primer grado. Esta tarea inició con un diagnóstico que combinó observaciones directas en el aula, entrevistas con docentes y una exploración de las prácticas culturales en la comunidad. Este proceso permitió comprender las dinámicas sociales, las preferencias lúdicas y las características del entorno cultural que influyen en los estudiantes, proporcionando una base sólida para seleccionar juegos significativos y efectivos.

A partir de este diagnóstico, se seleccionaron tres juegos tradicionales destacados: **Arrancar Yuca, Yeimi y El Encostalado**. Cada uno de estos juegos se eligió no solo por su pertinencia cultural, sino también por su capacidad para integrar prácticas clave en el desarrollo de habilidades de conteo el cual es fundamental en el entorno escolar. En Arrancar Yuca, los estudiantes practicaron la correspondencia uno a uno al recolectar y contar tallos, una actividad que promovió la precisión en el conteo y el trabajo en equipo. Los niños se organizaron en grupos, lo que facilitó la colaboración y permitió generar un ambiente lúdico que a su vez favoreció la concentración y el aprendizaje.

Por su parte, El Yeimi reforzó la secuencialidad numérica a través del lanzamiento y recolección de pelotas.

Figura 2

Actividad de Yeimi en progreso, con estudiantes organizados y participando activamente



Nota. Los niños jugando yeimi, un juego tradicional que fomenta la secuencia numérica mediante el lanzamiento y recolección de pelotas. Autoría propia.

Este juego, característico de la región, permitió que los estudiantes desarrollaran una comprensión más fluida del orden numérico mientras se involucraban en una actividad física desafiante y estimulante. Finalmente, El Encostalado integró conceptos de comparación de cantidades y cardinalidad, combinando actividades físicas con la habilidad de contar de forma práctica.

Figura 3

Estudiantes durante el juego del encostalado, recolectando objetos (concha de coco)



Nota. Los estudiantes participan en el juego el encostalado, donde practican el conteo al recolectar objetos (concha de coco) en un entorno de competencia sana. Autoría propia.

La respuesta de los estudiantes a estas actividades fue notable. Durante el diagnóstico, se observó que los niños estaban más motivados y comprometidos cuando las tareas se enmarcaban en actividades que reflejaban sus propias tradiciones. Este enfoque no solo mejoró su disposición para contar, sino que también creó un entorno inclusivo donde todos los estudiantes pudieron participar activamente. Los docentes destacaron que los juegos tradicionales sirvieron como una herramienta efectiva para fomentar la interacción social y la cooperación dentro del aula.

Asimismo, las entrevistas revelaron que estos juegos conectaban con los intereses de los estudiantes y, al ser parte de su entorno cotidiano, facilitaron un aprendizaje más significativo y

duradero. Este vínculo entre lo cultural y el aprendizaje resalta la importancia de considerar el contexto de los estudiantes al diseñar métodos de enseñanza. El uso de estas dinámicas permitió no solo enseñar a contar de forma fluida, sino también fortalecer valores como el trabajo en equipo y el respeto por las reglas.

Figura 4

Niños realizando el conteo como parte de la actividad lúdica.



Nota. Un grupo de estudiantes participando en el juego tradicional arranca yuca que les permite practicar y reforzar sus habilidades de conteo de forma creativa y lúdica. Autoría propia.

El diseño de la estrategia pedagógica respondió a la necesidad de integrar los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, reconociéndolos como una herramienta clave para reforzar las habilidades de conteo en los estudiantes. Se consideró que estos juegos, al estar arraigados en la cultura y la cotidianidad de los niños, podían generar un aprendizaje más significativo y motivador. La propuesta tuvo como objetivo principal fortalecer la motivación de

los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje colaborativo, en el que la interacción y la participación activa fueran esenciales para la construcción del conocimiento.

Desde su concepción, la estrategia se estructuró en tres fases fundamentales: introducción, desarrollo y reflexión. Cada una de estas etapas fue cuidadosamente planificada con el propósito de garantizar la participación activa de los estudiantes, respetando sus ritmos de aprendizaje y promoviendo un entorno dinámico y enriquecedor.

Durante la fase de introducción, se explicaron las reglas de los juegos tradicionales seleccionados y se realizaron demostraciones prácticas con ejemplos visuales y manipulativos. Esta etapa fue crucial para asegurar que todos los estudiantes comprendieran las dinámicas antes de iniciar su participación, evitando posibles confusiones o desmotivación. Para ello, el equipo de docentes encargadas de la propuesta del proyecto aplicado implementó diversas estrategias visuales, como el uso de material didáctico concreto y sesiones de preguntas y respuestas. Se buscó generar un ambiente de confianza en el que cada estudiante pudiera expresar sus dudas y sentirse preparado para involucrarse en las actividades de manera autónoma y entusiasta.

En la fase de desarrollo, los estudiantes participaron activamente en las actividades lúdicas, guiados y supervisados por el grupo de docentes responsables del proyecto y la docente asignada al curso. Durante esta etapa, se fomentó un aprendizaje participativo en el que los niños no solo ejecutaban los juegos, sino que también reflexionaban sobre sus procesos de conteo en tiempo real. Las docentes brindaron retroalimentación constante, destacando los aciertos y orientando en la corrección de posibles errores. Además, se incentivó a los estudiantes a verbalizar sus estrategias de conteo y fortaleciendo su confianza al momento de contar.

A lo largo de toda la implementación, se procuró que la experiencia de aprendizaje fuera significativa y enriquecedora para los estudiantes, fomentando el desarrollo de habilidades de

conteo a través del juego. Se buscó que cada niño se sintiera motivado y seguro en su proceso, promoviendo la exploración autónoma y el aprendizaje colaborativo.

Finalmente, en la fase de reflexión, se llevó a cabo un espacio de análisis en el que los estudiantes compartieron sus experiencias, dificultades y aprendizajes obtenidos durante las actividades. A través de preguntas orientadoras y dinámicas de diálogo, se incentivó la metacognición, permitiendo que los niños tomaran conciencia de sus avances y reconocieran la importancia del conteo en situaciones cotidianas. Además, el equipo docente realizó una evaluación cualitativa del impacto de la estrategia, identificando fortalezas y áreas de mejora para futuras implementaciones.

En conclusión, el diseño e implementación de esta estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales demostró ser una herramienta efectiva para fortalecer las habilidades de conteo en los estudiantes, al tiempo que promovió un aprendizaje dinámico, significativo y colaborativo. La combinación de actividades lúdicas con la orientación docente permitió potenciar la motivación de los niños, generar un ambiente de aprendizaje positivo y reforzar de manera natural y divertida.

Figura 5

Sesión grupal de arrancar yuca, con el grupo de docentes encargados de la propuesta del proyecto aplicado y estudiantes interactuando



Nota. Niños después de jugar el arranca yuca practican ya que este juego fue diseñado para reforzar la correspondencia uno a uno y la precisión en el conteo. Autoría propia.

Durante esta etapa, se promovió la interacción entre los estudiantes, fomentando la cooperación y el aprendizaje mutuo a través del trabajo en equipo y la comunicación efectiva, se incentivó a los estudiantes a explicar sus estrategias de conteo y a brindar apoyo a sus compañeros para realizar exitosamente cada juego y tener el triunfo. La fase de reflexión permitió a los estudiantes compartir sus experiencias, identificar sus logros y discutir los desafíos encontrados, lo que promovió un aprendizaje metacognitivo.

Figura 6

Actividad de reflexión grupal con estudiantes compartiendo sus aprendizajes



Nota. Los estudiantes participan en una sesión de reflexión donde comparten sus experiencias y aprendizaje sobre los juegos y habilidades de conteo explorados. Autoría propia.

Cada juego fue adaptado para maximizar su potencial pedagógico. Por ejemplo, en Yeimi, se diseñaron retos progresivos que aumentaron la complejidad de las tareas a medida que los estudiantes ganaban confianza. En Arrancar Yuca, se integraron elementos de competencia sana, incentivando a los estudiantes a colaborar para alcanzar metas grupales. Este enfoque reflexivo y dinámico aseguró que la estrategia fuera inclusiva y adaptada a las necesidades individuales de los participantes. Además, el diseño contempló la evaluación continua, permitiendo realizar ajustes según las respuestas y necesidades observadas en el aula.

Figura 7

Inicio de una sesión de Yeimi, con los estudiantes



Nota. Los niños se preparan para jugar yeimi, organizándose y estableciendo el orden de participación para lanzar pelotas y correr para asegurar una dinámica fluida. Autoría propia.

La implementación de la estrategia se desarrolló a lo largo de cuatro semanas, con sesiones de 45 minutos realizadas dos veces por semana. Cada sesión se enfocó en un juego específico, comenzando con actividades más simples y avanzando hacia dinámicas más complejas. Esta progresión permitió que los estudiantes consolidaran sus habilidades de manera gradual y efectiva, generando un ambiente de confianza y entusiasmo en el aula.

En la primera semana, se implementó el juego Arrancar Yuca, centrado en reforzar la correspondencia uno a uno y la cardinalidad. Los estudiantes mostraron una notable mejora en la precisión de sus conteos, así como un aumento en su motivación para participar. Durante la segunda semana, El Yeimi se utilizó para trabajar la secuencialidad numérica y la agilidad en el

conteo. Los resultados de esta actividad evidenciaron un progreso significativo en la rapidez y la confianza de los estudiantes al realizar conteos secuenciales.

La tercera semana estuvo dedicada a El Encostalado, un juego que combinó actividad física con matemáticas al incluir tareas de recolección y conteo de objetos.

Figura 8

Estudiantes jugando el Encostalado recogiendo objetos



Nota. Los niños corren y recogen objetos como parte del juego el encostalado, una actividad que combina destreza física con el aprendizaje de conteo. Autoría propia.

Este enfoque dinámico no solo fortaleció las habilidades de conteo, sino que también promovió la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto por las reglas establecidas, fomentando una convivencia armoniosa dentro del aula. A través de la interacción constante, los estudiantes aprendieron a escuchar a sus compañeros, a tomar turnos y a seguir instrucciones,

habilidades fundamentales tanto en el ámbito académico como en su desarrollo social. Además, el juego se convirtió en una estrategia efectiva para incentivar la resolución de problemas y la toma de decisiones, permitiendo que los niños exploraran diferentes formas de abordar los desafíos presentados en cada actividad.

Finalmente, en la cuarta semana, se llevó a cabo una actividad integradora diseñada para consolidar los aprendizajes adquiridos. Esta dinámica combinó elementos de los tres juegos trabajados previamente, lo que permitió a los estudiantes aplicar de manera práctica y autónoma las habilidades de conteo desarrolladas a lo largo del proceso. Durante esta actividad, se evaluó no solo el progreso individual de cada niño, sino también su capacidad para colaborar en grupo y su disposición para enfrentar nuevos retos. La observación y el análisis de los resultados obtenidos en esta etapa fueron fundamentales para identificar avances, reforzar conceptos clave y ajustar futuras estrategias pedagógicas en función de las necesidades específicas de los estudiantes.

Figura 9*Actividad de cierre*

Nota. Momento final de la estrategia pedagógica donde se integra el grupo de docentes encargadas de la propuesta y los estudiantes mediante una actividad lúdica de cierre. Autoría propia

El monitoreo constante durante la implementación fue clave para realizar ajustes en tiempo real y garantizar que cada estudiante tuviera una experiencia de aprendizaje enriquecedora y adaptada a sus necesidades. La observación detallada del desempeño de los niños permitió identificar dificultades específicas en la comprensión y ejecución de las actividades, lo que llevó al equipo docente a tomar decisiones pedagógicas oportunas.

Por ejemplo, en el juego *El Yeimi*, se introdujeron pausas estratégicas para brindar apoyo adicional a los estudiantes que presentaban dificultades en el conteo o en la coordinación de sus movimientos. Estas pausas permitieron reforzar las explicaciones, aclarar dudas y ofrecer

ejemplos prácticos para mejorar la comprensión del juego. Además, se implementaron estrategias de acompañamiento, como el trabajo en grupos pequeños, para que los niños pudieran apoyarse mutuamente y fortalecer sus habilidades de manera colaborativa.

Asimismo, en el juego *El Encostalado*, se simplificaron las instrucciones iniciales con el fin de garantizar una participación equitativa de todos los estudiantes, independientemente de su ritmo de aprendizaje. Se utilizaron demostraciones visuales y ejemplos prácticos antes de iniciar la actividad, asegurando que cada niño comprendiera la dinámica antes de comenzar a jugar. Esta estrategia no solo facilitó la inclusión de todos los participantes, sino que también aumentó su confianza y motivación, promoviendo un ambiente de aprendizaje positivo y estimulante.

Estos ajustes reflejaron un enfoque flexible y centrado en las necesidades de los niños, asegurando que cada estudiante tuviera la oportunidad de progresar en su aprendizaje de manera significativa. La capacidad de adaptar las actividades en función de las observaciones realizadas permitió optimizar los resultados de la estrategia pedagógica, fortaleciendo tanto las habilidades de conteo como el trabajo en equipo y la confianza de los niños en sus propias capacidades.

Figura 10

Encuentro entre el grupo de docentes y estudiantes para evaluar los logros del proyecto



Nota. Grupo de docentes encargadas de la propuesta y los estudiantes mediante un dialogo analizan el impacto de la propuesta pedagógica, reflexionando sobre los avances logrados en el desarrollo de habilidad de conteo. Autoría propia

La implementación de esta estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales dejó aprendizajes significativos tanto para los estudiantes como para los docentes, consolidando su valor como una herramienta efectiva dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde el punto de vista de los estudiantes, los resultados reflejaron una mejora notable en sus habilidades de conteo, evidenciada no solo en la precisión y rapidez al contar, sino también en el desarrollo de estrategias propias para abordar los desafíos numéricos presentados en las actividades lúdicas. Además, se observó un aumento considerable en su confianza y disposición para enfrentarse a nuevas situaciones que implicaran el uso de números, superando barreras iniciales de inseguridad o desinterés.

Los juegos tradicionales no solo facilitaron el aprendizaje del conteo, sino que también actuaron como un medio para fortalecer valores fundamentales como la empatía, la cooperación, el respeto por las reglas y el trabajo en equipo. A través de estas dinámicas, los estudiantes aprendieron a escuchar a sus compañeros, a turnarse en las actividades y a resolver conflictos de manera constructiva, lo que generó un impacto positivo en el ambiente del aula. En este sentido, el juego se convirtió en una estrategia de aprendizaje integral que trascendió la simple adquisición de conocimientos para contar, promoviendo habilidades sociales esenciales para su desarrollo personal.

Para los docentes, esta experiencia reafirmó la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas al contexto cultural de los estudiantes, permitiendo que la enseñanza se conectara con sus experiencias y conocimientos previos. La integración de elementos tradicionales en el aula no solo enriqueció la metodología de enseñanza, sino que también demostró ser un factor clave para generar motivación y compromiso en los estudiantes. Asimismo, la reflexión pedagógica derivada de esta implementación resaltó la relevancia de incluir actividades lúdicas en la enseñanza, no solo como un recurso complementario, sino como una estrategia didáctica central que impacta directamente en el desarrollo de competencias académicas.

En este sentido, la fase de reflexión adquirió un papel fundamental, ya que permitió analizar cómo las estrategias implementadas trascendieron el aprendizaje académico y fomentaron valores esenciales en la formación integral de los niños y niñas. La participación en los juegos tradicionales no solo reforzó el sentido de identidad cultural de los estudiantes, sino que también fortaleció los lazos entre ellos, promoviendo un entorno inclusivo y respetuoso. Al vincular las actividades con elementos culturales propios de la región, se observó un mayor nivel de identificación con las dinámicas propuestas, lo que incrementó la motivación y la

participación activa. Un ejemplo concreto de esto fue el desarrollo del encostado, en el cual los niños y niñas demostraron un alto grado de cooperación al organizarse en equipos, permitiendo no solo trabajar en habilidades de conteo colectivo, sino también reforzar valores como la solidaridad y la comunicación efectiva.

Por otro lado, los docentes identificaron un impacto positivo en la autoestima de los estudiantes, especialmente en aquellos que inicialmente mostraban menor interés o confianza en sus habilidades de conteo. A medida que avanzaban las sesiones, estos niños comenzaron a involucrarse más activamente en las actividades, evidenciando un cambio en su actitud hacia el aprendizaje. La posibilidad de aprender a través del juego generó un ambiente seguro donde podían equivocarse y mejorar sin temor al juicio, desarrollando así una mayor seguridad en sus propias capacidades. Además, los momentos de reflexión al cierre de cada sesión resultaron esenciales para consolidar los aprendizajes y fomentar la metacognición, ya que los estudiantes tuvieron la oportunidad de compartir sus experiencias, evaluar su propio progreso y expresar sus emociones respecto a los desafíos superados.

Desde una perspectiva metodológica, esta propuesta destacó por su enfoque flexible y adaptable. Durante el proceso de implementación, se realizaron ajustes en función de las necesidades específicas de los estudiantes, asegurando que todos tuvieran la oportunidad de participar plenamente en las actividades. Esto resalta la importancia de contar con una planificación dinámica y abierta al cambio, que permitiera atender las particularidades del grupo y maximizar los beneficios pedagógicos. Además, el monitoreo constante permitió a los docentes identificar patrones de aprendizaje y diseñar estrategias de intervención más efectivas para aquellos estudiantes que requerían apoyo adicional.

Un aspecto clave de esta iniciativa fue la integración de las tradiciones locales en el currículo académico, lo que representó un paso significativo hacia una educación contextualizada y relevante. Al conectar los aprendizajes con la cultura local, no solo se fortalecieron las habilidades de conteo, sino que también se promovió un sentido de identidad y pertenencia entre los estudiantes.

Este enfoque tiene un alto potencial de replicabilidad en otros contextos educativos, especialmente en zonas rurales donde las dinámicas culturales juegan un papel crucial en la formación de los niños y niñas. Al reconocer y valorar el conocimiento popular dentro del aula, se crea un puente entre la escuela y la comunidad, enriqueciendo el proceso educativo de manera significativa.

Finalmente, las conclusiones de este estudio resaltan la importancia de considerar el contexto cultural y social al diseñar estrategias pedagógicas. Los resultados obtenidos demuestran que los juegos tradicionales pueden ser un recurso efectivo no solo para enseñar habilidades de conteo, sino también para fomentar habilidades sociales y emocionales clave en la formación de los estudiantes. La implementación de esta propuesta evidenció que el aprendizaje puede ser una experiencia enriquecedora y significativa cuando se conecta con las vivencias y valores propios de la comunidad.

La principal lección que deja esta experiencia es la necesidad de diseñar estrategias educativas que integren el contexto cultural y las necesidades específicas de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje integral que abarque tanto el desarrollo académico como el personal y social. Estos hallazgos invitan a seguir explorando el potencial de los juegos tradicionales y otras prácticas culturales como herramientas pedagógicas en la educación básica y más allá, con

el fin de facilitar el aprendizaje en el aula y fortalecer el sentido de identidad y comunidad entre los estudiantes.

Conclusiones y Recomendaciones

El presente proyecto pedagógico, centrado en la implementación de juegos tradicionales como herramienta para el aprendizaje, tuvo como propósito principal mejorar las habilidades de conteo en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Mixto Rio Tapaje. A través del diseño, implementación y evaluación de una estrategia pedagógica culturalmente contextualizada, se lograron resultados significativos que impactaron tanto el desempeño académico de los estudiantes como el entorno educativo en general.

Los hallazgos permiten reflexionar sobre el valor de la educación contextualizada, el papel de las estrategias lúdicas y la importancia de la flexibilidad pedagógica para atender las necesidades específicas de los estudiantes. Este capítulo reúne las principales conclusiones derivadas del proyecto y presenta recomendaciones que buscan orientar futuras prácticas educativas en contextos similares.

La incorporación de juegos tradicionales como Arrancar Yuca, Yeimi y El Encostalado evidenció un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades de conteo. Estos juegos promovieron mejoras en las aptitudes de conteo, como la correspondencia uno a uno, la cardinalidad y la secuencialidad numérica. Los estudiantes lograron contar objetos con mayor precisión y rapidez, identificar el número final como el total de elementos y seguir secuencias numéricas de forma ordenada. Estas habilidades son fundamentales en la etapa inicial en el aula, se fortaleció en un ambiente lúdico que generó mayor interés y entusiasmo por el aprendizaje.

El proyecto también demostró que los juegos tradicionales tienen un gran potencial para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa. Los niños y niñas mostraron un notable incremento en su disposición hacia las actividades de conteo, lo que se reflejó en un cambio positivo en su actitud hacia el aprendizaje. La inclusión de actividades lúdicas no solo

hizo que el proceso de enseñanza fuera más dinámico, sino que también ayudó a superar barreras como la falta de motivación observada al inicio del proyecto.

Otro aspecto relevante fue la integración de la cultura local como un recurso pedagógico. Los juegos tradicionales, al ser parte del contexto sociocultural de los estudiantes, facilitaron la conexión entre los conceptos académicos y su entorno familiar. Esto reforzó la identidad cultural y el sentido de pertenencia de los estudiantes, quienes encontraron en sus tradiciones un puente para comprender el proceso de contar sin temor. Esta conexión no solo enriqueció el aprendizaje, sino que también fortaleció los lazos entre la escuela y la comunidad, promoviendo un entorno educativo más inclusivo y colaborativo.

Asimismo, el proyecto resaltó la importancia de la flexibilidad pedagógica. Durante la implementación, los docentes adaptaron las actividades en función de las necesidades individuales de los estudiantes, realizando ajustes en las dinámicas para superar desafíos específicos. Esta capacidad de adaptar la enseñanza permitió que todos los estudiantes progresaran, asegurando un aprendizaje más equitativo y efectivo.

Los juegos tradicionales también fomentaron un ambiente de aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes trabajaron en equipo, se apoyaron mutuamente y aprendieron a respetar las reglas de cada actividad. Esta dinámica fortaleció habilidades sociales como la comunicación y el trabajo en equipo, al tiempo que contribuyó al desarrollo integral de los estudiantes.

En cuanto a las recomendaciones, es fundamental replicar y adaptar esta metodología a otras áreas del conocimiento, como lectura, escritura o ciencias. Los juegos tradicionales pueden ser un elemento versátil para trabajar diversas competencias y fomentar un aprendizaje integral. Además, se sugiere capacitar a los docentes en estrategias pedagógicas contextualizadas,

proporcionando recursos y herramientas que les permitan diseñar actividades innovadoras y medir su impacto.

Otra recomendación clave es promover una educación que valore y respete las tradiciones locales. Incorporar elementos culturales en el currículo escolar no solo hace que el aprendizaje sea más significativo para los estudiantes, sino que también contribuye a fortalecer su identidad y orgullo por su entorno. Asimismo, es importante realizar evaluaciones a largo plazo para medir el impacto sostenido de estas estrategias y explorar nuevas oportunidades de mejora.

La inclusión activa de las familias en el proceso educativo es otro aspecto crucial. Talleres y actividades conjuntas pueden reforzar el vínculo entre la escuela y la comunidad, fortaleciendo el apoyo hacia los estudiantes. Por último, este proyecto evidencia que es posible transformar la enseñanza en contextos rurales mediante enfoques pedagógicos innovadores, inclusivos y culturalmente adaptados, que promuevan un aprendizaje integral y significativo.

En conclusión, la estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales demostró ser una iniciativa efectiva para enseñar actividades de conteo de manera dinámica y motivadora. La conexión entre el aprendizaje y la cultura local, junto con la flexibilidad pedagógica, no solo mejoró los resultados académicos de los estudiantes, sino que también fortaleció las relaciones entre docentes, estudiantes y la comunidad. Esta experiencia subraya el valor de la educación contextualizada como un motor para transformar la realidad educativa, especialmente en contextos culturalmente diversos y con recursos limitados.

Referencias Bibliográficas

- Benítez Cuero, A. C., Antes Cabeza, N. C., & Benítez Cuero, C. S. (2024). *Juegos Tradicionales y Habilidades de Conteo*.
- Bausela, H. E. (s.f.). *LA DOCENCIA A TRAVÉS DE LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN*.
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/682Bausela.PDF>
- Bravo, L, García, U. y Martínez, M. (2013). *La entrevista, recurso flexible y dinámico*.https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci_arttext&utm_source=
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications.
[283906211_Creswell_JW_2013_Qualitative_inquiry_and_research_design_Choosing_a mong_five_approaches_3e_ed_London_Sage_Approches_inductives_2015_Hakim_Ben_Salah_Note_de_lecture_1](https://www.sagepub.com/reference/283906211_Creswell_JW_2013_Qualitative_inquiry_and_research_design_Choosing_a_mong_five_approaches_3e_ed_London_Sage_Approches_inductives_2015_Hakim_Ben_Salah_Note_de_lecture_1)
- DANE . (2018). *Censo Nacional de Población y Vivienda*.
<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/censo-nacional-de-poblacion-y-vivenda-2018#:~:text=Esta%20entrega%20de%20resultados%20sustenta%20la%20importancia%20de%20contar%20con>
- DANE. (2020). *Censo de población y vivienda*.
<https://www.inegi.org.mx/programas/ccpv/2020/default.html>
- Fabián Hernando Ramírez Atehortúa & Anne Marie Zwerg-Villegas. (2012). *Metodología de la Investigación*. <https://www.redalyc.org/pdf/3223/322327350004.pdf>
- Gelman & Gallistel. (1978). *The child's understanding of number*. Harvard University Press.

Hernández Sampieri, R. F. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill.

<https://drive.google.com/file/d/1Fjufmi0oGY4Zs8EajFiAJYNT2qoecH4k/view>

James Gee. (2005). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

Kawulich, B. B. (2005). *La observación participante como método de recolección de datos*.

https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/download/466/998?inline=1&utm_source=

Kemmis, S, & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University.

<https://www.semanticscholar.org/paper/The-Action-Research-Planner-Kemmis-McTaggart/5e41ddd62bfaab5fdc0c45ae13cfdfaa16f54888#:~:text=The%20Action%20Research%20Planner.%20S.%20Kemmis,%20R.%20McTaggart,%20Kurt%20Lewin.>

Ministerio de Educación Nacional de Colombia, MEN. (2021). *Resultados Pruebas Saber 2020: Diagnóstico Educativo en Zonas Rurales*.

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Evaluacion/Consultas/400767:Informe-de-resultados-historicos-prueba-Saber#:~:text=En%20los%20siguientes%20enlaces%20se%20pueden%20consultar%20los%20Informes%20de>

Piaget, J. (1972). *The principles of genetic epistemology*. Routledge & Kegan Paul.

Revista Digital Universitaria. (2024). *Análisis documental, un proceso de apropiación*.

https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/v25_n6_a1.pdf

UNESCO. (2020). *Educación rural: lecciones y desafíos hacia el 2021*.

https://www.unesco.org/es/articles/educacion-rural-lecciones-y-desafios-hacia-el-2021?utm_source=

UNESCO. (2022). *Por qué es importante la atención y educación de la primera infancia.*

https://www.unesco.org/es/articles/por-que-es-importante-la-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia?utm_source=

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego.*

https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf?utm_source=

Universidad del Quindío. (s.f.). *Diseño Metodológico de la investigación.*

https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital/InvestigacionFormativa/recursos/unidad3/Descargable_EA1.pdf?utm_source=

Apéndices

Apéndice A

Ficha de Descripción del Juego Tradicional: Arrancar Yuca

Nombre del juego: Arrancar Yuca

Categoría: Juego tradicional competitivo

Objetivo pedagógico: Desarrollar la habilidad de correspondencia uno a uno y el principio de cardinalidad mediante la interacción grupal.

Duración: 45 minutos

Materiales necesarios: Objetos representativos de tallos de yuca (palos, botellas recicladas).

Número de participantes: Mínimo 10 estudiantes (divididos en dos equipos).

Descripción de la dinámica: Los estudiantes se dividen en dos equipos iguales. Cada equipo debe arrancar la mayor cantidad posible de tallos de yuca simulados en un tiempo limitado. Una vez recolectados, los estudiantes cuentan en voz alta los tallos obtenidos, asegurándose de aplicar la correspondencia uno a uno. Gana el equipo que logre contar correctamente la mayor cantidad de tallos.

Reglas principales:

- ✓ Los estudiantes deben contar en voz alta cada objeto recolectado.
- ✓ Si un estudiante no sigue la secuencia numérica correctamente, su equipo pierde un turno.
- ✓ El conteo debe ser validado por el docente facilitador.

Competencias desarrolladas:

- ✓ Correspondencia uno a uno.
- ✓ Principio de cardinalidad.
- ✓ Colaboración y trabajo en equipo.

Adaptaciones realizadas: Para estudiantes más avanzados, se agregó el conteo en grupos (de 5 en 5).

Apéndice B*Ficha de Descripción del Juego Tradicional: Yeimi***Ficha de Descripción del Juego Tradicional: Yeimi****Nombre del juego:** Yeimi**Categoría:** Juego de lanzamiento y secuencia**Objetivo pedagógico:** Reforzar el principio de orden estable y mejorar la precisión en el conteo.**Duración:** 45 minutos**Materiales necesarios:** Pelotas pequeñas y conchas de coco.**Número de participantes:** 23 estudiantes divididos en 2 equipos.

Descripción de la dinámica: Los equipos se alternan entre lanzadores y recolectores. Los lanzadores intentan derribar una torre hecha con conchas de coco mientras los recolectores reconstruyen la torre lo más rápido posible. Los estudiantes cuentan las pelotas lanzadas y las conchas recolectadas, asegurándose de seguir la secuencia correcta.

Reglas principales:

- ✓ Los lanzadores deben contar en voz alta cada lanzamiento.
- ✓ Los recolectores deben asegurarse de que la torre esté completa antes de declarar Yeimi.
- ✓ Si un equipo lanza incorrectamente o no cuenta, pierde un turno.

Competencias desarrolladas:

- ✓ Orden estable.
- ✓ Rapidez y precisión en el conteo.
- ✓ Coordinación motriz y trabajo en equipo.

Adaptaciones realizadas: Se permitió a los estudiantes con más dificultades hacer pausas para reforzar la secuencia numérica.

Apéndice C

Ficha de Descripción del Juego Tradicional: El Encostalado

Nombre del juego: El Encostalado

Categoría: Juego físico de relevos y conteo

Objetivo pedagógico: Practicar la secuencialidad numérica y fomentar la memorización de números en un ambiente lúdico.

Duración: 45 minutos

Materiales necesarios: Costales, pepas de naidí o piedras pequeñas.

Número de participantes: 23 estudiantes divididos en 2 equipos.

Descripción de la dinámica: Cada estudiante debe correr en un costal hasta un círculo marcado en el piso, recoger las pepas de naidí o piedras pequeñas y regresar al punto de partida para entregar el relevo al siguiente jugador. Al finalizar la carrera, los equipos cuentan los objetos recolectados, verificando que el conteo sea preciso.

Reglas principales:

- ✓ Cada jugador debe completar su relevo antes de que inicie el siguiente.
- ✓ Los objetos recolectados deben ser contados al final en equipo, sin errores en la secuencia numérica.
- ✓ El equipo más rápido y con el conteo más preciso es el ganador.

Competencias desarrolladas:

- ✓ Secuencialidad numérica.
- ✓ Comparación de cantidades.
- ✓ Trabajo en equipo y coordinación.

Adaptaciones realizadas: Para estudiantes más avanzados, se introdujeron operaciones básicas como sumas y restas para comparar los resultados de los equipos.

Apéndice D

Formatos de Consentimiento Informado Ana Benítez



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, **ANA CRISTINA BENITEZ CIFUENTES** identificado(a) con cédula de ciudadanía número **1089001570** 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.

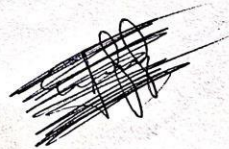
Agradecemos su atención y apoyo en este proceso.

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

F-2-2-7
 3-05-02-2021



Apéndice E

Formatos de Consentimiento Informado Ninfa Cabezas



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, **NINFA CECILIA CABEZAS ANTE** identificado(a) con cédula de ciudadanía número **27126594** 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,

ÁLEJANDRO 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

F-2-2-7
3-05-02-2021



Apéndice F

Formato de Consentimiento Informado Cilia Benítez



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, **CILIA SULEIRA BENITEZ CUERO** identificado(a) con cédula de ciudadanía número **1089799912** 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,

ÁLEJANDRO 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

F-2-2-7
3-05-02-2021

