

Los juegos tradicionales como estrategia lúdica para la estimulación del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 6 a 7 años del grado primero de la Institución Educativa

Liceo del Pacifico Mosquera Nariño

Johnny Javier Vivas Aragón

María Jesús Anchico Caicedo

Noraly Orobio Ortiz

Asesora

Eidy Natalia Hernández

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Dedicatoria

Los autores de este trabajo de grado, expresamos nuestro sentido agradecimiento a:

A los directivos y docentes de la institución Educativa Liceo del Pacífico del municipio de Mosquera por permitirnos desarrollar esta y cada una de nuestras actividades académicas dentro de la institución durante el desarrollo de nuestra formación como Licenciados en Pedagogía Infantil.

Agradecimientos de Noraly Orobio Ortiz

En primer lugar, agradezco a Dios por bendecir mi vida con esta gran oportunidad de cursar una carrera profesional, llena de salud, y por guiarme siempre con salud y sabiduría a lo largo de toda mi existencia, Gracias a mi madre Eorgita Ortiz Perlaza por brindarme su apoyo incondicional y ser mi voz de aliento en los momentos, ayudándome a mantener la fortaleza y no desfallecer, estoy profundamente agradecida como mi hijo Patwel Guizamano Orobio quien a pesar de su corta edad ha sido mi motor y mi apoyo constante en todo momento, agradecer de manera especial a los docentes de la UNAD nodo Olaya Herrera que con sus conocimientos y su paciencia me han acompañado en este camino tan gratificante y soñado.

Agradecimientos de María Jesús Anchico Caicedo

Agradezco primeramente a Dios por permitirme esta oportunidad, a mi familia, a todos los que hicieron parte de este proceso, a mí asesora Natalia Hernández por el acompañamiento y seguimiento significativo en el desarrollo de este proyecto de investigación educativo.

Al proyecto Nariño, a los directivos, cuerpo docente, personal administrativo, padres de familias y estudiantes de la Institución Educativa Liceo del pacífico de Mosquera Nariño, por brindar su colaboración y disposición de manera oportuna.

A los niños y niñas del grado primero de la Institución anteriormente mencionada, por demostrar esa puntualidad, asistencia y explorar y compartir esas experiencias.

Agradecimientos de Jhoni Javier Vivas Aragón

En primer lugar, agradezco a Dios quien me dio las fuerzas y la oportunidad de cursar esta hermosa carrera licenciatura en pedagogía infantil, además a nuestra asesora Eidy Nathalia Hernández, por su valiosa guía, apoyo incondicional y por compartir su vasto conocimiento. Su entusiasmo y compromiso con mi trabajo me motivaron a superarme y a mantener la pasión por la investigación.

A mis compañeros de clase, gracias por las innumerables horas de trabajo en equipo, las discusiones enriquecedoras y el apoyo moral en los momentos de desafío. Cada uno de ustedes ha dejado una huella importante en mi vida académica.

A mi familia, gracias por su amor, paciencia y comprensión. Su apoyo constante ha sido el pilar fundamental que me ha permitido dedicarme a mis estudios y alcanzar mis metas. Sin ustedes, este logro no habría sido posible.

Finalmente, agradezco a todas las personas que participaron en este proyecto, ya sea a través de entrevistas, encuestas o brindando información valiosa. Su colaboración ha sido esencial para el desarrollo de esta investigación.

A todos, muchas gracias por ser parte de este camino. Este proyecto es el reflejo de un esfuerzo colectivo y de la dedicación de cada uno de ustedes.

Resumen

El aprendizaje de las matemáticas es decisivo para desarrollar un adecuado pensamiento lógico matemático, ya que este juega un papel importante en la vida cotidiana de todo ser humano, no solo en lo académico sino también en cada una de las situaciones que se presentan a cada momento, lo cual depende en gran medida de las estrategias que implemente el docente para lograr captar el interés de los niños y niñas por el aprendizaje de los números. En la Institución Educativa Liceo del Pacífico del municipio de Mosquera – Nariño, se ha evidenciado que los niños de primero primaria con una edad entre los seis y siete años no muestran interés por el aprendizaje de las matemáticas, ya que en algunos casos las metodologías aburridas hacen que los estudiantes pierdan la concentración y no presten atención a las actividades desarrolladas en clases, por tal motivo se hace necesaria innovar en la transmisión de conocimientos impartidos en el aula, en este sentido la implementación de esta práctica pedagógica se centra en la aplicación de actividades lúdicas que fomenten el rescate de los juegos tradicionales tales como el Chapacajón, el Yeimi, escondite, abre y cierra entre otros los cuales ayudan a los estudiantes a mejorar las relaciones interpersonales como la convivencia y el respeto, fortalece los procesos de conteo y a establecer relaciones de tamaño, cantidad y posición, despertando la motivación por el aprendizaje de las matemáticas en un ambiente entretenido y divertido.

Palabras claves: Enseñanza, aprendizaje, juego, lúdica, estudiante, docente,

Abstract

The learning of mathematics is crucial for developing adequate logical-mathematical thinking, as it plays an important role in the daily life of every human being, not only in academics but also in every situations that arise at any moment, which largely depends on the strategies implemented by the teacher to capture children's interest in learning numbers. At the Liceo del Pacífico Educational Institution in the municipality of Mosquera – Nariño, it has been observed that first-grade children, aged between six and seven years, show no interest in learning mathematics. In some cases, boring methodologies cause students to lose concentration and not pay attention to classroom activities. For this reason it is necessary to innovate in the transmission of knowledge imparted in the classroom, In this sense, the implementation of this pedagogical practice focuses on applying playful activities that promote the revival of traditional games such as Chapacajón, Yeimi, Open and Close, and others, which help students strengthen coexistence and respect for others, improve counting processes, and establish relationships of size, quantity, and position, awakening motivation for learning mathematics in an entertaining and fun environment.

Keywords: Teaching, learning, play, student, teacher.

Tabla de Contenido

Introducción	9
Planteamiento del Problema.....	12
Descripción del Problema	12
Pregunta de Investigación	15
Justificación.....	16
Objetivos	18
Objetivo General	18
Objetivos Específicos	18
Marcos de Referencia.....	19
Marco Contextual	19
Marco Teórico y Conceptual.....	23
Diseño Metodológico	37
Enfoque de Investigación	37
Método de Investigación	38
Tipo de Investigación	39
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información	40
Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados.....	44
Juegos y Tradición para el Desarrollo Cognitivo.....	44
Diseño de Estrategia Pedagógica Enfocada en los Juegos Tradicionales	47
Reflexión Pedagógica.....	56
Conclusiones y Recomendaciones	58
Referencias Bibliográficas	60

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Ubicación Geográfica del Municipio</i>	20
Figura 2 <i>Sabedora de Juegos Tradicionales</i>	44
Figura 3 <i>Juego del Pachacajon</i>	45
Figura 4 <i>Juego del Yeimi con Figuras Geométricas</i>	46
Figura 5 <i>Plan de Aula No. 1 Conociendo los Números</i>	47
Figura 6 <i>Pachacajon</i>	48
Figura 7 <i>Plan de Aula No. 2Identificando las Figuras Geométricas</i>	49
Figura 8 <i>Plan de Aula No.3 Agrupación de Conjuntos</i>	51
Figura 9 <i>Plan de Aula No. 4 Operaciones Básicas</i>	53

Lista de Apéndice

Apéndice A <i>Consentimiento Informado</i>	62
Apéndice B <i>Entrevista a Docentes</i>	63
Apéndice C <i>Registro Fotográfico Trabajo de campo</i>	64

Introducción

El aprendizaje de las matemáticas es decisivo para desarrollar una adecuada capacidad de raciocinio y destrezas en las operaciones básicas, entendiendo que estas operaciones son la base para resolver situaciones o circunstancias que se pueden presentar en la academia el estudiante está apoyado de mucha tecnología y herramientas que facilitan dar respuesta acertadamente a cuestionarios, tareas y talleres, en el diario vivir, una persona enfrenta situaciones en las que no siempre tiene a mano herramientas y equipos tecnológicos necesarios, por tal razón es importante desarrollar un adecuado pensamiento lógico matemático que le permita resolver situaciones cotidianas del diario vivir, como también poder avanzar y desarrollar conocimientos matemáticos superiores a medida que avanza en su formación académica básica y profesional.

Le corresponde al docente guiar al estudiante se para que se familiarice con el aprendizaje de las operaciones básicas tales como la suma, la resta, la multiplicación y la división desde los inicios de su formación académica y a un más en la actualidad donde los equipos tecnológicos y la comunicación están absorbiendo a las nuevas generaciones, las cuales en un uso desmedido y sin las orientaciones de una persona responsables pueden llegar a presentar problemas de conducta, falta de atención, trastorno del sueño, sedentarismo entre otras.

En la Institución Educativa Liceo del Pacifico los niños y niñas no muestran interés por la adquisición de habilidades numéricas ya que en algunos casos las metodologías son aburridas y a su vez hacen que estos pierdan la concentración y no presten atención a sus actividades dentro y fuera del aula, una estrategia adecuada para despertar la dicho interés en los estudiantes es la implementación de metodologías didácticas divertidas buscando que ellos se entretengan, diviertan y sobre todo aprendan las diferentes áreas del conocimiento.

En este sentido la implementación de esta práctica pedagógica implementada por los estudiantes de Licenciatura en pedagogía Infantil de la UNAD nodo Olaya Herrera se focalizo en adicionar actividades lúdicas que tienen su punto de partida en los juegos tradicionales como el Chapacajón (más conocido como la rayuela), el yeimi, abre y cierra entre otros. Estos juegos por su dinámica favorecen la convivencia, la motricidad y las relaciones interpersonales, de igual forman aportan en el aprendizaje de las matemáticas tal como es el proceso de contar, establecer relaciones de tamaño, cantidad y posición. Despertando la motivación por aprender y conocer el mundo de los números en un ambiente propicio y entretenido donde se sientan cómodos y contentos.

Cuando se toma la decisión de transmitir conocimientos las estrategias lúdicas basadas en los juegos aportan cimientos fuertes en el desarrollo del pensamiento integral de los niños y niñas despertando el pensamiento crítico, el cual está relacionado de forma directa con el pensamiento lógico matemático de los estudiantes, ´por medio de esta experiencia pedagógica implementada en la Institución Educativa Liceo del Pacifico, esta direccionada a desarrollar de forma ágil y eficiente el pensamiento lógico matemático ,mediante los juegos tradicionales, logrando captar la atención y concentración de cada uno de los estudiantes en la ejecución del plan de aula correspondiente.

La metodología que se trajo a consideración está basada en el juego, ya que aquí el estudiante exterioriza su raciocinio lógico y por medio de secuencia lógicas plantea en su interior su estrategia para ganar y divertirse, siendo este el momento donde los docentes deben estar atentos para identificar esta situación y potencializar las habilidades de cada estudiante en particular.

Mediante la implementación de esta estrategia lúdico pedagógica los niños y niñas mostraron interés sobre los ejercicios de lógica matemática en el conteo de los números por medio del juego de la rayuela en el cual ellos contaban del 1 al 9 y de retorno hacían el conteo inverso ósea de 9- 1, de esta manera podrá identificar la posición de cada número tanto el siguiente número como el número que lo antecede, donde al mismo tiempo el niño se divierte socializa con los otros niños y desarrollo capacidades de lógica matemática, además de esta experiencia con los juegos tradicionales también se realizó el juego del yeimi en el cual consistía en ordenar y agrupar figuras geométrica tales como en triangulo, el cuadrado y la circunferencia, donde el niño mientras s se realizaba el juego separaban de un grupo de figura la correspondiente al conjunto que estaba agrupando, al finalizar el juego cada participante tendrían tres grupos de figuras diferentes, desarrollando así las bases para la teoría de conjuntos.

Por medio de la observación directa en las actividades de enseñanza a los estudiantes del grado primero se permitió realizar un análisis juicioso y objetivo sobre el desarrollo, de las habilidades y deficiencias que demostraron los participantes durante la implementación de la estrategia pedagógica.

Planteamiento del Problema

Descripción del Problema

En la Institución educativa Liceo del Pacifico del municipio de Mosquera, los estudiantes del grado primero los cuales oscilan entre los seis y siete años, mostraron un rendimiento deficiente, en el primer y segundo periodo del año 2024, para lo cual el 60% de estudiantes obtuvieron un rendimiento bajo, un 25% rendimiento básico y tan solo un 15 % se ubicaron en un rendimiento alto, donde ninguno de los estudiantes obtuvo un nivel superior, presentando dificultades en el conteo de los números y escritura de los mismos como también con la identificación de las figuras geométricas básicas tales como el triángulo, cuadrado y círculo.

La dinámica social y económica de la mayoría de los jefes de hogar de las familias es una característica que no aporta al proceso de aprendizaje ya que gran parte de los hombres trabajan como pescadores en largas faenas y las mujeres acompañadas de algunos hombres se ganan la vida por medio de la captura de la piangua molusco que habita en los manglares y tiene su salida comercial en el país vecino de Ecuador, lo cual demanda jornadas largas de trabajo donde el acompañamiento y seguimiento en casa de los estudiantes se ve sumamente afectado sin permitir el fortalecimiento de destrezas de lo adquirido en el horario de clases en la institución, sumado a esto muchos padres de familias no saben leer ni escribir con lo cual se hace más grande los vacíos que los estudiantes presentan en relación a su aprendizaje.

Es conveniente diseñar estrategias que permitan a los alumnos y padres de familia dinamizar métodos para obtener nuevos conocimientos logrando un desarrollo integral fortaleciendo las habilidades en la resolución de operaciones matemáticas desde una edad temprana la cual está relacionada con el inicio de su etapa de escolaridad, por lo que se verá manifestado en una educación integral y sobre todo con mejores capacidades para afrontar el

diario vivir, partiendo de las observaciones directas vivenciadas en la educación primaria donde se hace notorio sin duda alguna la necesidad de ejecutar e implementar nuevas estrategias en el plantel educativo en pro de avanzar en el aprendizaje de todas las ramas del saber especialmente en las matemáticas entendiendo que esto implica manejar y discernir como también analizar situaciones con problemas numéricos aplicando la lógica en los aspectos cotidianos. Así mismo, desarrollar capacidades asociadas a conceptos matemáticos, permitiendo a los niños y niñas mejorar habilidades que se apliquen en su cotidianidad las cuales se hacen fundamentales ya que les ayuda a elevar la calidad del aprendizaje. En este proceso el docente se convierte en un líder el cual debe ser conocedor de este tema en específico para así orientar y potenciar su conocimiento para lograr un aprendizaje significativo, sin embargo, algunos docentes se muestran pasivos para implementar estrategias encaminadas en potenciar actividades que involucren las operaciones básicas. En la actualidad los docentes no solo deben basarse en una educación tradicional, donde el estudiante es un sujeto pasivo por el contrario los niños y niñas deben asumir un estado activo guiado siempre por el docente siendo estos quienes deben brindar estrategias funcionales, por lo tanto se hace necesario propiciar un aprendizaje a partir de la exploración del medio, objetos que estimulen su pensamiento lógico como pueden ser juego de cartas, sudoku, rompecabezas y juegos tradicionales que conlleven al aprendizaje tales como el pacha cajón, el yeimi, abre y cierra entre otros, sin embargo, en el grado primero se detectó que hay estudiantes con deficiencias de aprendizaje, los cuales terminan detestando las matemáticas encontrándola aburrida y tediosa. En nuestro territorio se presentan situaciones en los hogares donde nuestros estudiantes se miran atrapados en escenarios muy complejos ya que la convivencia en sus hogares no es la más propicia y adecuada para su formación, sumado a esto encontramos que hay niños y niñas que recuerdan episodios de violencias que se han

presentados en sus entornos y esta situación los obligo a desplazarse de su tierra donde ya tenían una forma de vida, ya que la integridad de las familias corría peligro, presentado así una gran desventajas para algunos estudiantes en el momento de asimilar los conocimientos impartidos por el docente, quedándose al descubierto la verdadera realidad que se viven al interior nuestros niños y niñas, por todo esto es urgente y necesario proponer en el plan de aula del grado primero una metodología pedagógica, que involucre los juegos tradicionales donde se puedan aplicar y desarrollar el razonamiento matemático, cabe resaltar que con la estrategia lúdica pedagógica los niños y las niñas serán más participes de las clases de matemáticas ya que el juego es una actividad rectora donde los estudiantes por medio de la diversión la clase se hace más placentera y dinámica, les ayuda a potencian las capacidades cognitivas, interactuando socialmente con todos sus compañeros desarrollando además habilidades emocionales y lingüísticas.

Pregunta de Investigación

¿Cómo implementar los juegos tradicionales como estrategia lúdica para la enseñanza del pensamiento lógico matemático en niño y niñas de 6 a 7 años del grado primero de la Institución Educativa Liceo del Pacifico?

Justificación

Incentivar el aprendizaje de las matemáticas involucrando dinámicas que utilicen juegos tradicionales que muchos de nosotros hemos practicado al igual que nuestros padres y abuelos, los cuales tiene una connotación muy importante para nuestras tradiciones teniendo en cuenta que por medio de estas estrategias nuestros niños y niñas logran apropiarse y conservar las tradiciones de nuestras comunidades, estas expresiones culturales de nuestra región también aportan una formación integral a todos aquellos que la practican, ya que el estudiante tiene la oportunidad de conocer sus tradiciones como también fortalecer sus valores familiares y sociales, durante la experiencia vivida con estos juegos los niños y niñas tiene la oportunidad de manifestar sus sentimientos afectivos de una forma espontánea, las metodologías educativas que implementan el juego ayudan a desarrollar las habilidades cognitivas, ya que al mantener el cerebro activo les permite asimilar de mejor forma toda la información que se les socializa durante su día a día, para llevar a cabo una estrategia basada en juegos tradicionales se hace necesario acudir a los padres de familias y a los sabedores y sabedoras del territorio ya que en concertación con ellos se puede confrontar y tener un panorama claro de todas estas tradiciones lúdicas que son propias de nuestra cultura las cuales se han venido transmitiendo de generación en generación y así identificar todos aquellos juegos que podemos implementar para desarrollar el pensamiento lógico matemático teniendo en cuenta que es por esta habilidad que le permite a estudiantes aprender de forma práctica la resolución de problemas, tomar decisiones a partir de los hechos expuestos, comprender la ciencia y comunicarse con todas las personas a su alrededor, es así como se evidencia que a través de esta clase de estrategia los alumnos pueden lograr un mayor grado de entendimiento de manera divertida y en menor tiempo que el que se emplea en una clase magistral. Así mismo el estudiante va explorando el mágico mundo de las

matemáticas desarrollando un verdadero y atractivo interés por desarrollar ejercicios mentales que involucren los números y las operaciones básicas de matemáticas.

Con las dinámicas implementadas en esta estrategia de aprendizaje se enfocaron directamente en despertar en los niños y niñas el razonamiento, la concentración y para tomar decisiones, contribuyendo de esta forma a desarrollar un verdadero pensamiento lógico matemático y así perder el miedo y el repudio a la hora de estudiar las matemáticas, como también despertar en los estudiantes la pasión por el estudio mientras se divierten ya sea con sus compañeros o con personas adultos que puedan evidenciar que los niños identifiquen y agrupen las figuras respectivamente utilizadas en el juego.

Implementar estas estrategias lúdicas basadas en los juegos tradicionales del pacifico sur tales como el yeimi, el chapa cajón (rayuela), abre y cierra (la cuerda), entre otros, como herramienta de aprendizaje aporta a nuestras comunidades el fortalecimiento de nuestra cultura y el folklore, y así los niños y niñas entienden y conocen como sus padres y antepasados se divertían en su época de infancia, en entornos donde no existían las pantallas electrónicas y mucho menos el internet , gracias a estas practica las comunidades desarrollaban excelentes relaciones interpersonales las cuales perduran por siempre y hacen parte de una característica de los pueblos afro, los cuales muestran esa hermandad y respeto por sus vecinos y amistades.

Es profundamente necesario implementar estrategias basadas en nuestros juegos tradicionales como elemento clave para eliminar las brechas entre la enseñanza que transmiten cada uno de los docentes de la institución y el conocimiento que adquieren los alumnos, lo cual se debe evidenciar con los resultados académicos alcanzados por cada uno de los estudiantes, estas estrategias deben implementarse constante para darle una continuidad a la estrategia y ser evaluadas para realizare las mejoras correspondientes.

Objetivos

Objetivo General

Adoptar una estrategia lúdica en la Institución Educativa Liceo del Pacifico para el aprendizaje de las matemáticas en el grado primero basadas en los juegos tradicionales de la Costa Pacífica.

Objetivos Específicos

Identificar como los juegos tradicionales contribuyen a la metodología de enseñanza de las matemáticas en el grado primero.

Sugerir una estrategia pedagógica a través de las tradiciones lúdicas que mejore el proceso de aprendizaje del pensamiento lógico matemático

Promover una estrategia metodológica oportuna en el proceso de aprendizaje de las matemáticas en el grado primero a través de los juegos tradicionales que se practican en el territorio.

Marcos de Referencia

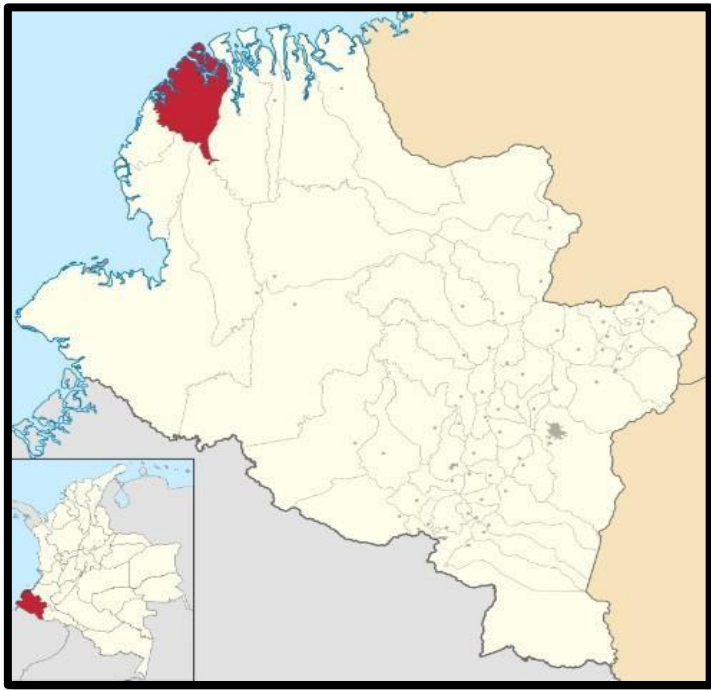
Marco Contextual

El General Mosquera fue comisionado por el presidente Simón Bolívar a Barbacoas como comandante de armas con el fin de someter al sublevado General Agustín Agualongo, quien se encontraba azotando los territorios y provincias del sur. El 24 de junio de 1824, los ejércitos de Mosquera y Agualongo se encontraron en Barbacoas, en el sitio donde hoy se encuentra el parque principal, el cual lleva el Nombre de Mosquera, en donde sostuvieron un sangriento combate. Mosquera herido de gravedad en su mejilla izquierda, acompañado de sus más cercanos militares, bajo en canoa conducida a remo por el río Iscuande, para después de varios días de trayecto, llegar a un caserío de tierras altas y abundante árboles frutales llamado Tierra Firmita, en donde pernoctó. Al día siguiente después de hacerse unas curaciones por yerbateras del lugar, ofreció comprarle estas tierras a la señora María González, quien era la dueña de los terrenos, la que se hizo por el precio de algunas monedas de lo que se desconoce el valor exacto de la venta. El General Mosquera hizo la compra de los terrenos para ponerle el nombre de Mosquera, con el que hoy se conoce al municipio. El paso y pernoctación del General por este lugar, fue fugaz ya que lo que desea era que le hicieran la curación de su mejilla, resultado del combate con Agualongo, y que su apellido quedara como testimonio de haber estado en estos recónditos lugares, más tarde el sitio Mosquera fue elevado a la categoría de distrito Municipal, mediante providencia del gobierno provincial, cuya capital era Buenaventura, perteneciéndole todos los pueblos de la costa pacífica de lo que hoy es el Departamento de Nariño, poco a poco el caserío fue poblándose por familias de otros lugares también pescadores y agricultores, quienes se dedicaron a la siembra y cultivo de coco y todo lo relacionado con cultivos de pan coger.

Contexto Geográfico: Se encuentra ubicado al suroccidente del país y al noroccidente del Departamento de Nariño, Sus límites son, al Norte, con el Océano Pacífico y el municipio de La Tola; por el sur, con los municipios de Roberto Payán y Francisco Pizarro por el oriente, con el municipio de Olaya Herrera (Bocas de Satinga) y por el occidente con el océano Pacífico y el municipio de Tumaco, cuenta con una extensión de 678 km cuadrados y una temperatura media de 22 grados centígrados, pueblo con espesos paisajes de manglares que se divisan bordeando estero y ríos que diariamente transitan embarcaciones como barcos, lanchas y canoas, transportando víveres, mercancías y pasajeros con destino a diferentes municipios y veredas de la subregión.

Figura 1

Ubicación Geográfica del Municipio



Nota. Plan de Desarrollo 2020-2023

A lo largo de su historia el municipio ha sufrido fenómenos naturales y antrópicos que han devastado la población sumiéndose esta cada vez más en la pobreza y el olvido estatal aumentando las brechas de desigualdad con los territorios del interior del país, los fenómenos naturales como el terremoto de 1979 afecto negativamente el desarrollo socioeconómico, de igual modo algunos habitantes como el profesor Aureliano Esterilla, quien ha sido alcalde por dos periodos constitucionales en el municipio aseguran que el municipio perdió altura con respecto al mar ya que desde esa época zonas que eran firmes y no se inundaban con las mareas altas se empezaron a inundar, ocasionando dificultades para el desplazamiento en algunas horas del día que inclusive los horarios de clases se ven afectado por el aumento de las mareas en época de aguaje, de igual forma el municipio se ha mirado afectado por fenómenos antrópicos tales como los incendios estructurales donde familias enteras han perdido todo e inclusive se han presentado pérdida de vidas humanas.

Contexto Social y Demográfico: De acuerdo con la información suministrada en las bases de datos de terridata el municipio de Mosquera en sus 678 kilómetros cuadrados habita una población de 12.625 personas, lo que representa una participación total del 0,9 % del departamento, esta población está asentada de la siguiente manera.

Población Área Urbana: 46,5 % (5.870)

Población Área Rural: 53,5 % (6.755)

Contexto Educativo: El municipio de Mosquera debido a la desertificación en educación los recursos del sector educativo se direccionan desde la Secretaria de Educación Departamental, desde donde se orientan todos los temas de calidad y cobertura, por tal motivo le corresponde a la gobernación de Nariño implementar las medidas necesarias para garantizar el acceso al servicio educativo en las instituciones educativas asentadas en el municipio, por tal

motivo la administración municipal cuenta con un funcionario delegado para atender los asuntos referentes a la educación, actuando como enlace municipal entre el departamentos, y diferentes organismos que apoyan el proceso educativo en el territorio, en la actualidad en Mosquera funcionan dos instituciones educativas en el casco urbano se encuentra la Institución educativa Liceo del Pacifico el cual cuenta con 28 centros asociados y en la zona rural la Institución Agropecuaria Cocal de los Payanes el cual cuenta con 3 centros asociados.

Esta práctica docente se viene desarrollando en la institución ubicada en el casco urbano, la cual cuenta con 60 años formando a los estudiantes del municipio de Mosquera en modalidad académica, donde ofrece educación preescolar, básica, media para jóvenes y adultos, con un enfoque diferencial e incluyente para formar persona integras, rescatando la cultura y valores étnicos utilizando estrategias didácticas y escenarios de aprendizajes pertinentes. Esta práctica pedagógica se desarrolló con los estudiantes del grado primero de primaria, los cuales oscilan entre 6 y 7 años.

Contexto Cultural: El municipio de Mosquera por la influencia de sus habitantes los cuales en su mayoría son afrodescendientes poseen tradiciones ancestrales ligadas al legado heredados por los esclavos africanos los cuales llegaron en la época de la conquista a reforzar el trabajo pesado que se realizaba en América, nuestro territorio se caracteriza por la música y bailes alegres, donde resaltan el currulao, las jugas y los bunde los cuales son usados en las celebraciones o fiestan que se realizan en el municipio tales como la fiesta de la virgen del Carmen el 16 de julio o las fiestas patronales que se celebran el 28 de enero en honor a San Francisco de Sales entre otros, también se caracterizan los alabaos los cuales se caracterizan por ser tristes y se cantan cuando se muere una persona mayor, de igual forma están los chigualos que se le cantan a los niños que fallecen siendo estos uno ritmos alegres que despiden al niño con

rondas y arrullos, a diferencia del alabado aquí se utilizan bombo, en las fiesta patronales de san francisco de sales también se realizan desfiles culturales muy coloridas para las comparsas del 2024 el tema fue alusivo a mitos, leyendas y juegos tradicionales, demostrando aquí la importancia que tienen estos juegos en el quehacer diario de los Mosquereños.

Marco Teórico y Conceptual

Gracias a la constitución de 1991 los pueblos afrodescendientes adquirieron derechos fundamentales sobre su territorio

“La educación para las comunidades negras debe tener en cuenta el medio ambiente, el proceso productivo, y toda la vida social y cultural de estas comunidades. En consecuencia, los programas curriculares asegurarán y reflejarán el respeto y el fomento de su patrimonio económico, natural, cultural y social, sus valores artísticos, sus medios de expresión, y sus creencias religiosas, los currículos deben partir de la cultura de las comunidades negras para desarrollar las diferentes actividades y destrezas en los individuos y en el grupo, necesarios para desenvolverse en el medio social. (Ley 70, 1993, Artículo 34).

En esta práctica pedagógica se busca establecer un punto de partida teórico, identificando algunos autores sobre las metodologías basadas en didácticas lúdicas en los conocimientos y practicas ancestrales del pacifico sur, correspondiente a las desarrolladas en el municipio de Mosquera, identificando métodos educativos innovadores que realmente reduzcan las desigualdades entre los estudiantes de nuestro territorio y los ubicados en el interior del país, ya que en los resultados de las pruebas realizadas por el ICFES en los presaberes los niños de primaria y en especial en las área de matemáticas se ubican por debajo de la media a nivel nacional.

Teoría Constructivista: Esta práctica pedagógica se fundamenta en la teoría constructivista, en la cual se plantea que el conocimiento se construye a través de las dinámicas

de grupo y la participación efectivas de los individuos, proporcionando a los estudiantes herramientas claves para establecer sus propias habilidades y destrezas y proponer las soluciones pertinentes a los problemas que se le presenten.

En esta teoría se tiene en cuenta el reconocimiento de las experiencias y de la información adquirido por el individuo, ya que es primordial que este tome la iniciativa de realizar una búsqueda integral de todo aquello de lo que ha aprendido y de esta manera proponer soluciones a todo aquello que le genere interrogantes y de esta manera obtener sus propios juicios, pero siempre partiendo del saber existente, teniendo como base la experiencia y las vivencias que ocurren alrededor de su entorno, dando como resultado un nuevo aprendizaje el cual ha tenido una reflexión integral el cual termina aportando respuestas a las problemáticas que se presentan en sus contexto social y comunitario (Vygotsky, 1979).

Jean Piaget, basándose en su experiencia adquirida en las ciencias tales como la biología y la psicología, investigo sobre el conocimiento donde logro establecer que la evolución del pensamiento humano como también la manera que el cerebro procesa y almacena la información Piaget, describe como los seres humanos, adquieren, recopilan y sintetizan la información disponible en su entorno a través de las interacciones que se le presentan en su diario vivir Piaget, afirma que un aprendizaje legitimo se adquiere cuando las personas tienen la oportunidad de interactuar legítimamente en su entorno, no solo con lo que se mira y percibe sino que además se debe manipular los objetos, razonar sobre las posibles situaciones que se puedan presentar para una determinada situación , donde cada quien adquiere y asume la responsabilidad de crear su propio crecimiento y desarrollo personal.

En la teoría Vygotsky la cultura juega un papel decisivo en el desarrollo integral de los individuos, ya que a través de ella obtenemos herramientas fundamentales para intervenir en

nuestro entorno y así modificar y proponer cambios en el mismos, si nuestros niños y niñas reciben un adecuado estimulo social y cultural podrán desarrollar el pensamiento crítico de tal forma que podrán obtener herramientas firmes para su aprendizaje, al revisar la composición de la cultura se evidencia que esta se compone de signos y símbolos que median las acciones y comportamientos de las personas, por tal razón encontramos en nuestro territorio tomamos estos significados para entender y proponer estrategias pedagógicas que puedan direccionar una mejor formación en cada uno de nuestros estudiantes..

Desde la perspectiva de Piaget a la de Vygotsky se interpreta que el procesos de aprendizaje de los alumnos se construye a partir de realizar procesos internos n los cuales el transforma, organiza y reorganiza el conocimiento adquirido durante su formación y es así como construye nuevas habilidades las cuales están condicionadas por las vivencias en las que el participa de forma activa aprovechando el contexto cultural en el que se desenvuelve, utilizando como medio su lenguaje, las creencias y sus propias habilidades Piaget, por el contrario señala la importancia que ejercen los docentes con su ayudas la cual consiste en direccionamientos que le deben impartir a sus estudiantes para que estos de una manera activa logren desarrollar su comprensión a través de la exploración y la investigación, par Vygotsky es fundamental que los docentes proporcionen a los estudiantes la oportunidad de aprender a construir el conocimiento con su respectivo acompañamiento y tutorías respectivamente.

Para los dos enfoques presentados se puede observar que los docentes en la formación de los niños y niñas actúan como facilitadores y acompañantes del proceso de aprendizaje en la etapa inicial del estudiante ya que no es adecuado que se controle y dirija abiertamente.

Básicamente la diferencia entre la teoría de Piaget y de Vygotsky es que el primer modelo, sostiene que el aprendizaje de una persona es un proceso individual en el cual esta

adquiere información de manera autónoma mientras Vygotsky destaca la importancia de la interacción social y el contexto cultural para generar aprendizajes y así expandir cada una de las estructuras que poseemos, logrando la reconstrucción del conocimiento, valores, actitudes y sobre todo las nuevas habilidades.

Aprendizaje significativo: David Ausubel en su teoría el aprendizaje arroja mejores resultados cuando se toma como referencia todo aquello que el estudiante se identifica, donde la memoria fotográfica hace la diferencia ya que pueden muy fácilmente recordar una imagen, un símbolo o en su defecto definiciones o conceptos los cuales ya adquirido con anterioridad, es de suma importancia que el docente indague sobre todo aquello que el estudiante ya conoce, lo que significa para el cada concepto que tenga en su interior y que valor significativo tiene esto para el e identificar como lo está relacionando con su vida, su entorno y sus creencias, para Ausubel está claro que los conocimientos del educando no se pueden limitar únicamente a la información teórica, si no también, en el aprendizaje que se adquiere de forma empírica en el día a día, es ahí donde cada uno de los docentes que imparte un área del conocimiento debe innovar y al mismo tiempo interpretar que elementos y herramienta puedo tomar del entorno para que los estudiantes puedan desarrollar más y mejor los conocimientos.

El aprendizaje significativo aporta al estudiante la capacidad de desarrollar nuevas experiencias y así abordar una mejor capacidad para interpretar, analizar y establecer relaciones entre diferentes situaciones, este enfoque a pesar de no ser nuevo en estos momentos está evolucionando teniendo en cuenta modelos metodológicos existente y de esta manera se está innovando de forma dinámica, aquí la planificación del docente adquiere mucha importancia ya que aquí se deben tener en cuenta los métodos, técnicas y sobre todo los recursos didácticos que se relacionan con los indicadores propuestos en la planeación, se dé adema enfatizar en un

excelente trabajo en equipo, ya que en estos momentos la tecnología y los acontecimientos que se presentan cambian constantemente, como lo sucedido en el 2020 que a causa de COVID 19 las instituciones educativas debieron implementar estrategias y metodologías nuevas para i partir el conocimiento, por tal motivo es necesario seguir introduciendo cada vez más metodologías en las cuales el estudiante sea cada vez más autónomo y se prepare continuamente a enfrentar nuevos retos en el aprendizaje.

Ausubel en su planteamiento se refiere a la categoría interpersonal como los factores internos que influyen en el estudiante fortaleciendo su estructura cognitiva, tales como la motivación y las creencias por medio de estos factores internos el alumno logra interpretar y desarrollar los nuevos conceptos adquiridos, se comprende que para Ausubel, cuando se habla de la estructura cognitiva hace referencia sobre la organización y el previo almacenamiento de toda la información en la memoria, teniendo en cuenta que este ya cuenta con saberes previos, los cuales son importantes a la hora de asimilar la nueva información, entendiéndose que partir de aquí se suministra un punto de partida para comprender la nueva información.

Novak inspirado en la teoría de aprendizaje de Ausubel, sostiene que la construcción del significado requiere de la integración de la cognición, la emoción y la acción, siendo esta interacción muy necesaria para lograr un aprendizaje verdadero e impactante, el aprendizaje significativo se logra cuando los conceptos se conectan con nuestra experiencia, permitiéndonos entender y aplicar lo que hemos aprendido. Para Novak define cinco características fundamentales para la educación:

Aprendizaje: El estudiante adquiere conocimientos habilidades y actitudes a través de un proceso de aprendizaje que implica la construcción de significado y la conexión de una nueva información con su experiencia y conocimientos previos.

La enseñanza: El docente juega un papel fundamental en el aprendizaje de los estudiantes mediante la planificación, implementación y evaluación de estrategias y actividades de enseñanza que fomentan el aprendizaje.

Evaluación: El proceso de evaluación sistemática permite medir y valorar el aprendizaje de los estudiantes, identificando el grado en que han alcanzado los objetivos de aprendizaje a través del análisis de datos recopilado

Contexto: La cultura, la sociedad, la tecnología, la infraestructura y los recursos disponibles configuran el contexto en el que se produce el aprendizaje, afectando la forma en que los estudiantes aprenden y los docentes enseñan.

Participación: El involucramiento activo de los estudiantes en el aprendizaje implica una colaboración efectiva con los docentes y otros estudiantes, así como la participación en actividades y proyectos que promueven el aprendizaje y el desarrollo.

Carneros P. (2018) El aprendizaje significativo implica que el estudiante construya su conocimiento a través de la selección, recolección y análisis de información, conectándola con la experiencias personales y conocimientos previos para crear un aprendizaje más profundo y duradero.

Los autores relacionados anteriormente, nos indican que el aprendizaje profundo es un método en el cual el educando adquiere una enseñanza con sentido, donde el contexto social actúa como el medio para alcanzar el fin que en este caso es el conocimiento práctico, el cual lo puede utilizar a lo largo de toda su vida para resolver situaciones reales de su diario vivir, este aprendizaje ocurre cuando una nueva información se relaciona con conceptos o proposiciones relevantes que ya existen en la estructura cognitiva del aprendiz, y se integra de manera no arbitraria y sustancial en esa estructura, en otras palabras es aprendizaje implica que el estudiante

conecte la nueva información con sus conocimientos y experiencias previas, de manera que se cree una relación lógica y sustancial entre la nueva información y la estructura cognitiva existente.

Metodología para la enseñanza efectiva de las matemáticas: La educación matemática puede ser limitada cuando los docentes se enfocan en enseñar conceptos de manera aislada y sin contexto, sin permitir que los estudiantes desarrollen una comprensión más profunda y significativa de las matemáticas (Paniza, 2003).

Aquí vemos claramente como el autor anuncia su desacuerdo sobre las estrategias utilizadas de alguno docentes donde se evidencia el desinterés por impartir un conocimiento adecuado de las matemáticas, ya que no se utilizan procesos didácticos innovadores y efectivos, por el contrario, se socializa la información que se encuentra en los libros acompañados de fórmulas y teoremas que el estudiante debe memorizar, sin un respectivo análisis.

El juego ha sido fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que les ha permitido mejorar habilidades como la clasificación, la conservación numérica, el vocabulario, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, además de fomentar su autonomía en el aula, es por eso que es esencial seguir diseñando y ejecutando actividades lúdicas de manera sistemática y planificada (Ruiz, 2008). el juego es una herramienta valiosa aliada para los docentes ya que ayuda a fortalecer el desarrollo infantil a medida que ellos crecen de tal forma que debe ser incorporado de manera sistemática en el proceso de enseñanza teniendo en cuenta que los niños y niñas aprenden de manera natural a través de la interacción con su entorno.

Las estrategias didácticas son fundamentales para organizar y desarrollar el proceso de enseñanza- aprendizaje, con los objetivos institucionales relacionados con la formación académica, estas sirven de marco de referencia para guiar las acciones educativas y asegurar que

se logren los objetivos de aprendizaje y desarrollo de competencias en los estudiantes. (Arteaga et al. 2015). Por tal motivo las estrategias didácticas que se implementen para orientar un tema específico deben ser diseñadas e implementadas de manera efectiva para garantizar el éxito en la formación académica.

El juego es un medio idóneo para fomentar la expresión artística en los estudiantes, ya que les permite desarrollar habilidades como la danza, la oratoria, la pintura y el dibujo, en un ambiente escolar que promueve la creatividad, la imaginación y la práctica de los valores, a través del juego, los humanos adquieren conocimientos valiosos sobre el mundo que los rodea, tanto natural como social, lo que a su vez mejora sus capacidades cognitivas y físicas, especialmente en la etapa de la infancia (Vygostky, 1943). En el municipio de Mosquera el juego ha sido una herramienta fundamental para el desarrollo de la expresión artística ya que los escenarios tanto escolar como extracurriculares han fomentado impactos positivos en la formación de valores , fortaleciendo la creatividad y la imaginación de los niños de igual forma a través del juego nuestros niños llegan a acuerdos solucionan los conflictos que surgen en durante en juego, en muchas ocasiones sin intermediarios sin requerir la presencia de un adulto.

El aprendizaje de las matemáticas se inicia con la curiosidad y el desarrollo de habilidades, que se fortalecen a medida que se avanza en el conteo verbal y visual, el sentido numérico, la aritmética mental y la resolución de problemas, y se refuerza aún más con el uso de herramientas colaborativas en la educación temprana. (Marzo, 2013). Las matemáticas para su aprendizaje requieren de herramientas y ayudas colaborativas las cuales se pueden implementar despertando el interés por los números realizando acciones que incentiven los sentidos de forma práctica a temprana edad.

La planificación de tareas es fundamental para motivar el aprendizaje en la educación inicial, mediante actividades como juegos matemáticos al aire libre, descripción de atributos y juegos de memoria, así como el uso de receta culinarias. Dentro y fuera del aula los docentes deben incluir juegos que los niños pueda clasificar o diferenciar objetos por el motivo en la práctica pedagógica que se implementó los niños tuvieron la oportunidad de jugar el yeimi con figuras geométricas las cuales estaban pintadas de diferentes colores, donde estos pudieron agrupar cada una de las figuras dependiendo su forma y de esta manera se pretende desarrollar sus habilidades matemáticas y cognitivas desde temprana edad.

En Francia cuando concurrían los años 70, el investigador Guy Brousseau, el cual enfatiza la importancia que el docente sea un facilitador del aprendizaje, en lugar de un trasmisor de conocimientos, el profesor debe crear situaciones didácticas que permitan a los estudiantes aprender de manera activa y significativa, por otro lado, el estudiante debe ser un participante activo en el proceso de enseñanza, explorando y experimentando para construir su propio conocimiento. En su teoría Brousseau destaca la importancia de la resolución de problemas en la enseñanza de las matemáticas. Los estudiantes deben aprender a resolver problemas de manera autónoma, utilizando sus propias estrategias y habilidades, lo cual les permite desarrollar una comprensión profunda de las matemáticas y aplicarlas a situaciones reales.

La didáctica de las matemáticas se enfoca en dos tareas clave: diseñar situaciones didácticas adecuadas para cada campo conceptual de las matemáticas y construir un marco teórico que fortalezca su posición como disciplina científica (Brousseau, 2007). Es claro que la disciplina de las matemáticas requiere una aproximación teórica y una práctica, donde sugiere que la elaboración de conocimientos teóricos es fundamental para la consolidación de la didáctica de las matemáticas como disciplina científica.

(Vergnaud, 2007), Se entiende por sistema didáctico al conjunto de elementos interconectados que influyen en la enseñanza de las matemáticas, incluyendo a los estudiantes y el profesor, como también el contexto en el que se desarrolla la acción pedagógica, de tal forma que la enseñanza de la matemáticas es un proceso complejo que involucra múltiples elementos interconectados, lo cual implica que los docentes deben considerar cuidadosamente como diseñar e implementar estrategias de enseñanza que tengan en cuenta las necesidades y habilidades de los estudiantes, así como el contenido matemático que se enseña.

Actividades recreativas como método de aprendizaje: Los juegos tradicionales son una herramienta valiosa para la trasmisión cultural, ya que permiten a los niños y niñas aprender sobre su historia, sus costumbres y los valores de su comunidad de una manera divertida e interactiva, a través del juego, los niños construyen su identidad cultural, desarrollan habilidades para interactuar con los demás, y aprenden a transformar su entorno sociocultural de manera creativa y responsable (Vygotsky, 1987). Para el autor es muy importante la trasmisión de saberes ancestrales a nuestros niños desde su educación inicial ya que esta contribuye significativamente al desarrollo integral del niño, el juego es esencial para el desarrollo saludable y feliz del niño, de igual forma se sugiere que la falta de juegos pueden tener consecuencias negativas para el desarrollo del niño, el juego es uno de los primeros escenarios donde el niño se enfrenta con personas diferentes a su entorno familiar, por tal motivo aquí tendrá que aprender a cumplir las reglas y esmerarse por sí mismo para lograr la victoria y ser un ganador.

Marzo, (2013), sostiene que los juegos tradicionales son una ventana a nuestro pasado y nos permiten entender mejor nuestras tradiciones y costumbres, la práctica de los juegos tradicionales mantiene viva la memoria colectiva de nuestra cultura, transmitiendo de generación en generación los valores creencias y tradiciones que nos definen. por ejemplo cuando los niños

imitan el rol de cocineros y cocineras en sus juegos, preparan comidas teniendo en cuenta lo que han observado en sus mayores, recreando situaciones que los han marcado de alguna manera positivamente, tal es el caso de la preparación de los tamales que se realizan en semana santa en cada una de las familias, por lo general los mayores se reúnen en una de las viviendas y se reparten los ingredientes, como también las labores para la preparación, de esta manera los niños también recrean y se divierten practicando las tradiciones en forma de juego.

Marzo (2013) argumenta que los juegos tradicionales son un elemento esencial de la identidad cultural de una región, permitiendo la conexión con su pasado y su herencia. Cada pueblo tiene sus propios juegos y forman parte de su cultura, la diversidad cultural de cada pueblo se ve reflejada en sus propios juegos y tradiciones, que pueden tener puntos en común con otros lugares pero mantienen su esencia única, la incorporación de los juegos tradicionales en la educación es una estrategia didáctica de gran riqueza ya que parte de las actividades que los niños y niñas disfrutan y conocen.

El nacimiento de los juegos tradicionales se remonta a los primeros años de vida, cuando los niños establecen vínculos con su entorno y son iniciados en la tradición oral a través de canciones, poesías y rimas, recitan, las mismas que les cantaron a sus mayores cuando eran niños, los juegos tradicionales crean un sentido de pertenencia y conexión entre las familias y la comunidad ya que representan situaciones y actividades que son familiares y relevantes para ellos. (Ufele, 2014). Por esta afirmación podemos afirmar que por medio de los juegos tradicionales se forma una conexión entre la infancia y la tradición oral, estos juegos tienen sus raíces en la experiencia infantil.

Los juegos tradicionales ofrecen a los niños una oportunidad única para explorar y aprender sobre su cultura y su región, la práctica de estos ayuda a preservar la identidad cultural

regional, que se ha forjado a lo largo de las generaciones, en este contexto se fomenta un método de enseñanza atractivo y entretenido, que permite al niño crecer y aprender mientras juega, actúan como un vehículo entre generaciones, preservando y transmitiendo la sabiduría, las costumbres y la cultura de otras épocas, reactivarlos es una forma de explorar nuestras raíces y obtener una perspectiva más amplia y profunda del presente, al fomentar el juego activo y participativo, estamos contribuyendo al desarrollo integral de los niños y niñas, fortaleciendo sus habilidades y capacidades motoras (Silva, 2008). En los municipios del pacífico colombiano los juegos tradicionales han permitido preservar la identidad cultural donde evidenciamos que los abuelos recuerdan su época como los practicaban y hoy sus nietos se divierten de la misma forma, estos juegan un papel muy importante en la preservación y transmisión de la cultura, las costumbres y la sabiduría de generaciones pasadas, a través de estos juegos, se han transmitido muchos de los valores, historias, leyendas y tradiciones que hoy se escuchan en nuestros barrios cuando los niños pasan horas tras horas jugando.

Los juegos tradicionales, aunque simples, satisfacen las necesidades básicas de los niños, como la creatividad, la imaginación y la interacción social. Sin embargo, en este mundo globalizado, donde la tecnología avanza a pasos agigantados, existen juegos más sofisticados que a menudo capturan la atención de los niños y les resultan más atractivos y emocionantes, a pesar de la influencia de la tecnología, los juegos tradicionales siguen siendo una herramienta valiosa para fomentar la relación interpersonal y la cohesión social entre los niños y la comunidad que los rodea, la capacidad de generar alegría y satisfacción es un argumento sólido para incorporar estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje, donde la diversión se convierte en un catalizador del conocimiento, investigaciones en neurociencia revelan que la alegría es un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que facilita la formación de conexiones neuronales

en la corteza cerebral, lo que a su vez fomenta la sinapsis y el desarrollo de capacidades cognitivas.

Yeimi: Es un juego tradicional que identifica a muchos de los pueblos y ciudades de Colombia, según el señor Favio Evel Quiñonez sabedor del municipio de Mosquera, hoy a sus 75 años, cuenta que en su niñez lo jugaban con todos sus primos y amigos en los solares de las casas y cuando bajaba la marea se desplazaban hacia la playa donde también lo practicaban, este juego se desarrolla con dos equipos, con un número ilimitado de participantes, y se busca equilibrar ambos equipos para que tengan el mismo número de jugadores, para determinar quién comienza el juego, se realiza un sorteo utilizando una torre construida con cochas de coco, y con una pelota de caucho un participante de cada equipo espera su turno para lanzar la pelota, el equipo que primero derribe la torre será quien jugara a defensiva y el otro equipo tratara de ponchar a sus rivales mientras estos intentan armar de nuevo la torre, cada participante que es ponchado se retira del juego si el equipo logra armar la torre antes de que sean ponchado todos los integrantes este será el equipo ganador y gritaran yeimi

El juego se centra en que el equipo que tiene la pelota debe usarla para eliminar a sus adversarios mediante un golpe o ponchado es que debe pochar a sus adversarios, evitando que estos puedan armar la torre, solo se puede intercambiar la pelota entre los mismos integrantes de un equipo.

Rayuela (Pacha cajón): Para iniciar el juego, se pintan cuadrados en el piso con tinta o pintura la numeración va del uno al diez en cada cuadro, para comenzar el juego se toma una piedra plana o una porción de barro húmedo y se lanza al primer cuadro, la porción de barro no puede tocar ninguna de las rayas externas y debe quedar exactamente en el cuadro indicado, se comienza a recorrer la figura desplazándose por cada una de los cuadros sobre un pie

manteniendo la estabilidad hasta llegar a la cuarta casilla donde esta se divide en dos y podrá apoyar las dos piernas en cada división, al pasar a la casilla seis lo hará con un solo pie y así sucesivamente con los otros números recorrer toda la figura donde debe retornar y al llegar donde está la ficha debe detenerse una casilla antes y desde esta tomar la ficha y terminar de hacer el recorrido sin pisar donde estaba la ficha, se prosigue a la siguiente ronda hasta que falle ya sea cuando la ficha quede por fuera de la sección o cuando el participante pise alguna de las rayas. El ganador será quien más avance hacia el último puesto el número 10.

Diseño Metodológico

Enfoque de Investigación

Esta investigación académica viene planteando e identificando situaciones basadas en la observación directa con respecto al comportamiento de un grupo de individuos ante una situación en particular, por esta razón el enfoque de este trabajo será cualitativo.

Domínguez (2000) los métodos cualitativos se sustentan en la hipótesis que la realidad social es una construcción simbólica y compartida, por tanto la intersubjetividad es un elemento fundamental en la indagación cualitativa, dado que facilita una comprensión más profunda, desde esta óptica, el contexto social esta tejido de interpretaciones comunes que se generaran a través de la intersubjetividad, el objetivo alude a la perspectiva individual sobre una acción, la indagación cualitativa se enfoca en analizar la complejidad y la riqueza de los significados y definiciones que las personas atribuyen a una situación; más allá de la cuantificación de sus características o comportamiento.

Por otro lado, (Vera, 2015) sostiene que la investigación cualitativa se enfoca en analizar la calidad de las interacciones, procesos, recursos y herramientas en un contexto específico, esta se enfoca en realizar un estudio integral y minucioso estudiando un tema específico, esto nos lleva a decir que esta clase de investigación nos lleva a cada una de las acciones que realicemos sobre una situación en particular.

Así mismo Hernández y otros (2010) el esquema inductivo expansivo se utiliza para identificar y perfeccionar preguntas de investigación, utilizando descripciones y observaciones como base, la cual centra su idea en que toda cultura o sistema social tiene una forma única de interpretar y dar sentido a los fenómenos y eventos, su propósito es describir la realidad desde el punto de vista de los investigadores, esta se denomina holística por que aborda el sistema o

fenómeno en su totalidad sin fragmentarlo en partes separadas, su aproximación analítica se caracteriza por ser interpretativa, contextual y etnográfica, lo que permita capturar la complejidad y riqueza de los fenómenos sociales y culturales.

El informe de resultados marca un punto culminante de la investigación realizada, esta etapa de la investigación conecta la necesidad o problema inicial con los hallazgos y resultados obtenidos, su naturaleza paradójica que combina elementos de cierre y apertura lleva a que se perciba como un producto terminado en algunos casos y como un producto en proceso en evolución en otros.

Método de Investigación

Según Restrepo, "La investigación-acción es un instrumento que permite al maestro comportarse como aprendiz de largo alcance, aprendiz de por vida, ya que le enseña como aprender a aprender, cómo comprender la estructura de su propia práctica y cómo transformar permanente y sistemáticamente su práctica pedagógica" (2003, p. 7)

Según (Elliot, 1993) citado por Latorre, la investigación- acción es un enfoque que estudia situaciones sociales con el objetivo de optimizar la calidad de las acciones implementadas, además se enfoca en la resolución de problemas prácticos a través de la reflexión, la integración de la teoría y la práctica y el intercambio de ideas con otros profesionales, en consecuencia sus objetivos están orientados a transformar y mejorar la práctica educativa, simultáneamente buscando una comprensión más profunda de ella, de manera permanente la investigación - acción se integra con la formación abordando la realidad y relacionando el cambio y el conocimiento, con el profesorado como el principal actor de la investigación.

La investigación – acción emerge como una metodología de investigación enfocada en el cambio educativo caracterizándose por ser un proceso dinámico y transformador tal como lo mencionan Kemmis Y Mac Tagger (1988), (i) Se desarrolla a partir de la práctica y se dirige hacia ella, (ii) Tiene como objetivo transformador la practica mediante su transformación,, al mismo tiempo que busca comprender su naturaleza y su funcionamiento, (iii) Implica la colaboración comprometida de los sujetos en la transformación y mejora de sus propias practicas (iv) Requiere una acción colectiva en la que todos los sujetos involucrados trabajen en colaboración y de manera coordinada a lo largo de todas las etapas del proceso de investigación, (v) Requiere una evaluación crítica y objetiva de la situación para comprender sus implicaciones y consecuencias. (vi) Se desarrollo en espiral de ciclos interconectados que abarcan planificación, implementación, observación y reflexión crítica.

En esta investigación el docente debe cuestionarse e investigar sobre la enseñanza, sobre las didácticas que mejor funcionen para dar solución al problema investigado, por tanto, debe reflexionar y cuestionar sus propios resultados con el propósito de introducir sus propias mejoras en su proceso de enseñanza por estas particularidades de la investigación la relacionamos con la investigación acción.

Tipo de Investigación

Para (Guevara, 2020) La investigación descriptiva tiene como objetivo principal conocer en profundidad las situaciones, costumbres y actitudes predominantes en un contexto específico, para lograr este objetivo, la investigación descriptiva se enfoca en proporcionar una descripción exacta y detallada de las actividades, objetos, procesos y personas involucradas en el contexto de estudio. Este tipo de investigación se centra en responder las siguientes preguntas fundamentales

¿Qué está sucediendo? ¿De qué manera sucede? ¿Cuándo ocurre exactamente? ¿En qué contexto ocurre? ¿Cuáles son sus rasgos distintivos? ¿Qué objetivos persigue?

La información obtenida a través de las respuestas nos permite profundizar en el conocimiento del objeto de estudio situado en el contexto real y bien definido, los datos recopilados se enfocan en examinar las propiedades, los patrones de comportamiento y la organización de los fenómenos educativos, con el fin de comprender mejor su naturaleza y dinámica. Este tipo de investigación tiene un enfoque descriptivo buscando proporcionar una visión clara y detallada de los fenómenos estudiados, sin buscar establecer conexiones causales o explicativas, de acuerdo con lo que señala Sandelowski (2000), el investigador se mantiene en un papel descriptivo, presentando la experiencia o situación estudiada desde la perspectiva de los sujetos, sin intentar imponer su propia interpretación, y centrándose en la presentación de los datos tal como fueron recopilados.

En este enfoque investigativo es fundamental considerar el marco en el que se produce el hecho, ya que los detalles contextuales son fundamentales para una comprensión integral de los hallazgos, debemos tener en cuenta que la investigación al ser cualitativa no debemos generalizar a otras instituciones del territorio, como tampoco a otras aulas del salón de la misma institución, en esta investigación se ha hecho una descripción minuciosa de cada contexto que interviene en la situación que se presente, sin dejar atrás tampoco el personal humano y la muestra que intervienen en todo este proceso.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

En una investigación exploratoria y descriptiva es muy importante conocer y profundizar en cada una de las realidades del contexto estudiado, por tal motivo es necesario definir de forma

adecuada las estrategias de obtención de información para lograr cada objetivo particular. Como se relaciona a continuación:

Reconocer el papel de los juegos tradicionales en la enseñanza de las matemáticas, para obtener este objetivo se tuvo en cuenta la conformación de un grupo focal, la cual es una muestra variada de personas seleccionadas para formar parte del debate estructurado sobre un tema concreto, y que promueve discusiones enriquecedoras para una investigación rigurosa, en la investigación cualitativa, el grupo focal implica la participación de un grupo selecto de individuos de 6 a 10 personas para examinar un tema en profundidad, el grupo intercambia ideas, experiencias de recopilación de datos esta se lleva a cabo con la guía de un moderador, su responsabilidad es validar la autenticidad de los resultados y reducir los conflictos en las discusiones sobre el tema, el propósito del grupo focal no es alcanzar un consenso sobre el tema, por el contrario se enfoca en descubrir y analizar las opiniones y puntos de vista individuales sobre el tema, los participantes a menudo brindan información inesperada y valiosa que , aunque no estaban en el foco principal, pueden generar resultados significativos.

Desarrollar una propuesta educativa que aproveche los juegos tradicionales para fortalecer el pensamiento lógico matemático, el desarrollo de este objetivo se apoyó en la realización de entrevistas semiestructuradas siendo esta, una estrategia de investigación cualitativa que incorpora aspectos tanto de entrevistas estructuras y no estructuradas , antes de realizar una entrevista semiestructurada el investigador elabora un conjunto de preguntas o temas claves para orientar la conversación con el participante, al mismo tiempo se reservan espacios para la improvisación y las preguntas de seguimiento que se generen a partir de las respuestas de los participantes, esto posibilita un método más interactivo y de descubrimiento, de esta manera el investigador puede enfocarse en aspectos concretos de interés y obtener datos

detallados y refinados, a través de las entrevistas semiestructuradas se permite a los investigadores adaptarse en las visiones, historias personales y percepciones de los participantes de manera profunda y detallada, las entrevistas semiestructuradas pueden desentrañar historias enriquecedoras, opiniones personales y detalles contextuales que podrían no ser evidentes en un formato de entrevista más rígida, la naturaleza abierta de las entrevistas sin estructurar posibilita una visión integral y matizada del tema de investigación capturando la diversidad y complejidad de las experiencias humanas de manera efectiva.

Las entrevistas semiestructuradas proporcionan un método interactivo y adaptativo para recopilar datos cualitativos, facilitando una comprensión más rica y matizada de la realidad estudiada. Esto permite a los investigadores mantener una conversación fluida y adaptable con los participantes, los investigadores pueden utilizar estas entrevistas para explorar preguntas de investigación, analizar las perspectivas de los participantes y adquirir una comprensión detallada y completa de los temas de investigados, la entrevista semiestructurada busca capturar más que solo información objetiva, explorar aspectos más profundos y subjetivos, el propósito es examinar y analizar percepciones, creencias valores y emociones de los participantes, para obtener una visión más completa y detallada del tema estudiado, ofreciendo puntos de vistas enriquecedores sobre sus vivencias y percepciones subjetivas.

Fomentar enfoques pedagógicos innovadores y relevantes en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas a través de los juegos tradicionales, para recolectar información valiosa para el desarrollo de este objetivo acudimos a los diarios de campo como herramienta valiosa y efectiva.

El diario de campo es una herramienta de apoyo que, a través de la toma de notas, ayuda preservar la memoria promoviendo la recopilación y la reelaboración de las experiencias y

vivencias, permitiendo que quien escribe experimente un proceso de liberación emocional que fomenté la introspección y autocrítica, es esencial en el proceso formativo ya que permite el análisis reflexivo de las percepciones, obstáculos y realizaciones del autor (Sanjek, 1990).

Así mismo es un instrumento que combina un enfoque personal con una finalidad consultiva en su elaboración, este tiene un gran valor tanto para tareas individuales como para proyectos en equipo y sirve como una valiosa fuente de información para profesionales que comparten intereses en un mismo tema, dado que permite mantener la continuidad y realizar un seguimiento efectivo de un proyecto (Valverde, 1993)

Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados

Juegos y Tradición para el Desarrollo Cognitivo

La identidad cultural de un pueblo o una región es la riqueza inmateral que poseen sus habitantes, por medio de juegos tradicionales como el yeimi y el chapaca jon (la rayuela), muchos de nuestros ancestros se entretuvieron y se divertían al mismo tiempo, pero atrás de estas bellas experiencias se teje la construcción de la identidad cultural d ellos pueblos afro en especial en nuestro Mosquera, ya que por medio de los juegos tradicionales se incentiva el aprendizaje y el desarrollo motriz y de esta manera además podemos fortalecer los valores sociales y culturales mejorando las relaciones interpersonales dentro de la comunidad desde la infancia.

Recuerda doña Oliva una sabedora de 63 años del municipio, participante en el grupo focal para la recolección de información sobre juegos tradicionales, que al mirar a los niños y niñas jugando recordó todos eso buenos momentos de esa época donde forjo amistades.

Figura 2

Sabedora de Juegos Tradicionales



Nota. Archivo fotográfico de autores

Gracias a la información recogida en el grupo focal los participantes coincidieron que, por medio de los juegos tradicionales, el aprendizaje de matemáticas es significativo, ya que al repetir el conteo de los números e identificarlos al mismo tiempo hacia memorizarlo e identificarlo en la figura en la que saltaban.

Figura 3

Juego del Pachacajon



Nota. Archivo fotográfico de los autores

De igual manera se puede observar que por medio del yeimi los estudiantes pudieron reconocer figuras geométricas básicas de la geometría y a su vez formar conjuntos de cada una de las figuras mientras realizaban el juego, esto permitió perder el miedo y el rechazo al estudio de las matemáticas, los padres de familia al observar la actividad también se motivaron para

incentivar que los niños y niñas también la practiquen de esta manera y así poder avanzar en el conocimiento y agrupación de estas figuras.

Los estudiantes lograron apropiarse de los conceptos de forma divertida y a su vez desapercibida desde el punto de vista que no se percataban que estaba realizando las actividades que se les pide normalmente que realizan en el aula de clase, y es así como los estudiantes y docentes evidenciaron una mejor cohesión durante el juego estrechando la relación estudiante – docente, mirándose reflejado avances significados en la elaboración de las tareas de forma más segura y a su vez con el cumplimiento en los tiempos estipulados.

Figura 4

Juego del Yeimi con Figuras Geométricas



Nota: Archivo fotográfico de los autores

Diseño de Estrategia Pedagógica Enfocada en los Juegos Tradicionales

En la elaboración de este plan de aula se tuvo en cuenta la manera como se integran los juegos tradicionales del yeimi y del pachacajon en la enseñanza de las matemáticas con miras a desarrollar un adecuado pensamiento lógico matemático, para los estudiantes del grado primero de la institucione educativa Liceo del Pacifico del municipio de Mosquera Nariño, la propuesta pedagógica se desarrolló con una secuencia didáctica acorde a todos los lineamientos requeridos a partir del diagnóstico realizado por medio de la observación a las habilidades y destrezas de los niños del grado primero relacionado con el conteo de números, identificación de números y figuras geométricas básicas y la suma.

Figura 5

Plan de Aula No. 1 Conociendo los Números

I. Identificación			
Área	Matemáticas	Curso	primero
Periodo	Segundo	Tiempo	1 semana
Estándar	Identifico cada uno de los números		
Pregunta Problematicadora	¿Cómo implementar los juegos tradicionales como estrategia lúdica para la enseñanza del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 6 a 7 años del grado primero de la Institución Educativa Liceo del Pacifico?		
II. Planteamiento			
Tema 1	Conteo e identificación de los números		
Síntesis Conceptual			
Contar es el proceso por el cual los objetos de un conjunto se designan uno a uno y cada objeto se designa una vez y solo una			
Subtema	Juegos tradicionales		
Los juegos tradicionales como estrategia didáctica muestran a los estudiantes un espacio lúdico y divertido, en el cual desarrollan capacidades de aprendizaje, como también el incremento de sus capacidades creativas, sociales y motrices.			

Nota. Archivo de los autores

Metodología Este tema se trabajará iniciando con una canción alusiva a los números, luego se organizarán los niños en una fila.

Logro: Identificar el numero dentro del pachacajon

Descripción: Lanzar la ficha e identificar el numero donde cae la ficha el estudiante debe decir el numero donde callo la ficha, el que lo antecede y el siguiente número.

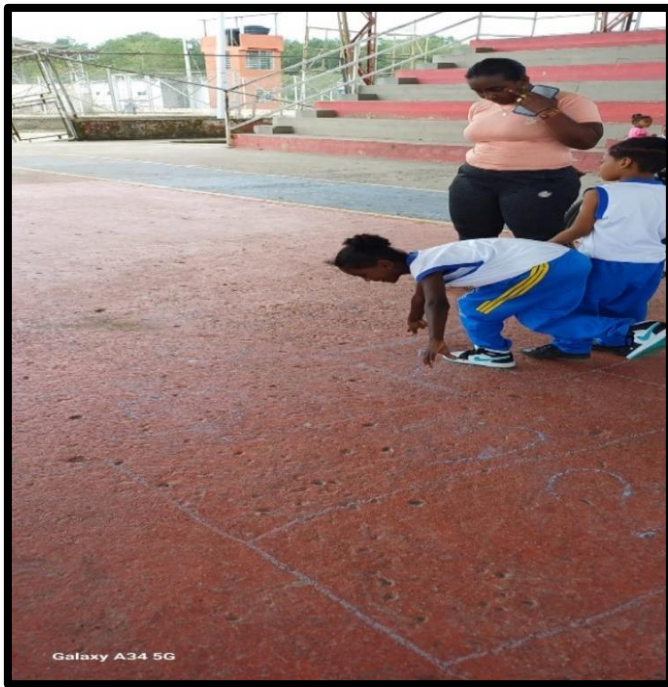
Recursos: Dibujo del pachacajon en el piso, ficha de barro húmedo, estudiantes

Procedimiento: Los estudiantes lanzaran la ficha por turnos e identificaran los números anteriores y posteriores, el estudiante que más aciertos tenga ganara el juego.

Indicador de desempeño: Los niños serán evaluados sobre sus conocimientos previos de números antes de jugar y luego realizarán actividades designadas por el docente.

Figura 6

Pachacajon



Nota. Archivo fotográfico de autores

Figura 7*Plan de Aula No. 2 Identificando las Figuras Geométricas*

I. Identificación			
Área	Matemáticas	Grado	Primero
Periodo	Tercero	Tiempo	1 semana
Estándar	Identificar cada una de las figuras geométricas básicas, círculo, triángulo y cuadrado.		
Pregunta Problematicadora	¿Cómo implementar los juegos tradicionales como estrategia lúdica para la enseñanza del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 6 a 7 años del grado primero de la Institución Educativa Liceo del Pacífico?		
II. Planteamiento			
Tema 1	Figuras geométricas básicas		
Síntesis Conceptual			
Las figuras geométricas son las representaciones visuales de superficie planas que están delimitadas por líneas.			
Sub tema	Juego del yeimi		
El yeimi como estrategia didáctica que desarrollo las habilidades motrices y de concentración en los estudiantes			

Nota: Archivo fotográfico de autores

Metodología: El docente dará a conocer a los niños las figuras geométricas básicas indicándoles sus nombres y en donde están representados en cada contexto de su diario vivir.

Logro: El estudiante identifica las figuras geométricas básicas.

Descripción: el docente conducirá a los estudiantes al patio al aire libre donde se jugará el tradicional juego del yeimi, donde agrupará a los estudiantes en dos grupos el grupo A los cuales les entregará la pelota y el grupo B a quienes les entregará las figuras geométricas de cartón,

cada equipo estará compuesto por cinco estudiantes estas figuras se colocan en el suelo de forma desordenada las cuales deberán organizar en forma de torre.

Recursos: Figuras geométricas hechas en cartón, docente, estudiantes, pelota

Procedimiento: Una vez el equipo A tenga la pelota y el equipo B tenga las fichas en su poder, se colocaran todas las figuras en el piso, los participantes del grupo B entraran a armar la torre de las figuras pero estos deberán estar concentrados a no dejarse pochar o pegar de la pelota, cada vez que el participante del grupo B pueda colocar una figura en la torre de mencionar el nombre de la figura que coloco, si este es ponchado antes de armar la torre entrara otro participante y se desarmara la torre que ya había armado el anterior participante, el equipo ganador será aquel que arme el mayor número de torres.

Indicador de desempeño: El estudiante reconocerá cada una de las figuras geométricas básicas.

Evaluación: se realiza seguimiento individual a cada alumno por medio de elaboración de prueba donde deberá colorear con un respectivo color la figura que le indique el docente.

Figura 8*Plan de Aula No.3 Agrupación de Conjuntos*

I. Identificación			
Área	Matemáticas	Curso	primero
Periodo	Tercero	Tiempo	1 semana
Estándar	Comparo figuras geométricas y las agrupo		
Pregunta Problematizadora	¿Cómo implementar los juegos tradicionales como estrategia lúdica para la enseñanza del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 6 a 7 años del grado primero de la Institución Educativa Liceo del Pacifico?		
II. Planteamiento			
Tema 1	Teoría de conjuntos		
Síntesis Conceptual			
Agrupación de objetos o elementos que tienen características o propiedades comunes			
Subtema	Elementos de los conjuntos		
Los elementos son los objetos o cosas que forman un conjunto			

Nota. Archivo fotográfico de autores

Metodología: El docente en el aula de clases les explicara a los niños, refiriéndose como la agrupación de varios elementos que comparten características comunes, se les indagara sobre lo que ellos pueden entender a partir de la explicación impartida por el docente, logrando así la construcción de un nuevo conocimiento. Se realizan secciones de trabajo participativos en la cual como punto de partida se indagar sobre los conocimientos previos de los alumnos y a partir

de este se realizará una retroalimentación a los conocimientos previos para profundizar más sobre el tema trabajo.

Logro: Identifica los elementos de un conjunto

Descripción: el docente conducirá a los estudiantes al patio al aire libre donde se jugará el tradicional juego del yeimi, donde agrupará a los estudiantes en dos grupos el grupo A los cuales les entregará la pelota y el grupo B a quienes les entregará las figuras geométricas de cartón, cada equipo estará compuesto por cinco estudiantes estas figuras se colocan en el suelo de forma desordenada las cuales deberán organizar en tres torres, una torre por figura.

Recursos: Figuras geométricas de cartón pintadas, pelota de caucho, estudiantes y docente

Procedimiento: Una vez el equipo A tenga la pelota y el equipo B tenga las fichas en su poder, se colocaran todas las figuras en el piso, los participantes del grupo B entraran a armar la torre de las figuras pero estos deberán estar concentrado ya que deben armar tres torres diferentes las cuales representaran un conjunto a no dejarse pochar o pegar de la pelota, si este es ponchado antes de armar las tres torres entrara otro participante y se desarmara las torres armadas que ya había armado el anterior participante, el equipo ganador será aquel que arme el mayor número de torres.

Indicador de desempeño: El estudiante reconoce cada elemento de un conjunto

Evaluación: Para el desarrollo de estos temas se utilizó el mecanismo de explicación y aprendizaje participativo, con los estudiantes, los cuales daban a conocer el conocimiento previo que tenían del tema tratado en cada uno de los talleres, haciendo luego una retroalimentación y verificación con la información recolectada por parte del docente. Los estudiantes mostraron comprensión y realización de la actividad, pero algunos estudiantes tienen necesidades

específicas frente al tema, sin embargo, en el juego del pachacajon todos pudieron realizarlas, ya que fue de manera lúdica combinando ambos temas.

Figura 9

Plan de Aula No. 4 Operaciones Básicas

I. Identificación			
Area	Matemáticas	Curso	Primero
Periodo	Tercero	Tiempo	1 semana
Estándar	Describo y cuantifico números		
Pregunta Problematicadora	¿Cómo implementar los juegos tradicionales como estrategia lúdica para la enseñanza del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 6 a 7 años del grado primero de la Institución Educativa Liceo del Pacifico?		
II. Planteamiento			
Tema 1:	Operaciones Básicas		
Síntesis Conceptual			
Las operaciones básicas son el fundamento de las matemáticas entre ellas tenemos la suma, la resta, la multiplicación y división.			
Sub tema	La Suma		
Operación matemática que se usan para juntar o combinar dos o más números para obtener un número total.			

Nota. Archivo fotográfico de autores

Logro: Identifica los elementos de un conjunto

Metodología: El docente en el aula de clases les explicara a los niños sobre las operaciones básicas, refiriéndose principalmente a la suma como el procedimiento para juntar

dos pomas números, se les indagara sobre lo que ellos pueden entender a partir de la explicación impartida por el docente, logrando así la construcción de un nuevo conocimiento. Se realizan secciones de trabajo participativos en la cual como punto de partida se indagar sobre los conocimientos previos de los alumnos y a partir de este se realizará una retroalimentación a los conocimientos previos para profundizar más sobre el tema trabajo.

Descripción: El estudiante deberá lanzar la ficha identifica el número y le suma el valor de la tarjeta.

Recursos: Ficha de barro, balota con tarjetas, docente y estudiante

Procedimiento: el docente conducirá a los estudiantes al patio al aire libre donde se jugará el tradicional pachacajon o rayuela, donde agrupará a los estudiantes en una fila, cada estudiante tendrá su turno para tirar la ficha de barro húmedo, cuando tire la ficha se mira el numero donde callo la ficha y el docente tendrá una balota en la cual se encuentran diferentes tarjetas con números el estudiante deberá sumarle el valor de la tarjeta de balota al número que tiene en el pachacajon.

Indicador de desempeño: Adicionar los números del pachacajon y de la balota

Evaluación: Para el desarrollo de estos temas se utilizó el mecanismo de explicación y aprendizaje participativo, con los estudiantes, los cuales daban a conocer el conocimiento previo que tenían del tema tratado en cada uno de los talleres, haciendo luego una retroalimentación y verificación con la información recolectada por parte del docente. Los estudiantes mostraron comprensión y realización de la actividad, pero algunos estudiantes tienen necesidades específicas frente.

Implementación de la Propuesta Pedagógica.

Los juegos tradicionales en la costa pacífica nariñense aportan experiencias significativas en aras del fortalecimiento de nuestras tradiciones donde a su vez recobramos valores culturales que se van transmitiendo de generación en generación, los niños y niñas al jugar el yeimi y el pachacajon mostraron toda su energía y habilidades para enfrentar el juego, sobre todo mostraron un alto grado de compañerismo para realizar para realizar una actividad en equipo, involucrando el trabajo colaborativo como protagonista en la experiencia de aprendizaje, esta investigación la cual se realizó durante 4 semanas a través de cuatro planes de aula evidenciamos avances importantes en los conocimientos adquiridos por cada estudiante.

En la primera actividad se buscó dar a conocer los números de forma clara, donde cada niño tuviese la oportunidad de identificar y escribir los números que se le enseñaron en el aula, cada niño debía escribir el numero donde caía su ficha en las áreas delimitadas por el pachacajon, en esta experiencia de juego los niños también mostraron buenas habilidades de equilibrio y los que tenían poco con la practica lograron manejar un solo pie para recorrer la figura.

Para la segunda actividad la cual se basó en el juego del yeimi, los niños pudieron identificar las figuras geométricas, al mismo tiempo que jugaban el yeimi lo cual requería de mucha concentración para poder pronunciar la figura que lograban acomodar en la torre, fue notoria la alegría y la motivación que mostraron en la actividad a medida que armaban la respectiva torre de todas las figuras.

En el plan de aula número tres se dio a conocer la teoría de conjuntos, donde los niños y niñas en comienzo se sintieron inseguros y desmotivados al escuchar el termino una vez se procedió a realizar la actividad lúdica y organizaron cada uno de los elementos de los tres

conjuntos lograron comprender la definición y asimilaron el nuevo conocimiento de manera positiva.

Para el plan de aula número cuatro se trató de fortalecer las operaciones básicas específicamente la suma, que es donde más dificultades vienen presentando los estudiantes del grado primero, una vez implementadas las estrategias lúdicas se observó que los niños mejoraron significativamente sus habilidades con respecto a la suma.

Reflexión Pedagógica

La educación inicial de niños y niñas debe estar acompañada de estrategias didácticas que estén complementadas con el contexto y diario vivir de las personas, ya que al presentarse dificultades en el aprendizaje las propuestas que tienden a aportar, mitigar o solucionar las diferentes problemáticas en la enseñanza, deben incluir a los actores que están comprometidos con el desarrollo integral de los niños y niñas, es por ello que una vez surge la pregunta de investigación de este proyecto, se analiza el contexto donde se está presentando las dificultades académicas. Gracias a esta investigación los autores enfrentaron una situación real que requería soluciones reales y eficaces.

Los juegos tradicionales vienen perdiendo espacios en las comunidades y las instituciones educativas debido a las dinámicas de desarrollo y apropiación de otras culturas de otros lugares y nuevas tecnologías, por esto se hace necesario implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica de aprendizaje de las matemáticas, donde estudiantes asimilaron de buena manera las actividades realizadas durante la implementación mostrando disposición e interés en cada una de las secciones destinadas para la estrategia, en cuanto a los padres de familia que se involucraron en el proyecto quedaron entusiasmados ya que por medio de estos juegos los niños y niñas se interesaron por hacer las actividades extracurriculares.

Desarrollar el pensamiento lógico matemático a temprana edad está relacionado con el desarrollo de las habilidades para afrontar la vida de una manera ordenada, lo cual se logra gracias a los procesos o procedimientos llevados a cabo en la solución de problemas matemáticos, el pensamiento lógico matemático despierta la creatividad donde hace que se comprenda más y mejor los textos, como también realizar sus respectivos deberes de forma ordenada y así lograr comprender la nueva información de la mejor manera, de tal forma que se pueda tener unas bases solidadas y firmes para hacer sus propios juicios, criterios y conclusiones sobre una situación en particular.

Es importante que el docente este a la vanguardia del aprendizaje de los estudiantes, realizándose sus respectivas autoevaluaciones, cuando los niños y niñas estén presentando rendimientos deficientes y no estén cumpliendo con los logros de cada clase, es aquí donde se deben implementar estrategias didácticas que favorezcan e introduzcan los niños al mundo mágico de las matemáticas, donde cada experiencia de enseñanza sea la motivación para continuar aprendiendo cada uno de las operaciones que hacen parte del desarrollo del pensamiento lógico matemático.

El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje aporta muchas ventajas para el estudiante ya que los niños y niñas por su condición siempre mostraran un gran interés y motivación al mismo tiempo para jugar, por tal motivo es importante escoger adecuadamente los juegos que practican los niños y niñas, para así tener una influencia positiva en el aprendizaje de los niños, los juegos practicados en esta investigación ayudaron a los estudiantes sus habilidades, la concentración y el trabajo colaborativo entre sus compañeros.

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos cualitativos, derivados de las entrevistas con educadores enfatizaron que la implementación de una metodología lúdica incremento la motivación, la atención y la disposición de los niños y niñas hacia el aprendizaje de las matemáticas, los impactos positivos en esta etapa nos muestran la importancia de implementar estrategias pedagógicas lúdicas centradas en cautiva la atención del estudiante para el estímulo del pensamiento lógico matemático en la fase inicial del aprendizaje.

Con la implementación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica se buscó desarrollar en los educandos sus habilidades motrices y cognitivas, desarrollando una mejor coordinación en sus movimientos y equilibrio, desarrollando así armonía y sincronización al desplazarse en la figura del pachacajon, de forma ordenada lograron agrupar las figuras geométricas de la misma formar lograron mejorar sus relaciones es interpersonales con el docente y sus compañeros.

La estrategia didáctica de aprendizaje a través de los juegos tradicionales despertó en los estudiantes del grado primero de la institución educativa Liceo del Pacifico un gran interés por conocer más sobre la didáctica de aprendizaje por medio de los juegos tradicionales, llevándolos a practicar a sus barrios con amigos y vecinos de su edad, donde los padres de familias se lograron involucrar en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

Una vez realizados las respectivas revisiones bibliográficas referentes a la utilización de juegos como estrategia didáctica comprendimos que por medio del juego como medio para las enseñanza de las matemáticas se logran grandes avances en los estudiantes, sobre todo cuando se implementan juegos tradicionales del territorio donde los niños y niñas ya que se identifican

previamente con la dinámica del juego y saben cuáles son las tácticas y dinámicas para jugarlo a su manera y poder tener buenos resultados en el juego.

Por medio de los cuatro planes de aula se implementados en el desarrollo de esta investigación en grado primero de la Institución Educativa Liceo del Pacifico, se observó que dieciséis niños que participaron en los juegos, dos alumnos no lograron completarlas actividades en el primer intento dentro del aula de clase, una vez retroalimentada la sección del taller los estudiantes pudieron lograr los objetivos de los talleres en clases.

Es importante que docentes y directivos acondicionen espacios con figuras del pachacajon dentro de la Institución Educativa de tal forma que todos los niños y niñas al mirar estas figuras se motivaran a jugar y de esta manera repasar en su tiempo libre la identificación y conteo de los números.

El sector educativo debe generar espacios comunicativos entre docentes, padres de familia y comunidad en general de forma clara, y además involucrar a sabedores y sabedoras del municipio que tengan la disposición de compartir sus conocimientos y sus vivencias relacionado con los juegos tradicionales con el fin de enriquecer las estrategias lúdicas que se puedan implementar dentro de la institución educativa.

Es sumamente importante realizar e implementar en las jornadas deportivas de las instituciones educativas la inclusión de juegos tradicionales como parte esencial de las actividades pedagógicas y de esta manera motivar a los niños y jóvenes practicar dentro y fuera del aula los juegos, lo cual permitiría que nuestras expresiones culturales se conserven y permitan ser transmitido de generación en generación.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. (1983) *Teoría del aprendizaje significativo, una revisión aplicable a la escuela actual, revista electrónica:*
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>
- Ausubel, D. Novak J, Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2 edición editorial TRILLAS Mexico.
- Arteaga, I. Meneses, J. Luna J. (2015) *Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, No. 1, Vol. 11 p. 73-94. Manizales. Universidad del Caldas.
- Brousseau, G. (1989). *Fundamentos y métodos de la didáctica de las matemáticas*.
http://www.cvrecursosdidacticos.com/web/repository/1462973817_Fundamentos%20de%20Brousseau.pdf
- Brousseau, G. (2007). *Iniciación al estudio de la teoría de las situaciones didácticas*. Libros del Zorzal.
- Carneros, P. (2018). *Aprendizaje significativo: dotando de significado a nuestros progresos*. *Psicología y mente*, Univerditat de Barcelona. Integrante de las asociaciones KREAR-T y CO-NEIX. <https://psikipedia.com/libro/educacion/2371-enfoques-socioconstructivistas-en-la-ensenanza>
- Castilla, M. (2014) *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria: Trabajo de grado* Universidad de Valladolid.

- Cabrera, L. (2017) *La investigación acción: Una propuesta para la formación y titulación en las carreras de educación inicial primaria de una Institución educación superior de Perú: Pontificia Universidad de Perú.*
- Cano, V. Quintero, S. *El juego estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia*, Revista Latinoamericana de estudios educativos (Colombia) Vol. 18 Núm. 2 pg. 221-240
- Marzo, I. (2013). *El Juego Tradicional Como Contenido y Como Herramienta Didáctica en Educación Primaria*. Biblioteca UNIRIOJA, (pp. 1-46).
https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000416.pdf
- Mora, D. (2003). *Estrategias para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas*. Revista de Pedagogía, 24(70), 181-272. Recuperado en 10 de noviembre de 2024,
- Panizza, M. (2003). *Enseñar Matemáticas en el nivel inicial y el primer ciclo de la EGB*. Paidós. Buenos Aires, Argentina
- Restrepo. B, *La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico*
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400706>
- Vera. L, Investigación cualitativa Universidad Nacional de la Plata Perú
https://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/velez_vera_investigacion_cualitativa_pdf.pdf
- Vergnaud, G. (2007). *¿En qué sentido la teoría de los campos conceptuales puede ayudarnos para facilitar aprendizaje significativo?* Investigações em Ensino de Ciências, 12(2), 285-302. http://www.if.ufrgs.br/ienci/artigos/Artigo_ID171/v12_n2_a2007.pdf

Apéndice A*Consentimiento Informado***Formato de consentimiento informado****Autorización de Participación y de Uso de Imagen de Menor de Edad**

Yo _____ con documento de identidad número _____ residente del municipio de _____, autorizo a mi hijo _____ con documento de identidad número _____ a participar en la práctica pedagógica del proyecto de grado de estudiantes de la UNAD del programa de Licenciatura en pedagogía infantil.

Acepto y entiendo que mi hijo estará participando en actividades pedagógica formativa relacionada con los juegos tradicionales, además entiendo que mi hijo/a estará bajo la supervisión y cuidado de los estudiantes practicantes responsables del proyecto de Investigación.

Así mismo, autorizo el uso de imagen de mi hijo/a en fotografías, videos o cualquier otro medio de registro visual que pueda ser utilizado con fines educativos relacionados con el proyecto pedagógico.

Entiendo que el uso de imagen de mi hijo se realizara de manera respetuosa y con el propósito de evidenciar las actividades didácticas realizadas durante el proyecto.

Fecha _____

Firma del padre o tutor _____

Numero documento _____

Apéndice B

Entrevista a Docentes

Entrevistas Estrategias Didácticas

Nombre del Docente _____

Fecha de realización de la entrevista _____

Nombre del entrevistador _____

Objetivo: Identificar las estrategias didácticas que implementan los docentes para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del grado primero de la institución Liceo del pacifico.

<p>¿Cuáles son las características que deben tener las estrategias de aprendizaje dentro del aula de clase?</p>	
<p>¿Como logra usted captar la atención de los estudiantes en el área de matemáticas?</p>	
<p>¿Realiza actividades fuera del aula de clases?</p>	
<p>¿Involucra elementos y materiales del medio para la enseñanza de las matemáticas en el aula de clases?</p>	
<p>¿Implementa el juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático? ¿Cuáles?</p>	

Apéndice C

Registro Fotográfico Trabajo de campo



