

Diseño de una propuesta pedagógica que propicie formación significativa del pensamiento lógico matemático eje numérico, con los niños y niñas de 6 años de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Indígena de Panan (IETAIP) a partir de los juegos tradicionales del Resguardo Indígena Panan

Bersabet Papuezan Escobar

Érica Eliana Tutalcha Aguirre

Tania Katherine Acosta Quema

Asesora

Eidy Natalia Hernández Delgado

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Dedicatoria

A gradecida con Dios por prestarnos la vida para seguir cumpliendo nuestros sueños, este proyecto lo dedico a mi hijo, quien es mi compañero de vida y mi inspiración de todos los días para salir a delante, seguiré en el recorrer del camino porque sé que él sigue mis pasos, con gratitud a mis padres y hermanos quienes están apoyándome en cada momento.

Bersabet Paspuezan Escobar

Gratitud infinita a la Vida y a la espiritualidad de mi territorio por tejer este camino de sabiduría, conocimientos, experiencias, aprendizajes, y memorias, gracias a mis padres, hermano, esposo, mi hija y a quienes me acompañan siempre desde la eternidad. Seguiremos hilando los procesos desde el sentir, pensar y actuar honrando nuestras raíces donde quiera que el camino nos guíe.

Érica Eliana Tatalcha Aguirre

Este proyecto lo dedico especialmente a Dios y a los espíritus mayores por darme la fuerza necesaria para seguir buscando un futuro mejor; fortaleciendo los conocimientos con sabiduría y gratitud. así mismo quiero dar un profundo agradecimiento a mi madre, hermanos, sobrinos por el apoyo incondicional por todo su amor y por motivarme a alcanzar mis metas y para finalizar también agradecer a las compañeras, quienes con su ayuda logramos culminar esta etapa de nuestra vida de la mejor manera.

Tania Katherine Acosta Quema

Agradecimientos

En la realización y ejecución de este proyecto queremos dar un sincero agradecimiento a nuestros Docentes y Tutores de la prestigiosa Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, por brindarnos sus conocimientos y orientarnos con sabiduría, al Rector, padres y madres de familia de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Indígena de Panan (IETAIP), municipio de Panan (Nariño), donde nos permitieron realizar este proyecto, por compartir sus conocimientos y saberes ancestrales por acogernos y permitirnos ser parte de su comunidad. También queremos dar un especial reconocimiento y agradecimiento a los queridos estudiantes del grado primero que permitieron que este proyecto se cumpliera.

Resumen

En los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Indígena de Panan (IETAIP), se observó que el modelo de aprendizaje tradicional promovido por los docentes fomenta la monotonía, lo que ha provocado desinterés en las matemáticas, volviéndolas aburridas y poco motivadoras, y dificultando su aprendizaje. Además, los niños han caído en el mal uso de las tecnologías, influenciados por la globalización, lo que ha afectado aún más su conexión con las asignaturas escolares. En respuesta a esta situación, el objetivo de la propuesta fue fortalecer el pensamiento lógico-matemático en el eje numérico a través de los juegos tradicionales, buscando que los estudiantes comprendan los conceptos, desarrollen habilidades de comunicación y empatía, favorezcan el trabajo en equipo, y mejoren su autoestima, mientras se integran socialmente y desarrollan habilidades motrices. La investigación, de enfoque cualitativo y descriptivo, se centró en entender la situación actual mediante la recopilación de información a través de diarios de campo, encuestas y entrevistas a docentes, estudiantes y padres de familia. Este proceso permitió conocer las percepciones sobre el uso de juegos tradicionales en la enseñanza de las matemáticas. Para lograr el objetivo, se diseñó una unidad didáctica que motivó a los estudiantes a desarrollar actitudes de seguridad, confianza y compromiso, destacando sus conocimientos previos y habilidades. Además, se elaboraron recursos didácticos manipulativos, con los cuales los niños se divirtieron y se sintieron motivados para aprender, creando un ambiente educativo más dinámico y estimulante.

Palabras Clave: Aprendizaje significativo, operaciones básicas de matemáticas, juegos tradicionales

Abstract

Among first-grade elementary school students at the Panan Indigenous Agricultural Technical Educational Institution (IETAIP), it was observed that the traditional learning model promoted by teacher's fosters monotony, which has led to a lack of interest in mathematics, rendering it boring and unmotivating, and hindering learning. Furthermore, children have misused technology, influenced by globalization, which has further affected their connection with school subjects. In response to this situation, the objective of the proposal was to strengthen logical-mathematical thinking in the numerical axis through traditional games. This seeks to help students understand concepts, develop communication and empathy skills, foster teamwork, and improve their self-esteem, while also enhancing social integration and developing motor skills. The research, with a qualitative and descriptive approach, focused on understanding the current situation by collecting information through field diaries, surveys, and interviews with teachers, students, and parents. This process allowed us to understand students' perceptions of the use of traditional games in mathematics teaching. To achieve this objective, a teaching unit was designed that motivated students to develop attitudes of security, confidence, and commitment, highlighting their prior knowledge and skills. In addition, manipulative teaching resources were developed, which the children enjoyed and felt motivated to learn, creating a more dynamic and stimulating learning environment.

Keywords: Meaningful learning, basic mathematical operations, traditional games

Tabla de Contenido

Introducción	11
Descripción del Problema	13
Pregunta de Investigación	15
Justificación	16
Objetivos	17
Objetivo General.....	17
Objetivos Específicos.....	17
Marcos de Referencia	18
Marco Contextual	18
Marco Teórico y Conceptual.....	19
Diseño Metodológico	36
Enfoque de Investigación	36
Método de Investigación	36
Tipo de Investigación.....	37
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	37
Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados	41
Proceso de Enseñanza- Aprendizaje en el Eje Numérico Desde el Área de Matemáticas Con el Grado Primero de la I.E.T.A.I.P.....	41

Diseño de estrategia pedagógica enfocada en Fortalecer el pensamiento lógico-matemático en el eje numérico, a través de los juegos tradicionales con los niños y niñas de 6 años de edad de la I.E.T.A.I.P	46
Reflexión Pedagógica.....	52
Conclusiones y Recomendaciones	55
Referencias bibliográficas.....	57

Lista de Tablas

Tabla 1 *Plan de Acción* 43

Tabla 2 *Secuencias Didácticas* 47

Lista de Figuras

Figura 1 *Mapa del Resguardo Indígena del Gran Cumbal*..... 18

Figura 2 *Unidad Didáctica*..... 45

Lista de Apéndices

Apéndice A *Asistencia padres de familia*..... 60

Introducción

Este trabajo de grado busca desarrollar un aprendizaje significativo sobre la estimulación del pensamiento lógico matemático en el eje numérico, operaciones básicas del área de matemáticas, a partir de los juegos tradicionales con los niños del grado primero. Las estrategias didácticas implementadas promueven el sentido comunitario al contar con la participación de los padres de familia, los directivos docentes y docentes de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Indígena de Panan (IETAIP), municipio de Panan.

Los juegos tradicionales despiertan el interés de los estudiantes por aprender; además, a través de la investigación, se fortalecen los ambientes de aprendizaje, se analizan los referentes de calidad exigidos por el Ministerio de Educación Nacional, se hace un análisis de los resultados y de las evaluaciones internas para el fortalecimiento de las estrategias y secuencias didácticas, se organizan mesas de trabajo con los docentes para el fortalecimiento de la identidad y del plan de área, plan de aula y el seguimiento pertinente de los planes de mejoramiento, se crea una secuencia didáctica de matemáticas, (eje numérico, pensamiento lógico matemático) donde los niños y niñas encuentren diferentes actividades lúdico pedagógicas sobre resolución de problemas matemáticos a partir de los juegos tradicionales relacionados con operaciones de adición y sustracción, también se hace un reconocimiento a los niños y niñas que logren destacarse durante el proceso de aprendizaje. El carácter cualitativo de la investigación permite analizar objetivamente las fortalezas y debilidades que se presentan en el ambiente de aprendizaje de los niños y niñas, con el fin de diseñar estrategias didácticas que mejoren el proceso de enseñanza en mutua concertación con los docentes, por otra parte, en el enfoque crítico social busca evidenciar las dificultades que se presenta en el contexto cultural, flexibilizando a los docentes sobre la necesidad de brindar una

Formación integral, que les permita a los estudiantes tener una visión crítica sobre su proyecto de vida. En este sentido, el trabajo de grado también posibilita la aplicación de una filosofía para niños; es decir, los invita a pensar en su protagonismo como ser social. Durante el desarrollo de la investigación, de esta manera se hizo un análisis de las fortalezas y debilidades del ambiente de aprendizaje, y de las actitudes de los docentes y estudiantes, se conoció la información general como las características del contexto y el uso del tiempo escolar, después, se hizo un estudio y análisis del P.E.C. especialmente sobre el mejoramiento de calidad educativa indígena la cual dicha Institución tiene educación propia orientada conjuntamente con las condiciones y características de su contexto, donde la comunidad interioriza y construye los conocimientos, valores, habilidades, destrezas, de acuerdo con sus potenciales e intereses culturales facilitando así la autonomía en su propio medio proyectando y fortaleciendo la identidad e interculturalidad.

Descripción del Problema

Como se conoce en la educación actual se presentan nuevos retos y desafíos en las diferentes instituciones educativas, especialmente en la primaria que exige mayor acompañamiento y formación de sus estudiantes, es por eso que al hacer un acercamiento en la institución educativa durante el desarrollo de las clases de matemáticas se evidenció que los guaguas de 6 años del grado primero tienen dificultad en comprender los conceptos y los procesos de desarrollo de las operaciones básicas como es la suma, la resta, así mismo, no reconocen algunas numeraciones, no saben identificar agrupaciones, muchos de los estudiantes se sienten temerosos al tratar de desarrollar los ejercicios además de ello, en este grado no se presenta una buena convivencia de integración, y por ende trabajar en grupo se les hace difícil.

Otra de las dificultades que se presenta en la enseñanza es la evolución de la tecnología ya que se observó que el manejo de los equipos electrónicos se han vuelto indispensables para el aprendizaje y esto ha causado que la práctica de los juegos tradicionales se hayan olvidado, por su parte los docentes en muchas ocasiones en sus clases no cuentan con estrategias pedagógicas, él solo poseía de conceptos básicos de año tras año, es por eso que los niños no le prestan atención al profesor y a la materia esto hace que para ellos se tornen aburridas.

Por esta razón, la formación y la sensibilidad de la comunidad es la principal fuente, para hacer prevalecer la identidad y la autonomía dentro de nuestro territorio ancestral, así para continuar con el legado de nuestros mayores, es fundamental el fortalecimiento de la identidad cultural, las tradiciones, los usos y costumbres. Es por eso que como grupo investigativo quisimos poner nuestra mirada en las guaguas para que se apropien del legado indígena, en especial a la recuperación de los juegos tradicionales puesto que estos históricamente han sido muy importantes en cuanto al desarrollo de habilidades y destrezas. Si bien se conoce en los

últimos tiempos estos han ido perdiendo su importancia gracias a que la globalización ha ido evolucionando y los juegos prácticos han desaparecido.

Por ello, con los juegos tradicionales se quiere estimular el pensamiento lógico matemático en el eje numérico, fortalecer la educación propia, para así generar en los infantes un ambiente agradable, pues esta es una herramienta lúdica que permite que el niño y niña aprenda fácilmente los diferentes conocimientos en especial el pensamiento matemático, estimulando el lenguaje, el desarrollo de las habilidades cognitivas, motricidad fina y gruesa, para así lograr un aprendizaje significativo.

Es por eso que se requiere implementar propuestas novedosas para que no se vuelva una educación tediosa y repetitiva, al contrario, será de aventura, exploración, diversión para despertar la imaginación, la creatividad y el interés de los niños, generando aprendizajes significativos y autónomos que contribuyan al fortalecimiento de las matemáticas desde los juegos tradicionales, primordialmente alusivos al fortalecimiento de lo ancestral, que son didácticos y lúdico pedagógicos

Así podemos tomar los juegos tradicionales como alternativa para mejorar el interés por el pensamiento matemático en los infantes, ya que a los estudiantes les llama la atención el juego en los diferentes escenarios, lo que el docente puede transformar en escenarios pedagógicos, que le permita a los guaguas innovar, crear, explorar su conocimiento, permitiendo que desde su entorno busquen su propio aprendizaje y descubrieran conocimientos, que les permita un aprendizaje más claro y fácil de comprender.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera desarrollar el pensamiento lógico-matemático a partir del eje numérico, a través de los juegos tradicionales con los niños y niñas de 6 años de la I.E.T.A.I.P del resguardo indígena de Panan?

Justificación

La implementación de la propuesta pedagógica, sobre el desarrollo del pensamiento lógico- matemático en el eje numérico, a partir de los juegos tradicionales en la IETAIP es de vital importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes, ya que esta nos permite diseñar estrategias metodológicas para el desarrollo de las diferentes actividades lúdico pedagógicas; hoy en día la enseñanza debe ser significativa donde los estudiantes desarrollen sus potencialidades dentro y fuera del contexto, por lo tanto deja de ser objetivo central de la educación la simple transmisión de información y conocimiento.

Es importante aplicar la lúdica en el aprendizaje de los infantes, alternativas que ayudan a los docentes a llegar a cada uno de los estudiantes y resolver problemas de la vida cotidiana y así brindar nuevos escenarios de aprendizaje. La propuesta pedagógica sobre el diseño de las matemáticas y los juegos tradicionales guardan una estrecha relación y también tiene diferencias que son importantes para poder delimitar cada una de sus funciones, cada uno de estos dos conceptos a la vez tienen un protagonismo en el saber educativo y el buen maestro aprovecha cada una de esas facetas.

La pedagogía es la ciencia encargada de estudiar la formación y cómo los seres humanos aprenden, esto se relaciona con la educación, es proceso de socialización de conocimiento; entre individuos que implementan no solo saberes específicos si no también tiene influencias, de conductas y comportamientos culturales, que se pueden dar en diferentes contextos, así mismo la lúdica es una herramienta fundamental para el desarrollo del aprendizaje en los niños y niñas, mediante las diferentes estrategias y recursos didácticos ayuda a mejorar el conocimiento que se está impartiendo, esto permitiendo en los infantes interés, motivación y un aprendizaje más fácil de comprender.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar el pensamiento lógico-matemático a partir del eje numérico, a través de los juegos tradicionales con los niños y niñas de 6 años de edad de la I.E.T.A.I.P del resguardo indígena de Panan.

Objetivos Específicos

Determinar los parámetros de enseñanza aprendizaje aplicados en el proceso de formación de los niños y las niñas de 6 años de edad a lo que respecta a pensamiento lógico matemático al eje numérico.

Analizar las estrategias pedagógicas implementadas en el aula con respecto a la formación del pensamiento lógico matemático eje numérico.

Diseñar una propuesta pedagógica que propicie formación significativa del pensamiento lógico matemático eje numérico, con los niños y niñas de 6 años a partir de los juegos tradicionales del resguardo indígena Panan.

Marcos de Referencia

Marco Contextual

Figura 1

Mapa del Resguardo Indígena del Gran Cumbal



Nota. Ubicación geográfica del municipio de Cumbal. *Fuente.* colomitia

El resguardo de Panan hace parte del Gran Cumbal junto a los Resguardos de Cumbal, Chiles y Mayasquer. Municipio de Cumbal, en el departamento de Nariño, hizo parte del conglomerado indígena de los Pastos que se extendió, según algunos historiadores, desde el río Guátara hasta Tuza (San Gabriel) y según otros, hasta el chota.

En el artículo 40 de la Ley 89 de 1890 estipula: con la expresión resguardo, se hace referencia a las tierras atribuidas a una parcialidad de indígenas, divisible, para su goce únicamente, entre los indios del respectivo resguardo e inajenable, además según las leyes de la corona y según las de la república, igualmente divisible en goce o usufructo, en una primera etapa y en otra adjudicarse en propiedad, con carácter de inajenables.

Hoy se entiende que las tierras de resguardo no son comerciables, son de propiedad comunitaria, administradas por el Cabildo y repartidas a la comunidad para su

usufructo. Estas tierras no son embargables, son imprescriptibles, no sirven como garantía de deudas y están exentas de impuesto catastral y/o valorización.

En el fuero indígena respecto al cabildo reza “Es una entidad pública especial, cuyos miembros son indígenas elegidos y reconocidos por una parcialidad localizada en un territorio determinado encargado de representar legalmente a su grupo y ejercer las funciones que le atribuye la ley sus usos y costumbres”.

La I.E.T.A.I.P está ubicada en el Resguardo Indígena Panan, vereda Palmar, la propuesta curricular se inscribe en la corriente Pedagógica Activa, la que desplaza su centro de interés hacia la naturaleza del niño y tiende a desarrollar en el espíritu científico, acorde con las exigencias de la sociedad, sin prescindir de los aspectos fundamentales de la cultura.

Además, al pertenecer a una comunidad indígena está sujeta una educación Indígena Propia, es la política educativa indígena propia que se teje como proceso integral comunitario de los pueblos indígenas, para la resistencia y pervivencia milenaria, mediante el rescate, revitalización y fortalecimiento de la identidad cultural, territorialidad, autonomía, lenguas nativas, saberes, conocimientos, prácticas propias y de otras culturas, que se adquieren y desarrollan desde antes del nacimiento hasta la otra vida espiritual; que se orienta desde el Plan de Vida, se vivencia y promueve por las autoridades indígenas, los sabedores, los sabios espirituales, institucional y en relación con la necesidad de la comunidad.

Los estudiantes en su totalidad son indígenas, pertenecientes al Resguardo, en ese orden la población con la que trabajamos el proyecto aplicado es con el grado de primero de primaria todas las guaguas en un rango de edad de 6 años.

Marco Teórico y Conceptual

Es importante para este proyecto resaltar algunas concepciones de autores sobre nuestro tema de investigación que es la estimulación del pensamiento lógico matemático en el eje

numérico a través de juegos tradicionales en el proceso de enseñanza - aprendizaje, los cuales nos permitieron tener miradas hacia una posible solución de mejorar la innovación de la enseñanza en el área de matemáticas.

El propósito es fortalecer el pensamiento lógico-matemático en el eje numérico, a través de los juegos tradicionales con las guaguas de 6 años de edad de la I.E.T.A.I.P. Para ello citamos algunos autores que motivan a desarrollar esta propuesta.

Pensamiento Lógico Matemático: Las matemáticas son fundamentales para enfrentar la vida de manera lógica y coherente pues nos insta a buscar la comprensión y la exactitud de los resultados. Es, a través del pensamiento lógico-matemático, que las personas desarrollamos un razonamiento abstracto-reflexivo por ende el pensamiento lógico matemático es crucial para el desarrollo integral de nuestras guaguas, ya que potencia su capacidad de razonamiento, resolución de problemas, habilidades de destrezas sociales, además de afianzar las bases para su futuro académico.

Según, Vygotsky y Piaget, 1999, nos dice que

Este desarrollo va siguiendo una secuencia lógica que inicia con la asimilación del mundo que le rodea con sus propias estructuras que van dando paso a otros estados, éste conocimiento lógico matemático se construye en base a las experiencias previas y su relación con la manipulación de los objetos, figuras, permitiéndoles posteriormente a nuestras guaguas una reflexión que va desde lo más simple a lo más complejo

El área lógico-matemática está considerada científica, aborda un conjunto de conocimientos, capacidades y aptitudes con un aspecto lógico-cognitivo, cuantitativo y espacial. Según la Teoría del Desarrollo Cognoscitivo y Afectivo (Piaget, 1967), el origen del pensamiento lógico-matemático hay que situarlo en la actuación del niño sobre los objetos, a través de la relación que establece entre ellos. Mediante las manipulaciones, el

conteo, la observación, clasificación, el niño, descubre lo que es sólido, líquido, duro, blando, etc. Y aprende de la relación entre los objetos ordenándolos, agrupándolos, comparándolos. El niño juega mientras va descubriendo y aprendiendo, primero de manera sensorio motora, después intuitivamente y por último usando la lógica progresivamente.

El estudio sobre el pensamiento lógico-matemático en los niños y niñas ha sido motivo de múltiples investigaciones en la etapa infantil, lo cual nos ha llevado a diseñar una propuesta pedagógica que propicie formación significativa del pensamiento lógico matemático eje numérico, con los niños y niñas por medio de los juegos tradicionales que nos permitan aprender de manera fácil, mientras juega aprende. Piaget ha sido uno de los grandes referentes que ha abordado el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel educativo.

El pensamiento lógico matemático es crucial para el desarrollo integral de nuestras guaguas, ya que potencia su capacidad de razonamiento, resolución de problemas, habilidades de destrezas sociales, además de afianzar las bases para su futuro académico.

El desarrollo del pensamiento lógico matemático es un proceso indispensable que permite a nuestras guaguas adquirir de forma óptima conceptos y conocimientos en todos los ámbitos, por lo tanto, no se limita única y exclusivamente a las capacidades numéricas como se cree, al contrario, estas capacidades van más allá de la formación integral.

Además, para Piaget, el pensamiento lógico matemático es una habilidad que se desarrolla a lo largo de las etapas del desarrollo cognitivo en los niños y niñas. Piaget identifica varias etapas en las que los niños y niñas pasan de una comprensión intuitiva y concreta a una más abstracta y lógica, Piaget destaca que:

Etapas Sensorial-Motora (0-2 años). En esta etapa, los niños exploran el mundo a través de sus sentidos y acciones. No tienen aún un pensamiento lógico-matemático, pero comienzan a entender conceptos básicos como la permanencia del objeto.

Etapa Pre operacional (2-7 años). Los niños desarrollan el lenguaje y comienzan a pensar simbólicamente, pero su razonamiento es egocéntrico y no pueden realizar operaciones lógicas completas. A menudo, se centran en un solo aspecto de una situación.

Etapa de las Operaciones Concretas (7-11 años). Aquí, los niños comienzan a desarrollar habilidades de pensamiento lógico más complejas. Pueden realizar operaciones mentales con objetos concretos, entender la conservación de la cantidad y clasificar objetos. Sin embargo, su pensamiento aún está ligado a situaciones concretas.

Etapa de las Operaciones Formales (desde los 12 años en adelante). En esta etapa, los adolescentes desarrollan la capacidad de pensar de manera abstracta y lógica. Pueden razonar sobre situaciones hipotéticas, formular hipótesis y utilizar el pensamiento deductivo.

Es decir que para Piaget el desarrollo del pensamiento lógico matemático es un proceso gradual que se basa en la interacción del niño con su entorno y en su capacidad para manejar conceptos cada vez más abstractos.

En el contexto educativo la matemática es un área que interviene simultáneamente en dos direcciones; por una parte, se encarga del progreso de las habilidades y las destrezas que adquiere el educando para resolver problemas de la vida cotidiana y, por otra, desarrolla el pensamiento lógico; por tanto, existen diferentes rutas para conseguir que nuestras guaguas sean agentes activos en la construcción de conocimiento en la importancia de desarrollar habilidades matemáticas desde una perspectiva integral y contextualizada.

Siendo más explícito con la definición, mediante estrategias y herramientas suministradas, y el maestro como mediador o modelo de esa enseñanza y aprendizaje a impartir, esto incide en el niño de manera positiva, porque a través de esta, él puede llegar al desarrollo

independiente de sus actividades, o la búsqueda de la solución de algún problema, del mismo modo la cooperación abierta de alguna actividad pedagógica (López, 2018).

Al respecto, Ausubel (1998) plantea una idea interesante cuando afirma que "el aprendizaje se basa en la reestructuración activa de los procesos mentales que se suscitan en la estructura cognitiva del ser humano" (p. 123).

No obstante, el aprendizaje del pensamiento lógico-matemático se ve enriquecido a través de la interacción con otros. Las discusiones en grupo y el trabajo colaborativo permiten que los estudiantes compartan diferentes enfoques y estrategias.

Para Cervantes (2013) el pensamiento lógico matemático, permite acercar al niño a través de la experiencia significativa y la construcción de su propio conocimiento a partir del juego y la interacción de los objetos, aquí se corrobora que el niño debe tener un acercamiento directo con los objetos para que se dé una construcción en el pensamiento lógico matemático, además se añade la importancia de las experiencias del medio y la orientación del adulto.

Este autor se centra en la capacidad de las personas para razonar de manera lógica y resolver problemas matemáticos. Algunos puntos clave que menciona Cervantes es en primer lugar que define el pensamiento lógico-matemático como un conjunto de habilidades que incluye la capacidad de identificar patrones, establecer relaciones, formular conjeturas y realizar deducciones. Este tipo de pensamiento es fundamental para el aprendizaje de las matemáticas y su aplicación en la vida cotidiana.

En segundo lugar, el autor enfatiza la relevancia de desarrollar el pensamiento lógico-matemático desde la educación inicial hasta niveles más avanzados. Considerando que estas habilidades son cruciales para enfrentar desafíos académicos y resolver problemas en diversas áreas; sugiere que los docentes deben implementar estrategias didácticas que fomenten el

desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Esto incluye el uso de actividades prácticas, y lúdico pedagógicas como juegos y problemas contextualizados que estimulen el razonamiento y la curiosidad de los estudiantes.

Por último, aborda la importancia de evaluar el pensamiento lógico-matemático de manera integral, no solo a través de exámenes tradicionales, sino mediante la observación de cómo los estudiantes abordan y resuelven problemas en diversas situaciones. Cervantes establece un vínculo entre el pensamiento lógico-matemático y el pensamiento crítico, sugiriendo que desarrollar habilidades en uno de estos campos puede potenciar el desarrollo del otro, lo que resulta en una formación más completa en las personas.

Cervantes destaca la importancia del pensamiento lógico-matemático en la educación y su desarrollo a través de estrategias didácticas adecuadas, la evaluación integral y su relación con el pensamiento crítico.

Con lo mencionado anteriormente se pudo conceptualizar al pensamiento lógico matemático como la capacidad que tienen las guaguas de pensar y dar significado a las nociones de: clasificación, seriación, agrupación, numeración, y representación simbólica de número comprendiendo conceptos relacionados con esquemas y técnicas ordenadas (Chaves y Sánchez, 2017).

Estos autores se enfocan en la importancia de cultivar habilidades matemáticas y de razonamiento lógico en los estudiantes. Chaves y Sánchez definen el pensamiento lógico-matemático como un conjunto de habilidades que permiten a los individuos resolver problemas, razonar de manera lógica y aplicar conceptos matemáticos en diversas situaciones. Este tipo de pensamiento es fundamental para el aprendizaje efectivo de las matemáticas.

Los autores enfatizan la necesidad de desarrollar habilidades específicas como el análisis, la síntesis, la evaluación y la creación de soluciones. Estas habilidades son esenciales no solo en matemáticas, sino también en otras áreas del conocimiento y en la vida cotidiana. Chaves y Sánchez proponen estrategias didácticas que fomenten el pensamiento lógico-matemático, tales como el aprendizaje basado en problemas, el uso de recursos manipulativos y la implementación de actividades colaborativas. Estas estrategias buscan involucrar a los estudiantes de manera activa en su proceso de aprendizaje.

Los autores destacan la relevancia de la motivación en el aprendizaje del pensamiento lógico-matemático. Un ambiente de aprendizaje positivo y retador puede aumentar el interés de los estudiantes y su disposición para abordar problemas matemáticos. También abordan la necesidad de una evaluación que contemple no solo el resultado final, sino también el proceso que los estudiantes utilizan para llegar a soluciones. Esto permite valorar su razonamiento y comprensión de los conceptos matemáticos.

Estos autores subrayan la importancia del pensamiento lógico-matemático en la educación, proponiendo estrategias didácticas efectivas, fomentando la motivación y sugiriendo una evaluación integral del aprendizaje.

Así mismo, el “razonamiento lógico matemático requiere de la claridad del pensamiento y de la capacidad de argumentación para poder llegar a la solución de un problema” (Peralta, 2015). Peralta se centra en la necesidad de desarrollar habilidades de razonamiento y resolución de problemas en el ámbito educativo, define este tipo de pensamiento como una capacidad que permite a las personas analizar situaciones, establecer relaciones y resolver problemas mediante el uso de conceptos matemáticos. Es fundamental para el aprendizaje de las matemáticas y su aplicación práctica, enfatizando que el pensamiento lógico-matemático no solo debe ser enseñado

como una serie de procedimientos, sino que debe ser integrado en un proceso de aprendizaje que fomente la comprensión profunda de los conceptos matemáticos.

Peralta sugiere la implementación de metodologías activas en el aula, tales como el aprendizaje basado en proyectos y actividades prácticas que involucren a los estudiantes en la resolución de problemas reales. Esto ayuda a que los estudiantes vean la relevancia de las matemáticas en su vida cotidiana. Además, menciona que los errores son una parte esencial del proceso de aprendizaje. Al permitir que los estudiantes reflexionen sobre sus errores, se promueve un entendimiento más profundo y se desarrollan habilidades de pensamiento crítico. También aboga por una evaluación continua que no solo se enfoque en los resultados, sino que también valore el proceso de pensamiento de los estudiantes. Esto ayuda a identificar áreas de mejora y a ajustar la enseñanza según las necesidades de los niños y niñas.

En resumen, Peralta resalta la importancia de desarrollar el pensamiento lógico-matemático a través de un enfoque integral, metodologías activas, la reflexión sobre errores y una evaluación continua, con el objetivo de formar estudiantes capaces de aplicar sus habilidades matemáticas en la vida diaria.

Importancia del Pensamiento Lógico Matemático: La importancia del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas consiste en la posibilidad de generar y establecer conexiones entre conceptos y a desarrollar habilidades de razonamiento, el pensamiento lógico matemático ayuda a nuestras niñas a entender, resolver problemas fomentando la capacidad de enfrentar diversos problemas de la vida cotidiana, a analizar situaciones y a aplicar estrategias que les permita dar solución al cual sea esencial en su vida diaria.

Además, el pensamiento lógico matemático permite que nuestras niñas obtengan habilidades matemáticas que son las bases para el aprendizaje en áreas más

complejas. Un buen entendimiento en esta etapa prepara a los niños y niñas para matemáticas más avanzadas en el futuro. Es decir el pensamiento lógico matemático concede el desarrollo de habilidades sociales, al participar en diferentes actividades que requieran el pensamiento lógico matemático, juegos como rompecabezas, construcción de bloques, donde los niños y niñas puedan cortar, medir, y clasificar, promoviendo el trabajo en equipo y la comunicación entre los niños; de esta manera estimulamos su creatividad haciendo que nuestros guaguas sientan confianza en sí mismos, seguros y competentes en su entorno.

Dada la importancia del pensamiento lógico-matemático y con la finalidad de desarrollar en los guaguas de educación infantil el deseo y la motivación en la obtención de estos conocimientos concretos, los docentes deben de conocer a nivel teórico y práctico las capacidades pre matemáticas de los niños y niñas en edad preescolar, comprender la génesis y el desarrollo de los conceptos matemáticos en esta etapa, elaborar y diseñar actividades lúdico pedagógicas que estimulen el desarrollo de dicho pensamiento en los niños y estar en continua formación para conseguir, como docentes, capacidades cada vez más críticas e investigadoras.

El Pensamiento Numérico: En lo referente al pensamiento numérico tenemos que, Paenza (2012), comenta que en los últimos años la didáctica de la matemática se ha provisto de juegos, retos, concursos, pruebas y acertijos, entre otro tipo de estrategias lúdicas, para motivar a las personas a utilizar su pensamiento numérico. En el estudio de los procesos de enseñanza aprendizaje de las matemáticas, el error se convierte en el eje para reconocer cuáles son las dificultades de comprensión que tienen los estudiantes dentro de un aula de clase, aunque muchas veces no es aprovechado como un elemento que puede incrementar el éxito de las prácticas pedagógicas de los docentes (Rico & Castro, 1994).

Tomado de Desarrollo del pensamiento numérico. Una estrategia. El animaplano. Tal y como lo expone Lima y Ramírez (2018), mientras más significativa sea la utilización de los números por parte del discente, más se evoluciona en el pensamiento numérico. En este aprendizaje, los aspectos formales no son lo verdaderamente importante, por lo cual el uso de material manipulativo puede ser una estrategia positiva, mediante la cual los estudiantes tengan la posibilidad de “jugar” con los materiales, con la orientación del profesor. Este autor recuerda que esta era una de las estrategias Santerini, Milena. María Montessori (2013), quien sugiere trabajar con espacios y materiales con propósitos educativos, tomando en cuenta la edad, formas de aprendizaje y madurez de los estudiantes.

El juego: es una herramienta de entretenimiento para los niños y las niñas desde su nacimiento ya que proporciona conocimientos y a su vez estimula cualidades morales en sí mismo, mejorando la concentración, adquiriendo valores como el respeto, la honradez, la responsabilidad, el compañerismo entre otros, así mismo con esta actividad se evidencia que es muy importante para el crecimiento y desarrollo de las guaguas ya que a través de estos desarrollan habilidades y capacidades cognitivas, y así mismo se les facilita analizar los conocimientos de manera significativa, los cuales estos fortalecen el desarrollo psicomotriz, emocional, intelectual y social.

De acuerdo con la Unesco (1980) constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar; logrando con esta propuesta despertar el interés por otras actividades diferentes al uso del celular y equipos tecnológicos, y de manera creativa mejorar el desempeño del pensamiento numérico de estos estudiantes. (p. 2)

Es por eso que el juego es una acción que tiende a desarrollarse dentro de un lugar, de tiempo, y de voluntad, siguiendo las respectivas reglas impuestas por un asesor lo que hace que durante el juego reine el entusiasmo y la imaginación, tratando que este sea un momento de diversión. así surge en las guaguas la necesidad de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los demás, una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento y que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar como verdadera fuente generadora de emociones. Los niños, las niñas como sujetos de derechos en pleno desarrollo de sus capacidades, necesitan ser estimulados y motivados a través del juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, como formas didácticas de aproximarse al conocimiento a través de experiencias que potencien su formación integral.

Esto claramente lo afirma y confirma la Unesco (1980): El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado. En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor al niño y de renovar los métodos pedagógicos. Su introducción en la escuela, empero, plantea numerosos problemas, máxime cuando los estudios sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas (p. 5).

El Juego Como Estrategia Lúdica en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje: El juego como estrategia lúdica es el proceso más importante, que hace que los estudiantes se involucren activamente, sino que también facilita el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales a través de la exploración del medio, el arte la literatura. Así de esta manera los

niños aprenden mejor de manera muy significativa. Gracias a estos juegos de forma muy significativa aboga grandemente así:

Fomento de la Motivación y el Interés: El juego estimula el interés de los estudiantes, innovando el aprendizaje en una experiencia más dinámica. Las estrategias didácticas incitan a los alumnos a participar activamente, reduciendo la monotonía en los métodos tradicionales. Esto crea un contexto donde se evidencia entusiasmo y curiosidad, lo que aumenta la motivación para aprender.

Aprendizaje Activo y Participativo: En los juegos, los infantes son actores principales de su propio aprendizaje, ya que se les estimula el fortalecimiento a experimentar, tomar decisiones y solucionar problemas en situaciones prácticas. El aprendizaje fomenta la autonomía y la reflexión crítica, puesto que los estudiantes tienen que comprender y aplicar conceptos y conocimientos en tiempo real durante el desarrollo de las actividades donde se logra que ellos se concentren y se motiven a querer seguir aprendiendo.

Desarrollo de Habilidades Cognitivas: Los juegos trabajan diversas habilidades importantes en el crecimiento de las guaguas que ayudan en la adquisición de habilidades cognitivas, tales como la memoria, la concentración, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. a través de los Juegos que implican seguir ciertas reglas, enfrentarse a varios desafíos y conseguir metas que ayudan a los infantes a practicar y desarrollar estas competencias de forma divertida y sin que se sientan forzados.

Potenciación del Trabajo en Equipo y Las Habilidades Sociales: En la ejecución de los Muchos juegos fue necesario requerir la colaboración y comunicación entre los participantes, en gran parte fomentar el trabajo en equipo, la empatía y la capacidad de resolución de problemas. Así mismo estas habilidades sociales de total importancia y

fundamentales tanto dentro como fuera del aula, y el juego proporciona un espacio seguro para practicarlas y mejorar la convivencia.

Los Juegos Tradicionales de los pueblos indígenas: El territorio nariñense que se encuentra en una zona montañosa muy fría ubicada a 3000 metros sobre el nivel del mar, quienes nos encontramos a muy poca distancia del vecino país Ecuador. Unos siglos antes de la llegada de los españoles, la tribu indígena los Cuaspud es, quienes habitaron estas comarcas y cuyos dominios se extendieron desde Pupiales hasta Cumbal. Formaron parte de una extensa área cultural conformada por la etnia de los pastos.

Las diferentes muestras culturales son reflejadas a través las fiestas cósmicas como también de los juegos tradicionales, gracias a estas actividades podemos decir que estos hacen parte esencial de la vida de las guaguas ya que es una de muchas maneras como el niño y niña adquiere enseñanzas - aprendizajes significativos. Para los comuneros mayores les recuerda una parte de su tiempo de descanso de las actividades cotidianas.

En este sentido al hablar de juegos tradicionales ayudan a integrar promoviendo actividad física, la convivencia y el desarrollo de habilidades con la concentración, imaginación. Gracias a la intervención en la enseñanza con dichos juegos que desde mucho tiempo atrás han sido transmitidos por nuestros mayores, han permitido que sean espacios divertidos, ayudando a que los niños se sientan motivados a aprender de una manera divertida y significativa

En relación con el juego tradicional y su importancia, Lavega escribe: "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología." (Lavega BURGÚES, 1995)

La importancia de que estos juegos tienen un valor significativo puesto que por eso es importante mantener vivos estos juegos los cuales en tiempos atrás nuestros mayores jugaban y mantenían interacciones positivas con vecinos amigos y conocidos. Así mismo gracias a estos los niños cultivaron la adquisición de valores, formas de vida, tradiciones.

Identidad Cultural: Es el sentido de pertenencia y conexión de un individuo con un grupo cultural o comunidad particular que abarca los valores, tradiciones, costumbres, idioma, creencias y normas de comportamiento compartidos que definen y distinguen a un grupo cultural o étnico específico

Según Montero (2004), considera que

La identidad se desarrolla dentro de pautas culturales e históricas, tradicionales o no, dentro de dinámicas de conflicto, con un período evolutivo propio y con un pasado y un futuro, con un conjunto de significaciones y representaciones que son relativamente permanentes. Es decir, la identidad no es fija ni estática, “cambia, se transforma, guardando siempre un núcleo fundamental que permite el reconocimiento de sí mismo colectivo y del yo en nosotros. (pág. 3)

Entre las diferentes culturas se puede determinar la identidad, usos y costumbres, para el reconocimiento de sí mismo y el otro, por ello para comprender el texto antes mencionado, según Montero, La identidad es lo que identifica a una persona y la diferencia de los demás, teniendo en cuenta sus características valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento de una cultura, la identidad es relativa porque es cambiante, ya que, en cada comunidad hay culturas diferentes y el contexto lo hace distinto, en ese sentido al momento que trabajamos con los guaguas (niños) del

resguardo de Panan, se pudo determinar la identidad de los infantes ellos tenían rasgos de su contexto y así mismo fueron capaces de reconocerse como indígenas.

Otro elemento de gran importancia que aporta sobre la identidad es Bákula, (2007) La identidad sólo es posible y puede manifestarse a partir del patrimonio cultural, que existe de antemano y su existencia es independiente de su reconocimiento o valoración. Es la sociedad la que, a manera de agente activo, configura su patrimonio cultural al establecer e identificar aquellos elementos que desea valorar y que asume como propios y los que, de manera natural, se van convirtiendo en el referente de identidad. El patrimonio y la identidad cultural no son elementos estáticos, sino entidades sujetas a permanentes cambios, están condicionadas por factores externos y por la continua retroalimentación entre ambos (pág. 7).

Según lo anteriormente citado, la identidad cultural no existe sin la memoria, sin la capacidad de reconocer el pasado, sin elementos simbólicos o referentes que le son propios y que ayudan a construir el futuro, ya que, la identidad está condicionado a factores externos y factores del entorno donde uno habita, que están sujetos a cambios pero se sigue conservando la memoria desde el patrimonio que es la esencia de una cultura, como los usos, costumbres, ideología, tradiciones, que son referentes de la identidad de cada comunidad y su cultura, de esa manera la identidad se da por la combinación de todos los rasgos físicos y de comportamientos que definen quién eres.

González Varas (2007) La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias (...) Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad (pág. 7).

Identidad cultural y desarrollo territorial: La cultura juega un papel importante en el desarrollo de un territorio, a tal punto que muchos pueblos y lugares en Europa y en América Latina han apostado por una revalorización de lo cultural, de lo identitario (recreando incluso nuevas identidades culturales) y patrimonial como eje de su propio desarrollo. “El desarrollo local se ha convertido en el nuevo activador de las políticas de patrimonialización. Mientras la sociedad de los lugares se convierte en la sociedad.

La identidad cultural estará definida en general por cómo se desarrollen sus diferentes costumbres propias de cada comunidad, en donde el desarrollo cotidiano de las diferentes actividades hace que en el transcurrir del tiempo se consoliden diferentes ideologías que a su vez conforman la identidad específica de la identidad cultural de una comunidad.

La Identidad Cultural también se ha convertido en un tema de interés para Hernández y Romero (2005), lo cual discuten ampliamente que la enseñanza y principalmente las Ciencias Sociales tienen como objetivo el conocimiento de cada individuo y de los “otros”, de otras comunidades y de las interacciones que en ellas se dan; en las que, cada individuo asume roles y en las que se configuran procesos de identidades individuales y sociales. Nos reafirma la necesidad de crear conocimiento sobre los propios elementos culturales y de aprender a reconocerlos y valorarlos (Hernández & Romero 2005).

Según los autores la identidad cultural debe enseñarse dentro de las diferentes áreas de conocimiento, pero en especial en las ciencias sociales donde es más amplio enseñar sobre la cultura de las diferentes comunidades, no solo se puede orientar desde el entorno sino que fuera de él, para que puedan conocer la interacción que se da entre ellas, para así puedan reconocer su propia cultura, permitiéndoles valorar, respetar y seguir los

legados que a través de la historia se ha conservado, tanto sus usos y costumbres, tradiciones que los renacientes puedan reconocerse como indígenas desde sus contextos.

Diseño Metodológico

Enfoque de Investigación

La investigación de este proyecto se acogió el enfoque de carácter cualitativo, el cual se cimienta en la vida de los niños y niñas del grado primero de la institución educativa agropecuaria indígena de Panan, una comunidad indígena que a través de las prácticas y saberes ancestrales describen costumbres, cualidades e idiosincrasia de su gente permitiendo ubicarnos en el contexto propio para así desarrollar un conjunto de prácticas y saberes para dar solución a diferentes dificultades que presentan los guaguas de la comunidad educativa.

El enfoque cualitativo implica una aproximación interpretativa y naturalista del mundo, en este caso en el contexto natural del pueblo y comunidad Educativa del Resguardo Indígena de Panan, perteneciente a la etnia de los Pastos, para intentar aproximarnos a su pensamiento, su sentimiento y su que hacer frente a las problemáticas de aprendizaje y enseñanza con relación al redescubrimiento de identidad en su territorio.

Método de Investigación

Por lo anterior expuesto, este proceso de investigación tiene como pilar fundamental el proceso I. A. (Investigación Acción) Educativa porque se encamina a utilizar estrategias lúdico pedagógicas y didácticas que dinamizan y motivan los procesos de aprendizaje, en los cuales el docente y los estudiantes se interrelacionan e interactúan para generar aprendizajes significativos por medio de los juegos tradicionales y autóctonos del Resguardo Indígena de la comunidad educativa.

Investigación Acción: En lugar de ser un proceso solo de observación, los investigadores trabajan directamente con las personas involucradas para aplicar soluciones y luego analizar si estas realmente funcionan. Se trata de un ciclo continuo de

acción, reflexión y ajuste, con el es común en áreas como la educación, la salud y el trabajo comunitario, ya que promueve la colaboración y el aprendizaje.

Tipo de Investigación

El presente trabajo desarrolla una investigación y proceso descriptivo, este consiste en la especificación de las propiedades importantes del objeto de investigación, conceptos, variables, para hacer una descripción del fenómeno; teniendo en cuenta la orientación, el diseño y aplicación de la propuesta pedagógica en la cual se transversaliza Jugando y recreando el pensamiento lógico matemático en el área de matemáticas y en el proceso de rescatar nuestra identidad cultural propia y en fortalecer los juegos tradicionales autóctonos de nuestro resguardo indígena de Panan.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

En cuanto al primer objetivo Analizar el proceso de enseñanza- aprendizaje que se lleve a cabo con referencia al eje numérico desde el área de matemáticas con el grado primero de la I.E.T.A.I.P,

Es por eso que la técnica a utilizar para analizar el aprendizaje de los niños fue por medio de una encuesta de diez preguntas a los diferentes docentes de la institución en mención, teniendo dicha información se logró conocer cómo era la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, que aun en el establecimiento educativo conservan la enseñanza magistral, desde ese punto arrancamos para buscar un enfoque diferente en la enseñanza de las matemáticas.

Es por eso que en este proyecto fue necesario realizar unas entrevistas no estructuradas las cuales nos permitieron profundizar más en el tema y entender mejor los puntos de vista de todos, puesto que se logró hacer preguntas abiertas, teniendo un flujo natural el cual nos concedió tener un control sobre el diálogo que se tuvo con los estudiantes haciéndonos conocer costumbres sociales, y las prácticas culturales.

De acuerdo con Monje (2011), “el método de encuesta es adecuado para estudiar cualquier hecho o característica que las personas estén dispuestas a informar. Su utilización se puede asumir bajo distintos enfoques, como investigaciones descriptivas, comparativas y evaluativas”. Por su parte, Kitzinger (2007), lo define como:

Una forma de entrevista grupal que utiliza la comunicación entre investigador y participantes, con el propósito de obtener información, la técnica es particularmente útil para explorar los conocimientos y experiencias de las personas en un ambiente de interacción, que permite examinar lo que la persona piensa, cómo piensa y por qué piensa de esa manera.

Teniendo en cuenta la definición de Kitzinger, el enfoque grupal es importante llevarlo a cabo al momento de realizar una investigación porque nos permite tener un acercamiento directo con las personas involucradas en la investigación y así mismo para obtener información clara sobre el problema a re identificado, es así como en nuestra investigación se aplicó este instrumento para recolectar información que nos fue de gran utilidad porque desde las diferentes opiniones de los participantes se recolectó información para seguir avanzando con la investigación.

Observación Participante: La observación participante es una técnica valiosa en el ámbito educativo, ya que nos permite como educadores comprender mejor el contexto y las dinámicas de aprendizaje de los niños y niñas. Para nuestro diseño de la propuesta pedagógica enfocada en la formación significativa del pensamiento lógico matemático en el eje numérico llevamos a cabo las siguientes observaciones:

Una clase al aire libre donde las guagüitas de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Indígena de Panan (IETAIP) recolectan tapas plásticas de diferentes tamaños y colores.

Actividad: Diferentes actividades de conteo en un entorno natural, en cuanto al contexto se realizó una clase al aire libre donde nuestras guaguas recolectan tapas plásticas donde diferencian y clasifican tamaños y colores.

Intervención: Como docentes en formación participamos en la recolección y preguntas sobre las cantidades que han recogido, animando a los niños y niñas a comparar números, y a discutir quién tiene más y quien tiene menos, que colores son de mayor cantidad, y cuál menos

Análisis: Observamos como nuestras guagüitas utilizan el conteo en un contexto real y como establecen relaciones entre los números y los objetos relacionados. Esto nos permitió identificar si comprenden el concepto de cantidad.

Un aula con diversos objetos (Bloques, juguetes,)

Actividad: Organizar una sesión de juego lúdico pedagógico donde nuestras guaguas clasifiquen, reconozcan, los objetos según diferentes criterios (color, tamaño, forma)

Intervención: Por medio de las diferentes actividades lúdicas pedagógicas ayudamos a nuestras guagüitas a verbalizar sus decisiones al clasificar, preguntando ¿Porque eliges esos objetos? ¿Cómo sabes que son iguales o diferentes?

Análisis: Observamos las diferentes estrategias pedagógicas que utilizamos, miramos como verbalizan su pensamiento, lo que nos permite evaluar su comprensión de conceptos básicos que son fundamentales para el pensamiento lógico matemático.

Ya en el segundo objetivo Diseñar una propuesta pedagógica a partir del fortalecimiento de los juegos tradicionales y enseñanza de las matemáticas, con referencia al eje numérico con el grado primero de la I.E.T.A.I.P, para realizar el diseño se tomó como referencia el plan de estudios que manejaba el docente que direccionó el grado primero, tomando el tema se lo enfoco desde la lúdica, pensando en que los niños y niñas es más fácil lograr la atención mediante el juego, en ese sentido se pensó trabajar con los infantes los juegos tradicionales, que no solo estos

estaban enfocados en el aprendizaje de los estudiantes, sino que también con ello se fortalece la cultura, así se realizó una guía didáctica, con tres secuencias encaminadas a la estimulación de las matemáticas mediante los juegos propios del resguardo.

En el último objetivo Implementar la propuesta pedagógica a partir del fortalecimiento de los juegos tradicionales y enseñanza de las matemáticas, con referencia al eje numérico con el grado primero de la I.T.A.I.P, acá diseñado la guía didáctica desde un enfoque propio, se establece con el docente los días que se iba a aplicar las secuencias, en cada una de las secuencias se llevó el material didáctico a utilizar para el desarrollo de cada tema, así mismo se aplicó los juegos tradicionales desde las diferentes actividades realizadas con los niños y niñas, logrando buenos resultados, donde el aprendizaje fue muy significativo para las guaguas, porque no solo se estimuló la parte de las matemáticas, sino que también se fortaleció la cultura, donde ellos lograron reconocerse a sí mismos y su identidad.

Análisis, Discusión y Reflexión de Resultados

Proceso de Enseñanza- Aprendizaje en el Eje Numérico Desde el Área de Matemáticas Con el Grado Primero de la I.E.T.A.I.P

En esta instancia se realizó con las guaguas, docentes, padres de familia y la comunidad una encuesta y lo principal fue enfocarnos en el tema sobre el proceso de enseñanza de las matemáticas, donde se realizó un análisis que permitió conocer el descontento y la desmotivación de las guaguas, y, por otro lado, la preocupación de docentes y padres de familia. Ya que los estudiantes mantienen promedios muy bajos en esta área, así mismo se planteó un conversatorio sobre por qué les dificulta comprender las matemáticas; logrando entender que al mantener una clase tradicional no pueden seguir los paso a paso para darles solución a los problemas, porque no entienden los conceptos de los mismo. así mismo mediante el conversatorio se planteó unas preguntas orientadas a cómo perciben la calidad de orientación a los estudiantes y docentes enfocados en la involucración de los juegos tradicionales en el aula de clases, por lo cual al mantener respuestas positivas, los estudiantes respondieron que conocen algunos de los juegos porque dentro de la comunidad y de los diferentes hogares existía la práctica de estas actividades, con las cual reforzaban y apegaban a su identidad los acercaban a sus usos y costumbres,

Tradiciones convirtiéndolo así en un campo de aprendizaje. De ahí se concluye que el conocimiento que tienen las guaguas gracias a lo que los mayores en varias ocasiones les han compartido de las prácticas de estos juegos que con vecino y amigos de las escuelas los ejecutaba en la institución. Así mismo podemos decir que como docentes en formación pretendemos fortalecer esta identidad enfocándonos en temas y prácticas sobre cómo es el proceso de cada uno de ellos y al mismo tiempo fortificar el aprendizaje.

Para seguir con este proceso se realizó una minga de pensamiento con el acompañamiento de los padres de familia y los alumnos con el fin de poder tener un ambiente que sea enriquecedor

donde los participantes aprenderán, conocerán y se acordaran de los que nuestros antepasados realizaban. claro que basándonos en una pequeña introducción sobre qué es la práctica pedagógica y cuál es su importancia y la razón del porque queríamos llegar, en el cual tuvimos la palabra y la participación activa de todos, algunos de los niños y padres de familia mencionaron algunas costumbres, tradiciones y entre ellos juegos como son: el puente está quebrado, las ollitas, las habas quemadas, la ronda, las escondidas, las canicas, el trompo, el yoyo entre otros, asimismo nombraron que siembran plantas nativas de nuestras tierras como es el maíz, la arveja, los frijoles, los ollucos, la cebada.

Como licenciados en pedagogía nos sentimos muy orgullosos por el gran resultado en la minga de pensamiento, porque no pensábamos que los niños y las niñas sabían tanto sobre lo que identifica a los indígenas, lo que no sabían era cómo podríamos ejecutar los juegos como una estrategia para que se comprenda con facilidad los conceptos y los procesos de las diferentes operaciones matemáticas y el significado que tiene cada juego. Pues ahora en la actualidad lamentablemente con la transformación de la globalización estos juegos se han ido perdiendo y así mismo se han convertido los infantes desentendidos de la cultura a la cual pertenecen.

Los padres de familia y docentes sugirieron que se sigan desarrollando estas actividades ya que gracias a estas la cultura prevalece activa, por que como sabemos ellos son los futuros líderes dentro de nuestra comunidad. Para el desarrollo de estas se creó un plan de acción:

Tabla 1*Plan de Acción*

Metas	Actividades	Tareas	Recursos	Tiempo
-Potenciar que los docentes elaboren y desarrollen estrategias, lúdico-pedagógicas, que contengan medidas para lograr una participación activa en los estudiantes, padres de familia y los otros entes del centro educativo. -Adecuar los espacios libres de la institución, con ayuda de la comunidad educativa, para que sean espacios acogedores, para una atención adecuada al estudiante, siendo escenarios pedagógicos que utilizan los infantes acordes a las necesidades de los mismos.	Conformar el equipo de trabajo para realizar y ejecutar las estrategias lúdicas. Pedagógicas. - Realizar programas sobre juegos interactivos que involucran contar objetos como fichas, bloques, con el fin de reforzar agrupaciones de números y de cantidades de objetos. - organizar una jornada para la adecuación de los espacios libres con toda la comunidad educativa, docentes, padres de familia, estudiantes y administrativos. Realizar en los espacios libres, juegos tradicionales, como el columpio,	Los entes que deben cumplir con las acciones a realizarse son los docentes, padres de familia y estudiantes, ya que, de su colaboración depende que las diferentes actividades se realicen, actividades que van encaminadas a la estimulación e interés por las matemáticas.	Recursos humanos Materiales como tablas, pintura, llantas, papel, marcadores, láminas, fichas, refrigerio	1. Identificar Objetivos Claros: Definir claramente qué se espera lograr con la participación de los estudiantes. 2. Conocer a los Estudiantes: Entender las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes para adaptar las estrategias pedagógicas 3. Crear un Ambiente Inclusivo: Fomentar un entorno donde los estudiantes se sientan seguros para participar y expresar sus ideas. 4. Variedad de Estrategias: Implementar diferentes métodos de enseñanza como debates, trabajo en grupo, tecnología

<p>-Sensibilizar a los estudiantes sobre las matemáticas y como estas son útiles y las podemos encontrar en la vida cotidiana.</p> <p>- Desarrollar estrategias específicas para mejorar la enseñanza con el objetivo de promover una mayor comprensión de estos fundamentos matemáticos.</p> <p>- Investigar las diferencias individuales entre los niños incluyendo posibles correlaciones en el entorno familiar, implicando los posibles obstáculos cognitivos, influencias ambientales y las metodologías de enseñanza que son ineficaces.</p>	<p>trompo, la rayuela etc.</p> <p>- Realizar olimpiadas matemáticas donde los niños junto a sus padres logren clasificar objetos según color, tamaño, forma, permite comprender los conceptos entre cantidad y así mismo los números.</p> <p>- armar rompecabezas numéricos junto con el docente lo cual requiere ordenar las fichas, llevando su respectiva secuencia.</p> <p>- organizar salidas al aire libre donde los niños puedan contar piedras, hojas o flores.</p>	<p>educativa, entre otros.</p> <p>5. Feedback Constante: Proporcionar retroalimentación a los estudiantes para motivar su participación y mejorar su aprendizaje.</p> <p>6. Evaluación Continua: Evaluar regularmente la efectividad de las estrategias implementadas y ajustarlas según sea necesario.</p> <p>Al seguir estos pasos, los docentes pueden mejorar la participación de los estudiantes y crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y enriquecedor.</p> <p>Tiempo establecido por actividades: 1 MES</p>
---	---	--

Nota. Tabla muestra el plan de acción descrito en metas, actividades, tareas. *Fuente.* Autoría

Así mismo se una unidad didáctica para subsanar esta dificultad que se presenta

Figura 2

Unidad Didáctica



Nota. Trabajo unidad didáctica experiencia operaciones básicas. Fuente. Autoría Propia

Colegio: IETAIP

Docentes: Tania Acosta – Érika Tatalcha – Bersabet Paspuezan

Grado: Primero

Asignatura: Matemáticas

Unidad Didáctica: Estimulando el pensamiento lógico matemático a través de los juegos tradicionales

SECUENCIA DIDÁCTICA: ¿Que debo tener en cuenta para organizar las cosas que venden en una tienda?

DBA: Reconoce en sus actuaciones cotidianas posibilidades del uso de los números y las operaciones.

SECUENCIA DIDÁCTICA: Divirtiéndome y jugando con mis amigos voy haciendo agrupaciones según tamaños y colores.

DBA: Determinar la cantidad de elementos de una colección agrupándolos de 1 en 1, de 2 en 2 y de 5 en 5.

SECUENCIA DIDÁCTICA: Transformando los jardines en áreas libres.

DBA: Utiliza las operaciones (suma y resta) para representar el cambio de una cantidad.

Diseño de estrategia pedagógica enfocada en Fortalecer el pensamiento lógico-matemático en el eje numérico, a través de los juegos tradicionales con los niños y niñas de 6 años de edad de la I.E.T.A.I.P

Para diseñar las estrategias pedagógicas que nos permitirá trabajar de manera continua en el aula y fuera de ella, se logró diseñar una unidad didáctica que nos permite la participación de las personas que conforman la familia de grado primero, donde se planea jornadas de aprendizaje a partir de la ejecución de los juegos tradicionales, ya que estas serán útiles para mejorar las capacidades de comprensión de los conceptos de las operaciones básicas del área de matemáticas, asimismo permite rescatar tejidos de formación educativa y cultural en nuestros guaguas y se logra reconocer sus raíces indígenas.

Tabla 2*Secuencias Didácticas*

1. Tema:	Transformando los jardines en áreas libres desde el pensamiento matemáticas
2. Contenidos:	Operaciones básicas de suma y resta Considera que es mayor que ... menor que ...
3. Duración:	2 horas de 45 minutos
4. Competencias:	Utiliza las operaciones (suma y resta) para representar el cambio de una cantidad
5. Secuencia Didáctica	<p>INICIO</p> <p>Para dar inicio con la actividad y motivación a los niños, como conocimientos previos se colocar en el tablero unas operaciones de suma y resta dibujadas en foami en figuras de animales u objetos llamativos, explicándoles que ese va hacer el tema de la clase, luego se presenta un video donde todos cantaran al ritmo de la canción, “Sumando los números del 1 al 10 ”para que los infantes vayan adaptándose a la temática que se trabajara y así sea fácil comprender la actividad que se desarrollara sobre las operaciones de suma y resta.</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Mediante los conocimientos previos que se les brindo a los niños y niñas, se dará inicio sobre la profundización de la temática para que los estudiantes comprendan cómo se resuelve las operaciones de suma y de resta, esto se lo trabajara mediante un juego lúdico-pedagógico propio llamado las “habas quemadas” se explica que el juego consiste en darles 6 habas donde cada una de ellas tendrá unos puntos negros, (en forma de dado) luego, se organizara grupos de tres estudiantes, donde cada grupo tendrá dos lanzamientos con las habas quemadas, ellos anotaran los resultados que se den al momento de lanzar</p>

las habas al piso, posteriormente anotaran en su cuaderno (dibujar la haba) con los puntos que tiene cada una de ellas y realizaran la suma de todos los puntos que dio al momento del lanzamiento, así lo harán con los dos lanzamientos, al finalizar todos los lanzamientos de los grupos, cada grupo nos dará el resultado, esto se anotara en el tablero (con el nombre de un estudiante del grupo) y se hará sumas y restas con esos valores, además ahí determinan los números mayores o grandes y los números menores o pequeños.

CIERRE

Para finalizar con la temática, se los llevara a los infantes a los espacios libres que tiene la institución, donde ellos mediante la observación irán a dibujar los diferentes objetos como (llantas, cajones, bancas etc.), plantas (árboles y flores) que miren, a cada grupo se les dará unas hojas block y lápiz, luego pintaran y sumaran los dibujos, posteriormente los representaran en operaciones de suma y resta ya en números.

6. Evidencias:	Se hace una lluvia de ideas Taller de sumas y restas Evaluación de la temática
7. Evaluación:	Se realizará una evaluación con cinco puntos respecto a la temática tratada con imágenes, relacionar, operaciones de suma y resta, deben tener todos los puntos desarrollados
8. Recursos:	Talento humano Hojas block Cuadernos Lápiz Las operaciones de suma y resta en foami

Nota. Secuencia didáctica desde el pensamiento matemático. *Fuente.* Autoría Propia

Al planear las secuencias didácticas permite que el docente organice de una manera coherente los temas que va a desarrollar con los niños dentro de los diferentes espacios pedagógicos, esto permitiendo facilitar la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, ya que, es muy importante conocer y saber la finalidad de lo que se quiere lograr con la secuencia didáctica, teniendo en cuenta el papel que cumple el docente, el cual acompaña en el proceso de construcción de conocimiento de los niños, con ello se puede considerar cuál es la forma más adecuada para trabajar y se les pueda facilitar el aprendizaje, a través de la motivación.

La realización de la planeación curricular debe tener en cuenta los grupos con que se trabajará, su entorno, dando relevancia a las posibilidades del centro educativo y a los recursos digitales que posibiliten la integración de todos en el diseño de las actividades, a los valores y ejes transversales y a los diversos actores relacionados, que pueden ayudar a la profundidad en la calidad del aprendizaje, basados en la innovación y en una visión global de la realidad educativa.

Según el texto anterior (MEN, 2020), se puede resaltar la importancia que tiene realizar la secuencia didáctica, teniendo en cuenta el entorno en el que se encuentran los estudiantes, como va a ser el desarrollo de la planeación dentro de los espacios pedagógicos, con ello permitiendo el objetivo a alcanzar con el desarrollo de la planeación, siempre vinculando un aprendizaje transversal.

Además, es importante que la planeación vaya sujeta a la realidad educativa para que los infantes puedan visualizar un aprendizaje más conectado con su entorno social, cultural, que le permita al niño y niña a un aprendizaje más significativa y más fácil para comprender el tema que se esté aplicando, desde la innovación y motivación; por ello,

Es indispensable resaltar la importancia de la planeación como función necesaria dentro del proceso de gestión educativa, dentro de dicha planificación es importante la acción

docente dentro del proceso de enseñanza -aprendizaje y evaluación, que lleva de forma inexorable a mantener estándares de calidad dentro del quehacer educativo, esta requiere la generación de ideas y funciones cognitivas que orienten una mejor práctica docente, en relación a la planeación de estrategias de enseñanza que lleven a mejorar las operaciones mentales superiores de cada uno de los estudiantes.

Del texto anterior de (Pérez, M., 2019) podemos resaltar sobre la importancia que tiene realizar las planeaciones para hacer una buena ejecución en el aula de clases, ya que el que hacer docente es llevar ese acompañamiento que le facilite al estudiante a adquirir un buen aprendizaje, mediante las diferentes estrategias de enseñanza permitiendo a los estudiantes mejorar su cognición, sus habilidades, capacidades y destrezas en las diferentes áreas de conocimiento.

Por tanto, se puede inferir que las secuencias didácticas son una herramienta fundamental en el quehacer docente, porque le permite planear, organizar y evaluar la temática que se va a orientar, así lograr el objetivo que se tiene planteado para el aprendizaje de los estudiantes, desde un enfoque más transversal que le ayude al niño a mejorar su conocimiento desde la temática abordar como la parte humana.

Implementación de la Propuesta Pedagógica: Está estructurada en tres etapas: en la primera etapa denominada identificación de los saberes previos se realizó unas actividades de juego para determinar los conocimientos que poseen sobre las matemáticas los estudiantes del grado primero; se determinó que en la mayoría de estudiantes hay poca motivación, temor, y así mismo pocas estrategias pedagógicas para la enseñanza, existen espacios reducidos, recursos didácticos limitados, poco acompañamiento en tareas escolares por parte de los padres de familia.

En la segunda etapa se desarrolló las sesiones prácticas donde se incluyeron estrategias didácticas pedagógicas las cuales por medio de los juegos tradicionales los niños a parte de divertirse, desarrolla la personalidad, mejora la actitud ante las matemáticas, desarrollaran la creatividad, acostumbrándose a enfrentarse a los problemas, obtendrán conocimientos significativos, para ello se tuvo se involucra los juegos tradicionales ya que estos aportan al desarrollo sociocultural, debido que se enriquece la cultura lúdica y los valores sociales algunos de los juegos que se tuvo en cuenta fueron: como el puente está quebrado, juego de la rayuela, el juego de los encostalados, sopa de letras, rompecabezas, habas quemadas, entre otros. En el desarrollo de esta sesión se identificó que a los estudiantes les gusta mucho la lúdica, interesados por aprender e interactuar con sus compañeritos de la Institución.

En la tercera sesión se evaluó el proceso práctico donde se determinó que el aprendizaje de las matemáticas a través de los juegos tradicionales es importante en los procesos pedagógicos, promoviendo habilidades importantes, un ambiente seguro, facilitando el entendimiento de conceptos, promoviendo la inclusión y la diversidad, por eso se necesitan actividades lúdicas y creativas para adquirir un auto concepto y una alta aceptación del resto, fortaleciendo el proceso pedagógico afianzando el razonamiento matemático en los estudiantes del grado primero.

La importancia de la estrategia didácticas, es que los infantes puedan desarrollar sus habilidades, destrezas y así mismo mantener la atención de ellos, ya que, estas estrategias ayudan al desarrollo del pensamiento lógico matemático y así mismo a tomar sus propias decisiones, lo cual les permitirá manejar y solucionar problemas de la cotidianidad, así mismo se trabaja los valores como el respeto, la participación, compañerismo.

Además, estas estrategias favorecen la apropiación de conceptos matemáticos fundamentales al hacer que el aprendizaje sea interactivo, significativo y divertido para los niños,

lo que facilita su comprensión y retención de los conceptos obteniendo un aprendizaje significativo.

En el caso en que se necesite presentar tablas, estas están diseñadas para mostrar datos específicos ya sea cuantitativos o cualitativos. Están conformadas por filas y columnas. Se ubican en el centro del espacio y el título se escribe en la parte superior de la tabla desde la izquierda con letra cursiva; la fuente o procedencia se escribe en la parte inferior como una nota como se muestra en el ejemplo; si es elaboración propia no se escribe fuente.

Reflexión Pedagógica

Al indagar sobre la educación actual y como está ha llevado sus cambios con el pasar del tiempo, nos permitió a nosotros indagarse sobre la educación en el territorio, de la IETAIP perteneciente al Resguardo de Panan, de esa manera procedimos a buscar información sobre el tema, que nos ayude a conocer e informarnos cómo llevaban la educación de los niños y niñas de dicho establecimiento educativo, mediante una encuesta realizada a algunos docentes, padres de familia y comuneros, así también una entrevista no estructurada además para fomentar la colaboración y el desarrollo de habilidades sociales a través de la participación en cada uno de los grupos focales se logró establecen resolución de problemas y se despertó la creatividad a través de preguntas y respuestas las cuales nos permitió conocer más a fondo a cada uno. identificamos un problema que fue el punto de partida para realizar nuestro proyecto, a grandes rasgos se logró identificar que la mayoría de docentes sus clases eran muy convencionales, lo cual esto permite que los estudiantes se tornen aburridos, poco interesados por aprender, de esa manera al obtener esos resultados y analizar la problemática encontrada nosotros decidimos realizar una propuesta pedagógica, darle un enfoque diferente a la enseñanza- aprendizaje en los

infantes, así nos enfocamos en un área en específico las matemáticas, desde el eje numérico para diseñar la propuesta, ya que, esta área es más compleja para los niños y por ende se les hace más difícil comprender, así nuestra propuesta la diseñamos para estimular las matemáticas desde los juegos tradicionales, ya que, se debe tener presente que la parte lúdica es esencial en el aprendizaje de los estudiantes, por ende, la importancia de la estimulación temprana en matemáticas es necesaria y cómo los juegos tradicionales pueden jugar un rol fundamental en este proceso, muchos niños no tienen acceso a enfoques formales de aprendizaje de las matemáticas en edades tempranas, pero los juegos tradicionales ofrecen una forma de aprender que es lúdica y accesible, además, de enseñarles las matemáticas, también permitió conectar a los niños con su entorno cultural y social, ya diseñada la propuesta, partimos a aplicarla con los estudiantes que enfocamos para trabajar que son los niños de grado primero, así en cada secuencia didáctica que se desarrolló, se pudo identificar claramente que los niños y niñas mostraron mucho interés, emoción, participación y motivación al momento de realizar cada actividad asignada, así logrando en ellos un aprendizaje significativo, los niños y las niñas aprendieron a respetar diversas opciones pues esto hizo que sea un momento enriquecedor puesto que los beneficios no solo se vieron reflejados en el entorno educativo sino que también en el entorno social. en ese sentido logrando un impacto en el establecimiento educativo en ese sentido se ve importante plantear estrategias para integrar los juegos tradicionales (lúdica) en el currículum, haciendo sugerencias de actividades que el docente pueda implementar y así continuar explorando nuevas formas de combinar el juego y las matemáticas, del eje numérico para mejorar el aprendizaje. Este proyecto les permitió a los estudiantes ser creativos, desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo. Es así como hizo que los niños y las niñas se sintieran conectados con el propósito de este proyecto.

En el transcurso del desarrollo de las planeaciones se nos presentan diferentes desafíos uno de ellos fue el tiempo, pues al desarrollar las actividades con los infantes estas se les tornaba interesantes y no pretendían acabar rápidamente. Así también en el transcurso del desarrollo del mismo, se realizó retroalimentación en la cual algunos de los estudiantes esta no fue lo suficiente clara, lo que nos permitió mejorar en esa parte.

Conclusiones y Recomendaciones

Para concluir, podemos destacar que los resultados propuestos teniendo en cuenta la pregunta problema ¿ De qué manera se fortalece el pensamiento lógico-matemático en el eje numérico, a través de los juegos tradicionales con los niños y niñas de 6 años de edad de la I.E.T.A.I.P? que se focalizo para la investigación en la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Indígena Panan, en ese sentido partiendo del primer objetivo se logró concluir con la entrevista que nos facilitó obtener información e indagar sobre el problema identificado, para con más detalle analizar y así plantear unas posibles soluciones que ayuden a mitigar el problema, de esa manera es como mediante la información ya establecida, como paso a seguir fue diseñar una propuesta metodológica, que ayude a dar respuesta al problema, con la propuesta lo que se pretendía es la estimulación del pensamiento lógico- matemático en el eje numérico, ya que, esta área es un poco más compleja para los niños, es así como se planeó que mediante la lúdica se puede romper con los esquemas convencionales que los docentes estaban aplicando en las aulas, así a través de esta estrategia lograr que los niños adquieran un aprendizaje más significativo, donde muestren interés, para ello, buscamos una estrategia teniendo en cuenta el contexto al que pertenecen los infantes, es así que mediante los juegos tradicionales se la diseño la propuesta, porque los niños y niñas mediante el juego es como les ayuda a estimular la parte cognitiva y emocional, de esa manera se trabajó con los estudiantes la propuesta donde satisfactoriamente logramos las competencias propuestas, porque mediante cada secuencia didáctica planteada en cada sesión se pudo observar que los infantes si comprendieron el propósito implementado en cada actividad, así también se fortaleció en ellos la cultura propia, donde en cada juego tradicional ellos podían involucrarse para participar y así conocer su identidad propia, por tanto, podemos finalizar diciendo que la propuesta implementada no solo ayudo a los infantes a mejorar el aprendizaje y su desarrollo cognitivo , sino que también su parte

emocional fue importante en cada una de las actividades y así mismo ellos mediante los juegos tradicionales descubrieron su propia cultura, que es de riqueza y que hay que seguir fortaleciendo lo que hay en nuestros territorios.

A modo de recomendación, diríamos que nuestra propuesta si fue acertada desde el enfoque que le dimos, porque ayudó a la estimulación del aprendizaje de los niños y niñas, ellos mostraron interés, motivación, emociones por realizar cada actividad que se les proponía en cada sesión, ya que, al inicio ellos mostraron como temor, vergüenza al momento de interactuar y realizar las actividades, ya que ellos estaban acostumbrados a una enseñanza aprendizaje desde un enfoque más magistral, a la medida que fuimos desarrollando cada sesión ellos fueron descubriendo nuevos aprendizajes.

Referencias bibliográficas

- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1998). *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo*. Primera edición en español (1983). México: Editorial Trillas.
Decimoprimera reimpresión.
<https://www.redalyc.org/journal/5177/517762280003/html/#B1>
- Carino, N. (2018). *J. Piaget y L. Vygotsky: Análisis de teorías y sus implicancias en el campo pedagógico* (Doctoral dissertation).
https://ri.unlu.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/rediunlu/523/Carino_Noelia_L%C3%ADa_TFG.pdf
- Castro, E., Rico, L. (1994). *Conocimiento matemático, comprensión y evaluación*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/117838.pdf>
- Cebrian, A. (2012). *Teoría del desarrollo cognoscitivo. Facultat de Psicologia*.
<https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/25041/TESIS%20DOCTORAL%20ANTONIO%20ALARCON.pdf?sequence=1&%3BisAllowed=y#page=54>
- González, C. X., Solovieva, Y., & Quintanar L. (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar*. Revista scielo. Bogotá.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-47242014000200008#:~:text=Para%20Vigotsky%20%22el%20juego%20tem%C3%A1tico,su%20zona%20de%20desarrollo%20pr%C3%B3ximo.
- Guerrero, N. (2022). *Los juegos tradicionales y el desarrollo del pensamiento numérico en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Distrital Arborizadora Alta*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá.

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstreams/0dbc16ec-0615-4b2d-a911-a124005a91f6/download>.

- Lima, M., Mesa, L., Ramírez, F., & Borbor, M. (2018). *Estrategias metodológicas en la iniciación del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial* (tesis de licenciatura). <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4145>. Santerini, M. (2013). Grandes de la educación: María Montessori. *Revista Padres y Maestros*, (349), 1-4. <https://core.ac.uk/download/pdf/235854297.pdf>.
- López, T. (2018). *Estrategias para favorecer el desarrollo lógico matemático en niños del II ciclo de educación inicial*. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/3002>.
- Monje, C. (2011). *Metodología de la información cuantitativa y cualitativa guía didáctica*. Universidad surcolombiana facultad de ciencias sociales y humanas programa de comunicación social y periodismo. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>.
- Puenayan, S. (2024). *Líder indígena del Resguardo de Panan*
- Riera, M., Ferrer, M. & Rivas, C. (2014). *La organización del espacio por ambientes de aprendizaje en la Educación Infantil: significados, antecedentes y reflexiones*. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*. <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/4726>
- Roa, A. (2001). *La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget*. <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>.
- Rodríguez, W. (1989). *El legado de Vygotsky y de Piaget a la educación*. *Revista latinoamericana de psicología*. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
- Tarapues, J. (2024). *Líder Indígena del Resguardo de Panan*.

Tarapues, O. (2024). *Comunero mayor del Resguardo de Panan.*

Tipaz, A. (2024). *Comunero del Resguardo de Panan.*

Vásquez, B. (2017). *Estrategia metodológica que utiliza la docente en el desarrollo lógico matemático para sus alumnos de multi nivel de educación inicial en el colegio público Esther Galiardys de ciudad Sandino en el segundo semestre del año 2016* (tesis doctoral).

Managua, Nicaragua. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.

<http://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/3802>.

