

EL JUEGO TRADICIONAL DE LA ETNIA ~PAMÍVA COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DE NOCIONES NUMÉRICAS EN LOS NIÑOS DEL GRADO PRIMERO DE LAS ESCUELAS RURALES DE TUCUNARÉ Y MACAQUIÑO (SEDES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DE SAN JAVIER, CAÑO CUDUYARÍ, VAUPÉS)

RAMIRO FERNÁNDEZ MARTÍNEZ

LUIS FERNANDO CÁRDENAS PÉREZ

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN DIDÁCTICA DE LOS SABERES

MITÚ, AGOSTO 25 DE 2018

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

EL JUEGO TRADICIONAL DE LA ETNIA ~PAMÍVA COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DE NOCIONES NUMÉRICAS EN LOS NIÑOS DEL GRADO PRIMERO DE LAS ESCUELAS RURALES DE TUCUNARÉ Y MACAQUIÑO (SEDES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL DE SAN JAVIER, CAÑO CUDUYARÍ, VAUPÉS)

RAMIRO FERNÁNDEZ MARTÍNEZ

LUIS FERNANDO CÁRDENAS PÉREZ

Trabajo de grado para optar título de magíster en educación

Asesor:

JUAN FERNANDO GARCÍA CASTRO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN DIDÁCTICA DE LOS SABERES

MITÚ, MAYO 16 DE 2018

Mitú, 23 octubre de 2018

Ramiro Fernández Martínez

“Declaro que esta tesis titulada *El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la institución educativa rural de san Javier, caño Cuduyarí, Vaupés)* (o trabajo de grado) no ha sido presentada para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o cualquier otra universidad” Art. 82 Régimen Discente de Formación Avanzada.

Firma




RAMIRO FERNANDEZ MARTINEZ

Mitú, 23 octubre de 2018

Luís Fernando Cárdenas Pérez

“Declaro que esta tesis titulada **El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la institución educativa rural de san Javier, caño Cuduyarí, Vaupés)** (o trabajo de grado) no ha sido presentada para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o cualquier otra universidad” Art. 82 Régimen Discente de Formación Avanzada.

Firma



LUÍS FERNANDO CÁRDENAS PÉREZ

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Nota de aceptación

Presidente de jurado

Jurado

Jurado

Mitú, junio de 2018

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Dedicatoria

A mi Manuel Fernández, que nunca me vio crecer,
A mi madre Amelia Martínez, a pesar de no haber recibido
ninguna formación educación formal, me dio el ánimo de estudiar,
y que fuera un día ser un profesor, lastimosamente, tampoco pudo
Ver su deseo de tener un hijo estudiado y de docente.

A las tres mujeres que conforman mi familia, hijas y madre.

Ramiro

A mi querida madre Sara Pérez Oliveira, por
haberme dado la vida y el apoyo moral incondicional para seguir adelante.
Agradecer a Dios por todas las cosas y las bendiciones ofrecidas a mi vida.

Luís Fernando

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Agradecimiento

Agradecimiento a los docentes de UPB, que tuvieron que atravesar a Colombia desde Medellín hasta la selva de Vaupés.

A las directivas de UPB, que pusieron su empeño de hacernos salir adelante en la formación académica.

A la coordinadora Gloria María López Arboleda, que nos brindó la información en los requerimientos para la formación en maestría y por ser la primera asesora en la investigación.

A la profesora Cristina Zapata, por habernos asesorado el segundo y el tercer semestre en la investigación.

Al profesor Juan Fernando García Castro, por habernos acompañado en la asesora final de la investigación.

A los docentes y estudiantes de las escuelas de Macaquiño y Tucunaré, por apoyar y colaborar en las diferentes actividades realizadas con ellos.

A los sabedores indígenas de las comunidades de Macaquiño y Tucunaré, que nos brindaron su conocimiento místico de su cultura y de los juegos tradicionales de los ~Pamivas.

Para el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, que nos dio la oportunidad de cursar la Maestría en Educación.

Agradecimiento al SENA Vaupés, que nos brindó la logística, para que hiciera esa realidad de estudiar la maestría.

Muchas, muchas Gracias.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunará y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Contenido

PRIMERA PARTE	13
INTRODUCCIÓN.....	13
TÍTULO.....	16
PREGUNTAS.....	16
PREGUNTA PRINCIPAL DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
SUBPREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
IDENTIFICACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	17
CONTEXTO.....	21
MARCO REFERENCIAL.....	29
ESTADO DE LA CUESTIÓN O ESTADO DEL ARTE	29
MARCO CONCEPTUAL	32
OBJETIVOS.....	39
OBJETIVO GENERAL.....	39
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	39
DISEÑO METODOLÓGICO.....	39
MÉTODO	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
UNIVERSO DE ESTUDIO (POBLACIÓN Y MUESTRA).....	41
TÉCNICAS.....	42
SEGUNDA PARTE.....	44
CAPÍTULO 1 (HALLAZGOS ASOCIADOS AL OBJETIVO 1).....	44
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	44
1.1. Entrevista semiestructurada dirigida a 2 sabedores	44
Descripción	44
Sistematización.....	46
Análisis e interpretación	48
1.2. Talle sistematización de juegos tradicionales	55
Descripción	55
Sistematización.....	56
Análisis e interpretación	66
CAPÍTULO 2.....	69
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	69
2.1. Taller docentes y estudiantes	69
Descripción	69
Sistematización.....	70
Análisis e interpretación	73

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

2.2. <i>Análisis documental</i>	79
Descripción	79
Sistematización.....	79
Análisis e interpretación	83
CAPÍTULO 3 (HALLAZGOS ASOCIADOS AL OBJETIVO 3).....	84
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	84
3.1. <i>Taller – Mural</i>	84
Descripción	84
Sistematización.....	84
Análisis e interpretación	87
3.1 TALLER A ESTUDIANTES.....	90
Descripción	90
Sistematización.....	91
Análisis e interpretación	91
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN COMO HALLAZGO DE INVESTIGACIÓN	96
CONCLUSIONES	146
ANÁLISIS	149
RECOMENDACIONES	149
REFERENCIAS	153
ANEXOS Y FUENTES DE VERIFICACIÓN.....	164

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Técnicas de acuerdo a los objetivos	42
Tabla 2. Sistematización de la técnica 1 (entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad).....	46
Tabla 3. Análisis de la técnica 1. Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.	48
Tabla 4. Análisis de la técnica 1_Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.	49
Tabla 5. Análisis de la técnica 1_Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.	50
Tabla 6. Análisis de la técnica 1_Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.	51
Tabla 7 Análisis de la técnica 1_Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.	53
Tabla 8. Análisis de la técnica 1_Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.	54
Tabla 9 Análisis de la técnica 1_Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.	54
Tabla 10_ sistematización de los juegos tradicionales.....	56
Tabla 11 Sistematización de juegos tradicionales	57
Tabla 12. Sistematización de juegos tradicionales	58
Tabla 13. Sistematización de juegos tradicionales	58
Tabla 14. Sistematización de juegos tradicionales	59
Tabla 15. Sistematización de juegos tradicionales	60
Tabla 16. Sistematización de juegos tradicionales	60
Tabla 17. Sistematización de juegos tradicionales.	61
Tabla 18. Sistematización de juegos tradicionales	61
Tabla 19. Sistematización de juegos tradicionales.	62
Tabla 20. Sistematización de juegos tradicionales.	63
Tabla 21. Sistematización de juegos tradicionales	63
Tabla 22. Sistematización de juegos tradicionales.	64
Tabla 23. Sistematización de juegos tradicionales.	64
Tabla 24. Sistematización de juegos tradicionales.	65
Tabla 25. Sistematización de los juegos tradicionales.	66
Tabla 26. Relación de los jugos tradicionales con matemáticas y otras áreas	67
Tabla 27. Sistematización de la técnica 3 (taller dirigido a estudiantes y profesores).....	70
Tabla 28. Análisis de la técnica 3 (taller dirigido a docentes y estudiantes) a partir del procedimiento de Codificación abierta	74

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Tabla 29. Análisis de la técnica 3 (taller dirigido a docentes y estudiantes) a partir del procedimiento de Codificación abierta.	75
Tabla 30. Análisis de la técnica 3 (taller dirigido a docentes y estudiantes) a partir del procedimiento de Codificación abierta.	76
Tabla 31. Análisis de la técnica 3 (taller dirigido a docentes y estudiantes) a partir del procedimiento de Codificación abierta.	78
Tabla 32. Estrategias de enseñanzas	80
Tabla 33. Análisis de la técnica 5 Taller mural de situaciones dirigido a padres de familia, docentes y estudiantes.	87
Tabla 34. Análisis de la técnica 5 Taller mural de situaciones dirigido a padres de familia, docentes y estudiantes.	88
Tabla 35. Análisis de la técnica 5. Taller mural de situaciones dirigido a estudiantes.	88
Tabla 36. Análisis de la técnica 5. Taller mural de situaciones dirigido a estudiantes.	89
Tabla 37. Análisis de la técnica 5. Taller mural de situaciones dirigido a padres de familia, docentes y estudiantes.	89
Tabla 38. Análisis de la técnica 5. Taller mural de situaciones dirigido a estudiantes.	90
Tabla 39. Respuesta obtenida por cada estudiante en los diferentes puntos de la prueba.	91
Tabla 40. Resumen de las respuestas en correctas e incorrectas	92
Tabla 41. Síntesis a las respuesta del punto 1 de la técnica 6.	92
Tabla 42. Síntesis a las respuesta del punto 2 de la técnica 6.	93
Tabla 43. Síntesis a la respuesta del punto 4 de la técnica 6.	93
Tabla 44. Síntesis a la respuesta del punto 5 de la técnica 6.	93
Tabla 45. Bases e insumos para la propuesta de intervención.	97
Tabla 46. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	118
Tabla 47. Dialogando con los viejos.	164
Tabla 48. Aclarando conceptos	168

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Resumen

Mediante el presente trabajo investigativo se propone cómo enseñar las nociones numéricas a los estudiantes de grado primero mediante los juegos tradicionales del grupo étnico ~pamíva, para que los estudiantes y docentes desarrollen el proceso de enseñanza aprendizaje de manera agradable, dinámico y participativo.

Surge a partir de la pregunta: “¿Cómo implementar el juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (Vaupés)?” dando respuesta a través del objetivo general que es implementar el juego tradicional de la etnia ~Pamiva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños.

Se propone un proceso metodológico para llevar a la ejecución al proyecto investigativo mediante enfoque cualitativo integrando cultura, juegos tradicionales y estrategia de enseñanza de nociones numéricas, aplicando método de Investigación Acción Etnoeducativa (etnomatemática).

Para la práctica de la propuesta investigativa se tiene técnicas como: Entrevista a sabedores, taller para sistematizar los juegos tradicionales, taller para aclarar conceptos de estrategias didácticas, estrategias de enseñanza y estrategia de enseñanza en los indígenas, análisis documental sobre estrategias de enseñanzas, taller a través de mural de situaciones, y taller dirigido a estudiantes de grado primero.

De acuerdo a los resultados obtenidos de la aplicación de las técnicas se formula la propuesta de intervención con el nombre de “pequeños recolectores de frutas de la región” para ejecutarlo en ocho periodos académicos.

Palabras claves:

Juegos tradicionales, estrategia de enseñanza, clases divertidas, nociones numéricas.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Primera parte

Introducción

En las instituciones educativas es importante que los docentes busquen alternativas de enseñanzas, de tal manera que los estudiantes se motiven en el momento de recibir la enseñanza; es por eso que en las escuelas de Tucunaré y Macaquiño vemos la necesidad y la importancia de proponer una forma de enseñar las nociones numéricas aprovechando las diferentes herramientas que están al alcance, para que le sean de gran aporte para el proceso educativo como son los juegos tradicionales del grupo étnico ~pamiva, para aplicar en las nociones numéricas del grado primero y, consideramos que mediante la aplicación del juego en la enseñanza le brinda libertad, gozo y disfrute a la hora de aprender.

Con los estudiantes de grado primero los docentes desarrollan actividades dentro del aula mediante explicaciones en el tablero, para que los niños desarrollen los ejercicios propuestos en su cuaderno, a causa de estas situaciones, los niños comienzan a inquietarse: unos se ponen de pie, otros a dialogar con sus vecinos, tratando de pedir que las actividades sean llamativas y divertidas; por eso es fundamental buscar alternativas para mejorar el nivel académico de los estudiantes, proponiendo estrategias que le faciliten asimilar saberes propios de la cultura indígena integrados con los estándares básicos de competencias, los derechos básicos de aprendizaje del grado primero propuestos a nivel nacional; por ende, este trabajo de investigación surge para implementar estrategias de enseñanza mediante el juego tradicional de la etnia ~pamíva, como aplicación e integración en el área de matemáticas, enfatizando en las nociones numéricas en el aula de clase con los niños y niñas del grado primero.

Para facilitar el proceso del desarrollo de este trabajo investigativo, se cuenta con la participación de los sabedores de las comunidades de Macaquiño y Tucunaré; *pues*, ellos son los

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

que tienen el conocimiento sobre los juegos tradicionales de manera oral y en las prácticas. Además con los sabedores indígenas se busca escoger los juegos que tengan relación con las nociones numéricas en el grado primero para identificar los rasgos, características, estrategias y descripción de los juegos tradicionales, de manera que se pueda establecer como una estrategia didáctica y sea la alternativa de apoyo pedagógico a los docentes, para que los educandos sean los actores principales en el momento de desarrollar las actividades pedagógicas, para que las actividades sean llamativas para el estudiante.

Para llevar a cabo la ejecución del proyecto “El juego tradicional como alternativa de enseñanza de las nociones numéricas en el grado primero de la escuela de Tucunaré y Macaquiño”, se ha propuesto unas técnicas para aplicar con los estudiantes, padres de familias y docentes de acuerdo a las metas propuestas por cada uno de los objetivos específicos. Inicialmente se desarrolla una entrevista a dos sabedores indígenas ~pamivas, con la intención de recoger información histórica de los ~pamiva y los juegos tradicionales que ellos practican. Se realiza una segunda técnica que corresponde a la sistematización de los juegos tradicionales escogidos para la enseñanza de las nociones numéricas, con el propósito de producir material didáctico para los docentes, las dos técnicas mencionadas corresponden al primer objetivo específico.

Las siguientes dos técnicas desarrolladas son planteadas para dar cumplimiento al segundo objetivo. Primero es un taller dirigido a docentes y estudiantes que tiene la finalidad de aclarar conceptos sobre didáctica de aprendizaje, didáctica de enseñanza y didáctica en los indígenas; con miras a proponer alternativas de enseñanza mediante juegos tradicionales a las nociones numéricas en el grado primero. Segunda técnica es un análisis documental desarrollado por los docentes, con la intención de encontrar diferentes didácticas de enseñanza, que concuerden para aplicar a las nociones numéricas mediante los juegos tradicionales.

Para lograr el tercer objetivo específico se ejecutan las siguientes técnicas: Taller relacionado en mural de situaciones y taller para encontrar el nivel de aprendizaje de los niños en las nociones numéricas, las dos técnicas son específicamente dirigidas a estudiantes, el primero es

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

para que los estudiantes manifiesten su sentimiento y actitud dentro de las clases con los profesores y el segundo, es para ver el nivel de conocimiento de nociones numéricas de cada estudiante.

Teniendo ejecutadas las seis técnicas, se hace análisis detallado a cada una de ellas, obteniendo unos hallazgos pertinentes a cada objetivo específico de la investigación y con base a estos hallazgos se ha planteado una propuesta de intervención titulada “Los pequeños recolectores de las frutas de la región”. La propuesta busca dar práctica a las nociones numéricas mediante los juegos tradicionales y de acuerdo al cronograma ecológico de las frutas de la región, se plantean actividades de la recolección de frutas para cada periodo académico, teniendo presente cuáles frutas son de esa temporada, y a partir de estas recolecciones, los estudiantes cuentan, agrupan, descuentan, suman a través de los juegos tradicionales.

La propuesta de intervención “Pequeños recolectores de las frutas de la región” tiene un cronograma de aplicación que dura dos años lectivos, inicialmente acompañado con unas actividades de pilotaje y finalmente de acuerdo a los hallazgos de las técnicas y el pilotaje de la propuesta de intervención, queremos demostrar que la lúdica en especial de los juegos tradicionales de la etnia ~pamíva es un elemento primordial para plantear estrategias de enseñanza de las nociones numéricas en el primer grado de la básica primaria.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Título

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Preguntas

Pregunta principal de la investigación.

¿Cómo implementar el juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero (1°) de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (Vaupés)?

Subpreguntas de la investigación.

Se plantean subpreguntas que orientan cada una de las acciones a desarrollar en la investigación. Inicialmente se buscan estrategias didácticas, en las que los estudiantes puedan divertirse durante su proceso de aprendizaje, con el siguiente interrogante: ¿Cuáles rasgos del juego tradicional de la etnia ~pamiva, se pueden identificar como estrategia de aprendizaje de nociones numéricas en los niños y niñas del grado primero de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)?

Identificada la estrategia de aprendizaje para que los estudiantes desarrollen su proceso de aprendizaje significativo, se necesita observar y relacionar con el juego, sabiendo que el juego es el principio de la diversión, por lo tanto se plantea la siguiente pregunta: ¿Cuáles estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes se puede caracterizar para promover el aprendizaje de las

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

nociones numéricas de los niños del grado primero de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)?

Teniendo ya caracterizadas las estrategias de enseñanza, para la aplicación en las nociones numéricas en el grado primero, con el siguiente interrogante se busca detallar las características de los estudiantes: ¿Cuáles son las características de los niños del grado primero de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño en relación con sus procesos de aprendizajes de las nociones numéricas?

Identificación y justificación del problema

Las escuelas rurales de Macaquiño y Tucunaré, en todo el proceso de enseñanza a los estudiantes están dedicadas a métodos tradicionales limitadas solo al uso del tablero y marcador dentro del aula, es por eso que consideramos que los primeros grados deben de ser enseñados con procesos de enseñanza a través de la lúdica para que su aprendizaje le sea más fácil; pues, son grados que dan la base del saber del ser humano para toda su vida. La falta de creatividad permanente del docente en sus actividades de enseñanza se convierte en “repetidora” continua de actividades todos los días. Como el maestro es quien da la orden de realizar las actividades programadas dentro del salón, los niños se acostumbran a esperar órdenes y muy poco opinan; además, son niños que han llegado por primera vez a la escuela. Las iniciativas de los educandos, por falta de prácticas creativas, se convierten pasivas en cada instante del tiempo. ¿Qué esperamos de niños que desean que le den todo y que no pueden por sí mismos ejecutar las actividades que nacen de su propia iniciativa?

Algunos padres de familia ~pamiva, en especial padres jóvenes no promueven los juegos tradicionales de su cultura en los hijos, por falta de interés no han podido aprender estos juegos tradicionales; sus razones de no tener este conocimiento, es que dicen que, durante su juventud estuvieron en los colegios estudiando, pero no pudieron terminar su estudio académico. La estadía en calidad de internos en los colegios causó que no aprendieran lo que hace parte de su cultura, más se preocuparon por las actividades de la cultura dominante, que es la blanca; es decir, perdieron

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

su identidad cultural, ¿serán indígenas o no indígenas? Para ellos es fundamental que las instituciones educativas fortalezcan los saberes culturales y los juegos tradicionales, para la pervivencia y la permanencia de la identidad cultural.

En la actualidad vemos que la práctica de los juegos tradicionales en el grupo étnico ~pamiva está perdiendo su ejercicio, debido a descuido de la juventud desinteresada por la lúdica de su cultura que hace parte de su identidad cultural. El desarrollo del juego en las comunidades indígenas hace que sus miembros convivan de manera amena y armoniosa entre ellos; de esta forma, mediante esta investigación se pretende integrar los juegos tradicionales con los saberes escolares de nociones numéricas en el grado primero; entendiendo que en las últimas décadas la pedagogía es la más esencial entre todas las disciplinas sociales que es la nueva pedagogía, según Rafael Flórez (2012).

“La nueva pedagogía, trata de tres enseñanzas de aprendizaje, que son clásicas y contemporáneas: formulación de preguntas, el juego y la investigación” (Flórez Ochoa, 2012), el presente proyecto investigativo “El juego tradicional como estrategia de enseñanza en las nociones numéricas en el grado primero” está plenamente encaminado con una de esas tres enseñanzas de aprendizajes que es el juego; por eso, se quiere que los estudiantes aprendan la matemática jugando en las escuelas de Tucunaré y Macaquiño; claro que las otras dos enseñanzas que son la formulación de pregunta y la investigación, están plenamente relacionadas con nuestro proyecto de investigación. Para planear juegos dirigidos a la enseñanza de las nociones numéricas nacen a partir de una pregunta que busca la intención de enseñar con el juego las nociones numéricas en el grado primero y a partir de esto se relaciona con la estrategia de enseñanza de proyecto y este se convierte en proyecto por las actividades que tiene planificada, es por eso que la lúdica, pregunta y proyecto que son las estrategias de enseñanzas nombradas por Flórez se transverzalizan para la enseñanza mediante lúdica indígena, preguntando y proyectando.

La planeación que conlleva el desarrollo de actividades de enseñanza ejecutada en estas instituciones está estrictamente ligada a los derechos básicos de aprendizaje, Estándares Básicos

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

de Competencias (2005) relacionadas con el “Currículo Etnoeducativo del Pueblo Kubeo – Cuduyarí y parte baja del río Vaupés” (2005) y el “Modelo Educativo Propio, comunitario e intercultural del pueblo ~pamiva “PEUPP” (Proyecto Educativo Unificado del Pueblo ~Pamiva) El currículo y el modelo pedagógico nombrado anteriormente, que están en proceso de aplicación en las escuelas de la zona del Colegio San Javier, tiene en cuenta la interculturalidad para las prácticas pedagógicas reflejadas en el interior del aula, tendientes a procesos formativos, a la adquisición de conocimientos; el modelo educativo propio, comunitario e intercultural del pueblo ~pamiva, es claro en afirmar en fundamento didáctica: “las rutas pedagógicas y metodológicas propias nos permiten adaptar los recursos según la necesidad. Nos permite utilizar la lúdica como una estrategia pedagógica, teniendo en cuenta que todo momento debe tener una intencionalidad” (PEUPP, pág. 78). Todas las actividades pedagógicas que se lleva a cabo en las escuelas están orientadas a un final favorable, de manera participativa y creativa en la aplicación del juego tradicional como proceso de enseñanza.

Según lo anterior, la aplicabilidad del currículo y el modelo educativo propio, aún no ha sido llevado a cabo en su totalidad a pesar de ser un gran apoyo educativo en las instituciones educativas; cada docente en el grado de su responsabilidad, busca la innovación y de participación grupal e individual de sus estudiantes, formando estudiantes con espíritu participativo, creadores de su propio conocimiento a partir de su autonomía.

Además, la misma Secretaría de Educación en coordinación con el Ministerio de Educación Nacional MEN, proponen aplicar modelos pedagógicos externos, que le hace falta concordancia en sus contenidos con la realidad sociocultural de la comunidad, esto hace que la cultura quede con poca importancia. Tanto el currículo educativo mencionado y el modelo educativo propio, comunitario e intercultural del pueblo ~pamiva “PEUPP”, ha permitido desarrollar la propuesta educativa de acuerdo a las necesidades socioculturales de los niños ~pamívas en la escuela de Macaquiño y Tucunaré.

Al enfatizar en la realidad de las comunidades, se logra identificar que los padres de familia

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

han dado la responsabilidad educativa de los hijos exclusivamente a la escuela, tal vez los padres piensan que la educación integral depende de la función que ofrece la institución. Las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño reciben niños para formar en educación para su vida y a partir del instante que inician las horas académicas, los niños y niñas quedan bajo la responsabilidad de los profesores hasta las tres de la tarde aproximadamente, recibiendo formación académica y de convivencia, desarrollando actividades que corresponden a la recreación y embellecimiento de las escuelas como parte de la colaboración.

Otros estudiantes que ingresan en calidad de internos, quedan toda la semana dentro de la escuela o hasta quince días sin ir a su hogar a compartir con las costumbres de la familia y la riqueza cultural que brindan como padres de familia. Prácticamente, los estudiantes internos desde el inicio de internarse, se aíslan de su costumbre familiar y cultural, puesto que en la escuela no se le da orientación total de su cultura, la orientación cultural es muy poca, porque la escuela no tiene áreas específicas de orientación cultural, es aquí donde se rompe la secuencia de aprendizaje de su cultura, los pocos días de fin de semana, no es suficiente para que su familia le brinde la orientación cultural.

De acuerdo a la problemática y necesidad tratada con los juegos tradicionales de los ~pamiva, se pretende que ayude a docentes, educandos y a la comunidad educativa, en primera instancia a rescatar y buscar alternativas de cómo implementar e integrar saberes culturales con los saberes académicos, en especial con las nociones numéricas en el grado primero en las escuelas de Macaquiño y Tucunaré, para que así la interculturalidad sea la protagonista en el ámbito escolar; más aún el modelo educativo propio, comunitario e intercultural del pueblo ~pamiva “PEUPP”, sea aplicado en el contexto socioeducativo en las comunidades indígenas del departamento de Vaupés, en este caso, la orientación de realizar etnomatemática en la escuela de Tucunaré y Macaquiño relacionada con los lineamientos curriculares, en la que hay una pregunta que nos orienta a desarrollar este trabajo investigativo y es: ¿Qué relación se establece entre la matemática y la cultura? (Ministerio de educación Nacional [MEN], 2008, pág. 103)

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunará y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Contexto

El contexto es la ubicación geográfica y la descripción de cada una de las escuelas en las cuales está centrada la investigación, por lo tanto, para el desarrollo de este trabajo investigativo es importante ubicar el contexto de las escuelas geográficamente a qué país, departamento, municipio pertenecen, para localizar e imaginar las escuelas mediante las descripciones detalladas.

Según nuestra constitución Política de 1991 en su artículo 1 manifiesta:

“Colombia es un Estado social de derecho, organizado en forma de República unitaria, descentralizada, con autonomía de sus entidades territoriales, democrática, participativa y pluralista, fundada en el respeto de la dignidad humana, en el trabajo y la solidaridad de las personas que la integran y en la prevalencia del interés general” (Constitución Política de Colombia, 1991, pág. 13)

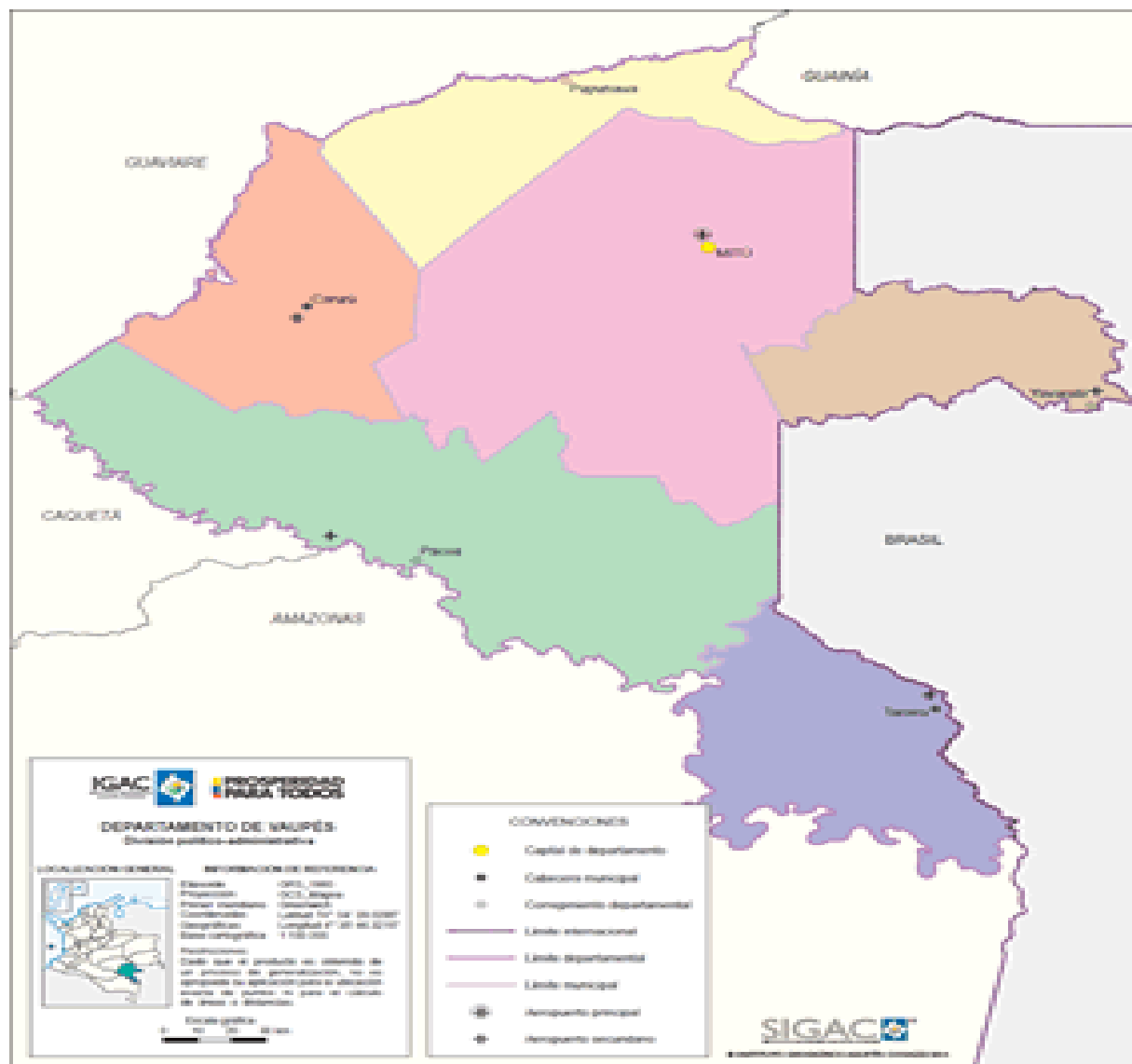
En la parte Noroccidental de Suramérica se ubica Colombia, único país que goza del agua del Mar caribe y del Océano Pacífico, una parte de su territorio forma el pulmón del mundo, que es la Amazonía; cuenta también con la cordillera de los Andes, que inicia desde la Patagonia chilena y que termina en Colombia dividiendo en tres cordilleras: Cordillera Occidental, Central y la Oriental; esta variedad de altura y clima hace que Colombia sea uno de los países con mayor diversidad de fauna y flora a nivel mundial. Tiene una extensión de 1.141.748 kilómetros cuadrados. Se limita con Mar Caribe por el norte, Venezuela y Brasil por el Oriente, Ecuador y Perú por el Sur y océano Pacífico y Panamá por el occidente. Tiene una población de 46 millones de habitantes, el 60% está conformada por los hijos resultantes de mezcla de blancos, negros e indígenas, en las regiones de Orinoquía y Amazonía habitan tribus indígenas, que aún conservan sus costumbres y tradiciones. El idioma oficial de Colombia es el español, pero aún los grupos indígenas conservan su lenguaje, siendo uno de los países con mayor cantidad de lenguas nativas en la actualidad. (www.datoscolombia.com)

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

En Colombia se reconoce oficialmente una población de 1.378.884 ciudadanos indígenas que representan el 3.4% del total de la población colombiana, pertenecientes a 90 pueblos indígenas con 64 idiomas propias de diferentes familias lingüísticas, distribuidos en 28 departamentos de los 32 que está dividida Colombia, en una extensión de 30.8 millones de hectáreas, equivalentes al 27% del territorio nacional y a 569 resguardos indígenas, consolidados como entidades territoriales indígenas legalmente constituidos por la constitución política de Colombia de 1991 (Datos DANE 2005).

Dentro de la división política de Colombia está el departamento de Vaupés, con una extensión de 53.190 km², 43.665 habitantes (Proyección DANE 2015). Está dividido en tres municipios: Mitú, Carurú y *Taraira*, tres corregimientos departamentales: *Pacoa*, *Papunagua* y *Yavaraté*, dos corregimientos municipales: *Acaricuara* y *Villafátima*, diez Inspecciones de Policías, su temperatura oscila entre 27 y los 30 grados centígrados. Históricamente el departamento de Vaupés, en tiempo precolombino estaba habitado por grupos indígenas entre los grupos más numerosos tenemos a los ~pamivas (*kubeos*), *desanos*, *guananos* y *tukanos* del grupo lingüístico *Tucano*. Los primeros que conquistaron al territorio vaupense fueron Hernán Pérez de Quesada en 1538 y Philip Von Hutten en 1541. En 1657 por primera vez llegan los misioneros jesuitas y los carmelitas en 1645, provenientes de Brasil (Departamento administrativo de planeación departamental. Vaupés mítico y biodiverso. P. 6 y7)

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunará y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)



El departamento de Vaupés, en la actualidad cuenta con diversas organizaciones indígenas mediante conformación de asociaciones de autoridades tradicionales, entre ellos tenemos a la Asociación de Autoridades Tradicionales Indígenas Aledañas a Mitú, reconocida con la sigla de AATIAM. Esta organización es la más pequeña entre todas las que hay en el Vaupés. Cuenta con afiliación de cuatro comunidades indígenas que son: Mituseño, Tucunará, Ceima Cachivera y Macaquiño. Sus habitantes en su gran mayoría son ~pamivas (kubeos), a diferencia de la comunidad de Ceima Cachivera, porque sus habitantes son casi de todas las etnias provenientes de

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

diferentes comunidades alejadas de la capital del departamento de Vaupés, se vinieron buscando nuevas oportunidades de vida, porque padecían de ciertas dificultades para cubrir las necesidades primordiales del hogar, como es el jabón, sal, vestido entre otras.

Las comunidades que conforman la Zona de AATIAM se dedican a trabajo agrícola, pesca de subsistencia familiar y comunitaria, en pocas proporciones utilizan para la comercialización y, con la ganancia de la venta compran artículos que cubren las necesidades que tiene su hogar y sacar adelante a los hijos en el estudio.

La zona de AATIAM está ubicada en el departamento de Vaupés, Municipio de Mitú y al Gran Resguardo de Vaupés. En su plan de vida describe la historia de las comunidades y en especial de las escuelas así:

Escuela rural de Tucunaré

La comunidad de Tucunaré fue fundada en 1935 por el señor Antonio Rodríguez de la etnia ~pamiva, vivió en este lugar durante nueve años y luego se trasladó para el Río Querarí; en 1945 llegó el señor José Florián Quevedo (colono), oriundo de San Martín (Meta) y se ubicó cerca del Caño Pindaiva; allí vivió aproximadamente 40 años y durante éste tiempo se fueron radicando cuatro familias de las etnias ~pamiva (kubea), Carapana y Khotiria. Para el año 2001, se contaba ya con una escuela con primero y segundo grado de la básica primaria que fue fundada en el año de 1975. (plan de vida zona AATIAM) La escuela Rural de Tucunaré, se conforma de una sola infraestructura física dividida en un salón de clases, la alcoba del profesor, en la que debe de organizar: el archivo, la despensa y la biblioteca entre otros, con totalidad de la infraestructura en mal estado.

La infraestructura de la escuela, está en mal estado; sus paredes se encuentran deterioradas por falta de apoyo de las entidades gubernamentales, los padres de familia ayudan hasta donde ellos pueden y con material de su alcance. En tiempo de comisaría de Vaupés, construyeron escuela

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

comunidad por comunidad, pero después de la descentralización de la educación en Colombia, la mayor parte de las instituciones educativas no han tenido apoyo para mejorar su infraestructura. El rector no alcanza gestionar para todas las escuelas o internados asociados, más en el Departamento de Vaupés, que es un territorio amplio, en donde los viajes duran mínimo tres horas entre una escuela y otra.

El establecimiento educativo de Tucunaré tuvo la última aprobación el 2 de febrero de 1982 ubicado río abajo de Mitú capital del departamento del Vaupés, a una hora viajando a motor, a la margen izquierda del río Vaupés. Los estudiantes son pertenecientes al grupo étnico ~pamiva, de los grados 1° y 2° de la básica primaria. Es una escuela oficial, bajo la orientación de un solo profesor. Única jornada, pertenece al calendario de la zona A, a nivel nacional. El docente de la escuela imparte la enseñanza de acuerdo a su capacidad y formación académica puesto que, en la escuela la biblioteca no tiene suficientes materiales para documentar, por lo tanto, el profesor, enseña a los estudiantes a su alcance. De la misma manera trata de implementar la educación planteada por la zona de los ~pamivas, con el Proyecto educativo unificado de los pueblos ~pamivas (peupp). Da inicio sus clases a las siete de la mañana y termina a las 12 y 30 del día, los niños reciben su almuerzo y se van para sus casas, hasta al día siguiente; claro que muchos llegan en horas de la tarde para acompañar al docente o simplemente a jugar o pasear.

Escuela rural de Macaquiño.

La escuela rural de Macaquiño, hace parte a la comunidad indígena de Macaquiño, su nombre Tradicional es Hihí ~ kapi'do, en español traduciendo quiere decir Mico Tití y en lengua Yeral se dice Macaquiño. La historia de Macaquiño se remonta al siglo antepasado, los primeros pobladores fueron del grupo étnico ~pamiva (kubeo) los cuales todos fueron asesinados. Después llegó un brasileño llamado Teniente Manduco, vivió entre los años 1900 – 1920 aproximadamente, se desempeñó como aserrador de madera. En el año 1920 aproximadamente, el teniente Manduco entregó el lugar al señor Pedro Fernández Cahé.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Pero, a causa de la colonización de los forasteros no indígenas los habitantes de esta comunidad tuvieron que refugiarse en afluentes cercanos del río Vaupés. La colonización fue cruel por la masacre de los indígenas y violaciones a las mujeres. Después de esta época de la colonización de la cauchería, como mediadores llegaron los religiosos, los cuales concientizaron para controlar la esclavitud física. Pero continuaron con esclavización moral, los indígenas eran obligados a creer en Dios que los colonos le propusieron, de lo contrario eran castigados.

Por la intervención de los religiosos, de controlar la esclavitud hecha por los caucheros, los indígenas volvieron a sus sitios de asentamiento tradicional y desde ese momento la comunidad comenzó a establecerse en forma ordenada en el lugar que actualmente se encuentra.

La educación occidental llega a la comunidad mediante procesos de alfabetización entre los años de 1968 y 1975. En el año 1978 comienza la escuela del sector oficial y a partir de 1984 es autorizada por la Secretaria de Educación Departamental en un internado, con seis docentes con un tope de 86 alumnos. Actualmente los hijos de los miembros de la comunidad de Macaquiño y comunidades vecinas, gozan del servicio educativo y del internado. La escuela está ubicada en el centro de la comunidad, donde reciben educación hasta el grado quinto de la educación básica en ciclo primaria; cuenta con aulas de clase en paredes y pisos de madera que se encuentran deterioradas, porque todas fueron construidas en maderas no durable, también cuenta con dos casas que sirven de dormitorio para los niños y niñas internas, una sala de sistemas con servicio de internet, con tres portátiles dotados por “Computadores para educar” y una aula múltiple que fue construida en la presidencia de Ernesto Samper, mediante reconocimiento que dio a los docentes por ser los mejores y la escuela ganó diez millones de pesos. Dado que la escuela actualmente está en total deterioro muchas veces es un peligro para quienes están dentro de esta casa, todas estas instalaciones están organizadas en forma circular, y en el centro de estas se ubica una cancha polideportiva en servicio de la escuela y la misma comunidad, porque la comunidad no cuenta con este campo deportivo.

La escuela comenzó a funcionar con los dos primeros grados con un docente, y con el

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

transcurso del tiempo el número de la población estudiantil aumentó, por tanto, se aumentaron los grados llegando a tener hasta 6 docentes, uno por grado (pre-escolar, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto). Luego fue bajando la cantidad de estudiantes es por eso que en actualidad se cuenta con tres docentes, los cuales se hacen cargo de dos grados cada uno

La relación docente – estudiante o estudiante – docente en la escuela de Macaquiño como internado es de tiempo completo. El horario de atención a los estudiantes es de siete de la mañana a tres de la tarde, a nivel general, hasta esta hora los estudiantes externos regresan a sus casas, al encuentro con los padres y los estudiantes internos siguen su estadía en la escuela, porque ellos se internan en la escuela los lunes antes de que inicien las clases, todos con sus respectivas maletas, para volver a su casa, hasta el viernes después de las clases; quiere decir que los niños internos están día y noche bajo el cuidado de los profesores en reemplazo de los padres. Mientras permanecen internos en horas no académicas, después de almuerzo colaboran con el aseo o hacen deporte, terminando la jornada con hora y media realizando actividades asignadas por los profesores. Las orientaciones pedagógicas en el salón de clases dependen de la iniciativa, material y creatividad de cada docente y las escuelas se ubican en zona rural, en donde los materiales del medio son de gran variedad; la selva tiene riqueza incalculable para el recurso pedagógico

La escuela de Macaquiño, cuenta con una biblioteca para el servicio de documentación de docentes y consulta de estudiantes. La sala de internet que existe, es denominada “Kiosco Vive digital” de Vaupés, esta sala en horas académicas los docentes tienen para su consulta y apoyo pedagógico con ciertos temarios que tiene preparado, en horas de la tarde la sala es manejada por un gestor de la comunidad, contratado directamente por la empresa Kiosco Vive Digital, hasta las seis de la tarde.

Las dos escuelas en las que está centrada la investigación tienen población estudiantil netamente indígena de la etnia ~pamiva, los estudiantes de grado primero son de 5 y 6 años, los estudiantes de Tucunaré ingresan sin ninguna noción del manejo de lápiz ni cuaderno, mientras que los de Macaquiño, la mayoría vienen de hogar comunitario; por lo tanto, tiene ideas de trazar

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

y escribir. Lo que se propone con los niños ~pamivas es que, con los mismos juegos rutinarios del hogar, se haga en forma pedagógica para el aprendizaje de las matemáticas en la escuela, para que sientan que los juegos son importantes en el proceso de enseñanza, que se centran en divertirse con la naturaleza, a respetar y cuidar de ella.



El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Marco referencial.

Estado de la cuestión o estado del arte

En la siguiente sección se aborda el estado de la cuestión o estado del arte y el marco conceptual de la investigación de “el juego tradicional de la etnia ~pamiva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño”. De acuerdo a la intención de la pregunta y objetivo de la investigación se han encontrado trabajos investigativos nacionales e internacionales relacionados con los juegos tradicionales, juegos y la pedagogía que nos han servido como base y profundización teórica de nuestra investigación, y con base a estos buscar la estrategia de enseñanza de nociones numéricas en el grado primero de las escuelas de Macaquiño y Tucunaré a través de los juegos tradicionales.

La realidad sociocultural y educativa de las comunidades también son bases esenciales para la documentación del presente trabajo investigativo, porque a partir de ellas los niños actúan en sus momentos lúdicos simulando las labores de los adultos e integrando con los juegos tradicionales de su cultura.

El presente trabajo, plantea un problema para dar solución en el campo pedagógico en la escuela de Macaquiño y Escuela de Tucunaré, a través de la siguiente pregunta principal ¿Cómo implementar el juego tradicional de la ~Pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño (Vaupés)?

Teniendo en cuenta que los juegos tradicionales sirven de intermediarios para la enseñanza de matemática de las nociones numéricas a los niños y niñas del grado primero de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño, los indígenas adultos en su etapa de niños emplearon juegos relacionados con los mito y por su puesto de su clan; es así, que los indígenas ~pamivas con las mismas estrategias han venido enseñando de generación en generación los juegos a sus hijos juegos que enseñan para aprender a practicar las actividades diarias de la vida indígena en su entorno

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

sociocultural, en mayor parte de las situaciones aplicando matemática, de manera consciente o inconsciente en el conteo, agrupación, ordenación o en comparación que son las temáticas esenciales de las nociones numéricas.

El juego es una actividad que requiere de participación total y activa de los asistentes, aportando su agilidad física e intelectual de acuerdo a su capacidad; de esta manera aprovechar las fortalezas de los estudiantes de grado primero para implementar el juego tradicional de los ~pamivas en estrategia didáctica de enseñanza de nociones numéricas en las comunidades indígenas y a partir de estas iniciativas, los estudiantes no solo aprenden a jugar por perder tiempo sino jugar por una finalidad, jugar para compartir con los demás y a ser solidario con los compañeros, específicamente con quienes pierden la partida del juego, aprenden a valor su cultura, aprenden a valorar las lenguas que dominan y aprenden a valorar lo que es suyo (González, 2010) En cada una de las actividades que se desarrolla mediante juegos, se desarrolla lo cognitivo en cada estudiante que interactúan en ese proceso, con miras a saber compartir con los que componen su entorno.

Según las vivencias cotidianas de la etnia ~pamíva de las escuelas Rurales de Tucunaré y Macaquiño; se ha notado que para algunos padres de familia y autoridades regionales, los juegos tradicionales ya es cuestión del pasado, tienen la simple idea que, con jugar, sus hijos no van a aprender nada, es una pérdida de tiempo, el profesor lo hace jugar solo por no querer enseñar por lo tanto, a estos padres de familia hay que hacerlo entender que mediante este trabajo investigativo con los niños no solo se va jugar por jugar, sino que se va jugar para aprender matemáticas; además, el juego viene desde hace muchos años en los niños indígenas, con el juego han aprendido las actividades que realizan sus padres de la misma manera los niños no indígenas también aprenden jugando; los niños con sus carritos y las niñas con las muñecas, la misma realidad sucede en nuestro entorno, las niñas juegan a imitar las actividades que hace su madre, ir a la chagra, preparar la yuca para su consumo y los niños juegan en ir a la pesca, cacería, talando monte para su chagra en fin juegan para aprender, ahora la misión es que aprendan las nociones numéricas de manera práctica, didáctica y divertida.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Los problemas que a diario se afrontan en las escuelas de Macaquiño y Tucunaré es tener a los estudiantes escribiendo planas, desarrollando ejercicios en su cuaderno sin materiales que pueda manipular para el desarrollo de los puntos planteados. En las edades de cinco o seis años, el sistema de enseñar anteriormente nombrado, no es tan favorable para el primer año de escolaridad, le queda tan complicado hacer las actividades mentalmente, su capacidad cognitiva está para desarrollar ejercicios con materiales concretos.

Es por eso que “la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia a la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños” (Gracia, 2009) es tan fundamental, para enseñar matemáticas tener presente la lúdica en el grado primero; en este caso, los juegos tradicionales son las bases de conocimientos, para que podamos aplicar en las nociones numéricas en las escuelas de Macaquiño y Tucunaré. En cada clase de matemáticas y según el tema a enseñar en ese día emplear diferentes juegos y diferentes materiales, para cumplir la intencionalidad pedagógica que se busca.

En esta edad el niño o niña piensa en jugar; se puede notar que para los pequeños jugar es trabajar, ellos están trabajando cuando juegan, sufren por querer cumplir la tarea a la que han propuesto en el juego, si llegara el caso que no lleguen a concluir su propósito, se sienten derrotados, tal vez piensan en retomar de nuevo el reto, o simplemente renunciar a este deseo. En el caso de fracaso, al niño se le debe enseñar a saber perder y saber ganar, tomarlo con calma, y explicarle que eso es jugar, se pierde o se gana, para que cuando sea grande entienda y no reaccione negativamente ante sus contrincantes.

En el departamento de Vaupés hay muchas investigaciones que se han hecho sobre los juegos tradicionales, con intenciones de recuperar como la cultura de diferentes etnias. Además, estos trabajos investigativos que han avanzado no lo han dejado al público para documentar cuando otros lo requieran. Las diferentes etnias de acuerdo a sus creencias mitológicas y de leyendas tienen sus propios juegos; en tiempos pasados siempre fueron de poca socialización con otras etnias, no compartían sus conocimientos, menos enseñar si no fuera de su clan. En la actualidad muchos

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

juegos son compartidos entre las culturas, porque la socialización entre las culturas ya ha sido íntegra sin distinción de etnias, por eso se busca en dar alternativa de manejo pedagógico a los docentes, planteando estrategia de enseñanza a los chicos y chicas de grado primero. Es importantísimo que los estudiantes sean resaltados dentro de la formación académica inicial, ya que es la base de su formación académica en su vida escolar, desde este punto de vista los docentes deben de ser muy cuidadosos en impartir los conocimientos a los niños en los grados iniciales, para que luego en los grados siguientes no tengan dificultad académica.

El gran anhelo con este trabajo es buscar alternativas de estrategias de enseñanza de matemáticas en las nociones numéricas a través de los juegos tradicionales de los ~pamivas, que los adultos den a conocer a sus hijos los juegos tradicionales que ellos aprendieron cuando eran niños, y que sean intermediarios de enseñanza de las nociones numéricas en el grado primero, con un aprendizaje divertido, aprovechando materiales del medio que la naturaleza brinda.

En este proceso de enseñanza de matemáticas práctica el docente “no puede ser pasivo, mecánico repetitivo, rutinario, sino cambiante, reflexivo, dinámico, trascendental y democrático. Es mediador en el proceso de aprendizaje del estudiante” (Patarrollo, L, 2004, pág, 509). En la actualidad los docentes tienen que ser activos, dinámicos con actividades bien planeadas que le despierte la atención a sus estudiantes por estudiar y aprender nuevos conocimientos.

Marco conceptual

En el trabajo, “El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño” (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés) se ha tomado ideas de autores de diferentes documentos, como antecedentes del trabajo, los cuales nos darán la base fundamental para el desarrollo de la investigación.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunará y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Todos los seres humanos, para nuestra sana convivencia debemos de educarnos. La educación nos da toda la potencialidad para nuestra personalidad como ser miembro de una sociedad, por eso “educar es un arte, por cuanto se crean los espacios y las situaciones que relacionan enseñanza-aprendizaje de las matemáticas para ayudar al desarrollo y perfeccionamiento de las potencialidades, habilidades y facultades intelectuales, morales, sicosociales y físicas del ser humano” (Patarrollo, et al, 2004, p. 471). La matemática está presente en todas las sociedades, en las diferentes dimensiones de interactuar del ser humano, en toda situación podemos estar aplicando la matemática, y más en los niños que apenas están comenzando a vivir, están llenos de curiosidades, quieren saber de qué están hechas, que sabor tiene, cuantos tiene, cuántos son, qué orden tiene entre otros; por tal razón, vemos la necesidad de buscar estrategia de educar mediante juegos tradicionales de los ~pamivas, a las nociones numéricas en el grado primero.

El niño/a mediante el juego infantil descubre las diferentes acciones de la sociedad que pertenece; por eso jugando e imitando aprende a utilizar los elementos de trabajo, socializa diferentes actividades, critica y propone nuevas alternativas de uso al material o acciones a mejorar dentro de su sociedad y constantemente está aplicando la matemática inconscientemente y es tan importante la matemática para el ser humano que a partir de las partes de su cuerpo da uso del sistema numérico, contando los dedos específicamente, una mano representa el número cinco (5) dos manos, representa el número diez (10) los niños aprovechan las partes de su cuerpo para representar lo números.

Como manifiesta Luz Helena Patarrollo, et al. (2004), que “para Froebel, lo fundamental era la formación de la primera infancia, a través del juego, en ambientes didácticamente diseñados”. No es posible a los niños cambiar su juego por otras actividades, el niño juego para aprender algo, simula las actividades de los mayores a través del juego para ir adquiriendo destrezas y fortalezas y cada vez que juega va perfeccionado a la labor que intenta representar, el ser humano en su infancia juega representando actividades que dedicará cuando sea adulto.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Cuando hablamos de juego estamos refiriendo en su totalidad a la niñez; pues son ellos quienes desempeñan la actividad de jugar, “lo importante fue teorizar y establecer leyes del aprendizaje centradas en el niño” (Patarrollo et al. 2004, p. 26). El educando en primera instancia tiene cualidades tan importantes que hay que valorarlo para que pueda seguir con el mismo entusiasmo, que no baje guardia en su momento de realizar su juego y como docentes, es uno de los aspectos importantes que debe tener en cuenta para orientar la enseñanza a los niños.

Freinet, (citado por Patarrollo et al. 2004) resalta como parte esencial en los niños la producción y expresión escrita a partir de un ambiente lúdico y de libertad; relacionando la ciencia, la lógica y el trabajo. La investigación el juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños de grado primero de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño no es simplemente jugar, sino también practicar las escrituras matemáticas, numeración, seriación, comparación entre otros.

En el desarrollo del pensamiento del periodo preoperatorio, que comprende de los dos años a los siete años, los niños a los objetos que tienen en su poder lo representan en otro ser, desde la imitación diferida, el juego de ficción, el dibujo, la imagen mental y el lenguaje. (Patarrollo et al. 2004, pág.123), mediante su juego el niño representa simbólicamente su imaginación a través de la cantidad de objetos que tiene en su poder, contará para enumerar y luego pasar al lenguaje escrito, tomando la escritura de las nociones numéricas ya sea escribiendo los números, dibujando según la cantidad, ordenando en su dibujo la seriación, ordenando de mayor a menor, de manera que la práctica de los juegos tradicionales sean las guías para su escritura, tal vez sea simbólicamente su escritura, en primeras instancias para ir perfeccionando lentamente.

El juego para los niños o niñas es lo primordial, sin él es imposible vivir en este mundo, jugando permite que perfeccione el desarrollo psicomotor con él mejora la coordinación el equilibrio, la direccionalidad y promueve la actividad cognitiva. La mentalidad de la niñez está trabajando en resolver la problemática de su juego, imaginando cómo, cuánto, qué debe hacer

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

dentro de su pensamiento, viviendo el momento real de su juego; facilita el desarrollo afectivo, aprende a socializar con niños que están a su alrededor, con quienes está jugando, la mayor parte demuestra afecto hacia los demás, a pesar de su edad, sabe con quién jugar o compartir sus útiles de juego (García, Llull, 2009); prácticamente el elemento de primera necesidad para la formación del pequeño es el juego, en el aprende todo lo que le apasiona, por eso consideramos que para los estudiantes de grado primero de las escuelas de Macaquiño y Tucunaré será fundamental el juego tradicional para enseñar las nociones numéricas y entorno a esto girarán otros temas de diferentes áreas que aprende en la escuela.

En este sentido las matemáticas no son ajenas en ninguna cultura, claro que para muchos son áreas complicada y compleja durante sus años académicos; como seres humanos no somos buenos para todo; mas sin embargo, consciente o inconsciente estamos practicando la matemática (Solorzano, 2012) Prácticamente los niños permanentemente tienen la matemática viva en su momento de jugar y en su diario vivir, en cualquier actividad los niños y los mismos adultos estamos practicando matemáticas. En el momento de jugar los niños saben cuántos juguetes tienen o cuántos le pertenecen, qué colores tienen, quién tiene más, a quién le prestó, cuánto, identificar quien va ganando o perdiendo; en realidad, las matemáticas en especial de las nociones numéricas están en todo momento desde que el niño de sus primeros momentos de jugar, desde su ego dice que el objeto le pertenece y llora si alguien le llega a quitar o se le pierde.

En una educación para y por la recreación, el juego en los primeros años escolares hace que el estudiante mejore su relación con los demás y se dé cuenta de su acto individual o grupal para que así evalúe y recapacite su comportamiento dentro de su sociedad. Lo importante para este fomento lúdico, es ir escalando poco a poco su mejor comportamiento y aprendizaje, teniendo como tarea especial el rescate de la cultura y promover estrategias pedagógicas para el desarrollo integral del niño (Echeverría, 2006).

Los juegos autóctonos de un resguardo promueven el desarrollo de su pueblo, jugando apropia los valores culturales al cual hace parte e impulsa estrategias pedagógicas para su desarrollo

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

integral como niños. (Guevara, 2009) Los juegos tradicionales de la cultura que sea, hace viva su identidad, los niños al jugar están practicando las partes que conforma su cultura, es por eso que los docentes busquen sus estrategias de enseñanza, y estamos en plena confianza que con los juegos tradicionales de la etnia ~pamíva, se puede enseñar las nociones numéricas en el grado primero con mucho dinamismo para que los niños y niñas jueguen para aprender; es por eso que los juegos que fueron clasificados en la técnica dos son para enseñar jugando con el sistema de nociones numéricas.

Para la enseñanza de competencia de números y operaciones debe corresponder a la enseñanza divertida enfocada a la resolución de problemas, que el niño en sus prácticas matemáticas busque la solución esperada, con esta estrategia aprenderá jugando de acuerdo al contexto a donde este conviviendo (Roxana, 2014, pág. 140). Como el niño sabe interactuar dentro de su contexto, tiene la facilidad de ubicar en el espacio, saber quiénes están a su alrededor y con quienes está compartiendo, porque si llega a ubicar en contexto desconocido no será posible dominar la realidad de ese espacio, tampoco sabe dónde encontrar sus materiales del juego. Para la investigación que se está llevando a cabo, este planteamiento es lo esencial porque son niños de cinco y seis años que apenas conviven con sus padres, conocen el territorio que hace parte de su hogar y en donde tienen ubicado los elementos de su juego: ahora que tiene un segundo territorio que es su aula debe de saber en dónde se ubica cada uno de elemento que su docente emplea para enseñar; es así, que a partir de su momento de diversión y exploración descubren todo lo que compone su aprendizaje paulatinamente.

Mediante los juegos tradicionales se quiere llevar a la práctica la competencia de números y operaciones, mediante la clasificación, seriación y conteo de números, hasta llegar al significado de las operaciones de adición y sustracción (Roxana, 2015) lo que se quiere es jugar con algo que relacione con el tema a tratar en esa jornada y de acuerdo a su ritmo de aprendizaje avanzar sin apuro.

La enseñanza de las matemáticas en los primeros años escolares requiere dinamismo, creatividad y participación., como lo podemos apreciar en este texto:

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

“La matemática debe asumirse como un área divertida, dependiendo de qué estrategias utilizamos. El niño no debe ser un simple oyente de la matemática muy por contrario debe proporcionar todos los elementos, objetos y espacios pertinentes para que juegue a construir la competencia de número y operaciones (Roxana, 2015, p. 26).

Según Roxana (2015) el estudiante debe de entender que la matemática se vive en la cotidianidad, para eso los docentes en las escuelas no deben de confundirle introduciendo muchas técnicas y fórmulas; por el contrario debe de ser lo más sencillo posible en su forma de comunicar y los planteamientos no deben ser ajenos a su contexto sociocultural, la realidad hace la facilidad para su comprensión teniendo en cuenta las exigencias nacionales de matemáticas para ser competente en cualquier lugar donde reciba la enseñanza.

Como lo platea Patarrollo (2014); el juego es un medio para el desarrollo de capacidades intelectuales, estimulando la imaginación críticamente en pro de la creatividad a través de pensamiento y razonamiento lógico, también es fortalecer la confianza, cooperación, comunicación, trabajo grupal, valoración del otro y reconocer que todas las personas no somos iguales.

La investigación de “El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño”, está orientada bajo los argumentos textuales plateados en el párrafo anterior, para la enseñanza de matemáticas mediante la lúdica, de tal manera que la enseñanza al final sea relacionada para todas las áreas de conocimiento de formación educativa a través de cinco procesos generales de la actividad matemática: formular y resolver problemas, modelar procesos y fenómenos de la realidad comunicar; razonar y formular, comparar y ejercitar procedimientos y algoritmo (Ministerio de Educación Nacional [MEN]. 2006, pág. 51)

Para el proceso de formular y resolver problemas, hay que tener en cuenta en primera

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

instancia las diferentes actividades que se desarrolla en nuestro entorno y que a diario la sociedad está enfrentando por las diferentes circunstancias que acontecen con el propósito de aplicar la matemática. Las modelaciones son los esquemas que utiliza para dar solución a una situación que encontramos en problemas, los esquemas de solución varían de acuerdo a su complejidad de situación académica, la comunicación no dice que matemática no es lenguaje, pero a través de diferentes lenguajes pueden comunicar, por tal razón la comunicación en español se hace con mucho cuidado, por lo tanto formular, comparar y ejercitar procedimientos y algoritmos son procesos en los cuales el estudiante debe de resolver a partir de diferentes procesos para dar solución a ejercicios que son propuestos a desarrollar (MEN, 2006)

El pensamiento numérico y los sistemas numéricos enfatizados en los números naturales es un tema que específicamente proyectamos aplicar en el grado primero en este proceso investigativo teniendo en cuenta a la afirmación del MEN que dice:

“las experiencias con las distintas formas de conteo y con las operaciones usuales (adición, sustracción, multiplicación y división) generan una comprensión de concepto de números asociado a la acción de contar con unidades de conteo simple o complejas y con la reunión, la separación, la repetición y la repartición de cantidades discretas” (Ministerio de educación Nacional [MEN], 2006, pág.59)

Nuestro proyecto de intervención está orientado a las nociones de sistema numéricas en el grado primero, con el nombre de “Pequeños Recolectores de Frutas de la Región” mediante las recolecciones de diferentes frutas, los niños y niñas juegan contando, recolectando, adicionando, restando, comparando en los lugares de recolección de las frutas en cada periodo académico.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Objetivos

Objetivo general

Implementar el juego tradicional de la etnia ~pamiva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas Rurales de Tucunaré y Macaquiño, sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Objetivos específicos

1) Identificar los rasgos del juego tradicional de la etnia ~pamiva con miras a señalar en ellos sus posibilidades como estrategias de aprendizaje de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

2) Caracterizar las estrategias de enseñanza que utilizan los docentes para promover el aprendizaje de nociones numéricas de los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

3) Describir las características de los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés) en relación con sus procesos de aprendizaje de las nociones numéricas

Diseño metodológico

En este diseño metodológico damos a conocer el enfoque, las técnicas y los instrumentos

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

que se desarrolló en la investigación, compartiendo cómo los miembros de las comunidades de Tucunaré y Macaquiño utilizan los juegos tradicionales de la etnia ~pamíva con las diferentes actividades del hogar y buscar la manera de enseñar las nociones numéricas en el grado primero de básica primaria.

Las diferentes actividades de las técnicas están encaminadas de acuerdo a la pregunta principal y las subpreguntas apoyadas con el objetivo general y los objetivos específicos direccionan a cada una de las metas propuestas en el presente trabajo investigativo. Las variadas acciones que se lleva a cabo corresponden al enfoque cualitativo por lo que se investiga sobre algunas de las actividades que realiza el pueblo ~pamiva enfocado a la historia de los ~pamivas y los juegos que ellos practicaban y practican actualmente en las comunidades con sus hijos. Mediante los diferentes procesos que se lleva a cabo, a los juegos tradicionales articular en la enseñanza de matemáticas en los niños ~pamíva de grado primero buscando la manera de cómo hacer que los niños aprendan las nociones numéricas con más dinamismo, que los estudiantes sean los protagonistas en su proceso de aprendizaje jugando y aprendiendo.

Inicialmente es dialogar con los adultos mayores ~pamivas sobre los juegos tradicionales que ellos tienen en su conocimiento para poder clasificar los juegos que tienen relación para enseñar matemáticas en nociones numéricas, porque todos los juegos no tienen relación con los números y que la misma naturaleza sea la base de los materiales necesarios en los juegos escogidos para aplicar durante el proceso de aprendizaje de los educandos.

Con los docentes, estudiantes y líderes de la comunidad, se busca aclarar temas sobre estrategia didáctica, estrategia didáctica de enseñanza y estrategia didáctica en los indígenas, teniendo claras la ideas sobre los temas mencionados anteriormente buscamos las alternativas de cómo implementar los juegos tradicionales en las enseñanzas de nociones numéricas, cada uno de los docentes y padres de familia aportan ideas a la manera de jugar con los estudiantes para aprender matemáticas en nociones numéricas para que sean alternativas para los docentes en su momento de enseñanza en el grado primero.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Teniendo aclarada la historia de los ~pamivas, los juegos tradicionales, estrategias didácticas, estrategias de enseñanza y estrategia didáctica en los indígenas y de haber acordado la forma de cómo enseñar las nociones en el grado primero de Tucunaré y Macaquiño se continua con la aplicación de estos juegos en el aula o durante el proceso de enseñanza mediante mural de situaciones, cada uno expresa su idea de acuerdo a su capacidad de entendimiento sobre cómo es la posición anímica de los estudiantes dentro del aula, cómo relacionamos la cultura con matemáticas y conteo en los indígenas.

Metodología

La investigación “el juego tradicional como estrategia didáctica de aprendizaje en nociones numéricas en el grado primero” de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño desarrolla el método Investigación Acción Etnoeducativo (Etnomatemático), se ha tomado este nombre al método que se aplica en este proyecto porque las acciones están encaminadas directamente a la educación y la cultura, a través de este método queremos consultar a la cultura de los ~pamivas sobre su origen y los juegos que domina esta etnia, abordar temas sobre métodos, tener claridad que son los métodos, cuáles son los apropiados para aplicar con los juegos tradicionales enseñando nociones numéricas en el grado primero.

Universo de estudio (Población y muestra)

Las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño, pertenecen a la Asociación del Colegio de San Javier, Una zona de educación de territorio muy amplio; cubre una parte del territorio de los ~pamivas que inicia desde la Escuela de *Wacará*, claro que esta comunidad a excepción de las otras sus habitantes son *cacuas*, un grupo étnico de tratamiento especial supuestamente que tienen su cultura menos avanzada que las demás culturas de Vaupés; además la comunidad se ubica en el centro de la selva y las demás comunidades se ubican en la ribera del río Vaupés y río Cuduyarí.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

La Escuela Rural de Tucunaré cuenta con un docente y 18 estudiante entre grado primero y segundo, la escuela de Macaquiño tiene tres docentes indígenas ~pamiva de la región, 60 estudiantes de preescolar a grado quinto de la básica primaria y una señora de servicio que se encarga de preparar los alimentos ya sea desayuno y almuerzo para todos los estudiantes y la cena para los estudiantes internos. Los estudiantes de la escuela de Macaquiño son provenientes de las comunidades de Tucunaré, Trabón, Santa Lucía y de Macaquiño como local, los niños y niñas de estas comunidades son los niños internos a excepción de la comunidad local, con mucha riqueza natural desde su entorno, cubiertos de muchas necesidades de apoyo educativo, prácticamente no tienen ninguna garantía de las entidades para cubrir su sufrimiento.

Técnicas

El presente trabajo tiene seis técnicas desarrolladas en talleres, entrevista, y análisis documental; aplicadas a estudiantes, docentes y sabedores de las comunidades de Macaquiño y Tucunaré, luego de la aplicación se realizó el análisis detallado de cada una de ellas.

Tabla 1. Técnicas de acuerdo a los objetivos

<i>Objetivo específico</i>	<i>Técnica</i>	<i>Instrumento – anexos</i>
Identificar los rasgos del juego tradicional de la etnia ~pamíva con miras a señalar en ellos sus posibilidades como estrategias de aprendizaje de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)	Entrevista semiestructurada dirigida a 2 sabedores	Guía de entrevista (Anexo 1)
	Taller para sistematizar las características de los juegos tradicionales a docentes y sabedores	Formato o guía para taller (Anexo 2)
Caracterizar las estrategias de enseñanza que utilizan los	Taller dirigido a docentes y estudiantes	Formato o guía para taller (Anexo 3)

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

docentes para promover el aprendizaje de nociones numéricas de los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)	Análisis documental con docentes (estrategias de enseñanza)	Fichas de lectura (Anexo 4)
Describir las características de los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés) en relación con sus procesos de aprendizaje de nociones numéricas	Taller dirigido a los estudiantes (mural de situaciones)	Guía del taller (Anexo 5)
	Taller dirigido a los estudiantes para identificar sus procesos de aprendizaje de nociones numéricas	Guía del taller (Anexo 5)

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Segunda parte

Capítulo 1 (hallazgos asociados al objetivo 1)

Análisis e interpretación

En este capítulo se analizan los hallazgos vinculados al primer objetivo de la investigación el cual consistió en identificar los rasgos del juego tradicional de la etnia ~pamiva con miras a señalar en ellos sus posibilidades como estrategias de aprendizaje de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés). Para lograr con este objetivo se aplicaron las siguientes técnicas de investigación: 1) Entrevista semiestructurada dirigida a 2 sabedores y 2) Taller para sistematizar las características de los juegos dirigidos a docentes y sabedores. A continuación, se presenta la descripción, análisis e interpretación de dichas técnicas.

1.1. Entrevista semiestructurada dirigida a 2 sabedores

Descripción

La técnica de la entrevista semiestructurada se aplica a dos (2) sabedores indígenas de la etnia ~pamiva, que son señores conocedores y que tienen trascendencia en la práctica y dominio de su valor cultural. Para llevar a cabo la entrevista a cada sabedor se le dirige las preguntas que a continuación se enumeran:

1. ¿Qué recuerda usted sobre la historia de los ~pamiva?
2. Ahora que ya sabemos el origen de los ~pamivas, ¿cuál territorio llegaron a ocupar?
3. Desde su punto de vista, ¿los indígenas ~pamivas cómo están actualmente?
4. Ya conocemos la historia de los ~pamiva y su territorio, ahora vamos a hablar acerca de los juegos: ¿qué historia sabe usted acerca de los juegos que realizan los niños indígenas?
5. Más o menos lo que usted alcanza a recordar, ¿cuáles juegos realizan los niños las niñas?
6. ¿Según usted, los niños en actualidad practican algunos de estos juegos?

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

7. ¿Qué se aprende cuando se participa en juegos tradicionales?

Se ha planteado preguntas generales para aplicar la entrevista abierta a los sabedores de manera que a su propio concepto y conocimiento exprese su sentimiento cultural de acuerdo a la intención de cada interrogante verbalmente, puesto que estos conocimientos han sido transmitidos de generación en generación en forma oral.

Estas preguntas nos facilitan recoger información del origen de la etnia ~pamiva y de los juegos tradicionales que ellos practicaron y los que aun juegan actualmente. A continuación se presenta la sistematización y análisis de esta técnica.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Sistematización

La sistematización de esta técnica se llevó a cabo por medio de un cuadro sinóptico que nos permite ver de manera comparativa las respuestas ofrecidas por los sabedores.

Tabla 2. Sistematización de la técnica 1 (entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad)

	<i>Pregunta 1</i> <i>¿Qué recuerda usted sobre la historia de los ~pamiva?</i>	<i>Pregunta 2</i> <i>¿Cuál territorio llegaron a ocupar</i>	<i>Pregunta 3</i> <i>¿Los indígenas ~pamivas cómo están actualmente?</i>	<i>Pregunta 4</i> <i>¿Qué historia sabe usted acerca de los juegos que se realizan los niños indígenas?</i>	<i>Pregunta 5</i> <i>¿Cuáles juegos realizan los niños las niñas?</i>	<i>Pregunta 6</i> <i>¿Según usted, los niños en actualidad practican algunos de estos juegos?</i>	<i>Pregunta 7</i> <i>¿Qué se aprende cuando jugamos juegos tradicionales?</i>
S 1	En la actualidad los pamivas se originan llamado laguna de leche, de ahí se ramifica en el gran río caudaloso río amazonas, el río negro y el río Vaupés. Viajan en una canoa (llamado anaconda) de ahí se posesiona en la cachivera de Ipanore, desde ahí llegan ocuparse de la cachivera de santa Cruz, en este lugar nosotros los pamivas nos descamaron y nos convertimos en personas, entonces todos los pamivas se establecen para	El territorio ocupado por los ~pamivas fue por el río Cuduyarí, específicamente en la comunidad de Piracemo se ubicaron los ~hehénavas, en Camutí y pacuativa, ubicaron los bahúkiví, de ahí para arriba se ubican los pedi~kuavi, ahí para arriba están los hirivas. De Mitú para arriba, hasta caño sangre(caño cubiyú)	Actualmente los pamivas por el cambio de la globalización (las tics) se han aculturalizados y desde ahí se han ido perdiendo la cultura de los pueblos pamivas.	Los juegos surgieron ante del diluvio, quemazón y la oscuridad en el mundo. Igual que la historia occidental, en estas tierras ocurrieron estos fenómenos, entonces, estos seres de la selva eran diablos unos con buenas acciones y otros enemigos de los seres humanos. Huyendo de la inundación, en busca del cerro inundable, pasaban e los patios de las casas ancestrales jugando una variedad de juegos, de estos aprendieron los	Poquitas comunidades que juegan como la chicharra, dúri tarabi, claro que hay muchos más. El baño del diablo o juego en el baño, jugar corriendo en el patio, son varias cosas. Jugar corriendo sobre todo era imitar a los animales o haciendo cacería. Todos estos juegos lo hacían en tiempos libres.	Si, algunas. Pero No hacen tal como lo es, simplemente por falta de alguien que le orienta tratan de jugar a su manera	Aprendemos a fortalecer y valorar los principios de la historia de nuestra etnia propia.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	poseionar los territorios de los diferentes Clanes de los ~pamívas.			humanos de ese entonces para jugar con sus hijos.			
S 2	Lo que recuerdo sobre la historia, en la actualidad los gérmenes de los ~pamivas se originan en el lugar denominado laguna de leche, en otras palabras, es el mar en donde se desemboca el río grande, estos gérmenes viajan a través del vientre de una anaconda, suben por el río negro y el río Vaupés. Se posesiona en la cachivera de Ipanure, desde ahí llegan ocuparse en la cachivera de hí~parari (Santacruz), En esta cachivera, los gérmenes de los ~pamivas que venían dentro del vientre de anaconda en forma de peces, saltaron a la tierra transformando ya en seres humano, por diferentes clanes, cada clan se dirigió a un territorio específico en la que le correspondería en toda la historia.	La ubicación en el Vaupés, fue en la central que es Mitú, Mitú es legua yeral que se traduce en pajuil, que es como una gallina para comer. La principal ubicación fue en el caño Cuduyarí, parte del río arriba cachivera de Pajuil, hasta caño sangre y de ahí hasta bocas del Yi y una parte del río arriba (Técnica 1. Sabedor 2. Pregunta 2)	Actualmente los ~pamivas estamos por todo el territorio vaupense, con muchas dificultades culturales por la invasión de la cultura blanca, la juventud de la actualidad o se interesan por mantener su cultura.	La historia de los juegos compagina con la cultura. Los juegos se originaron por el transcurso de los diferentes tiempos históricos como el diluvio, inundación y la quemazón. Los espíritus de la selva se transformaban en personas deformes. Mientras los adultos hombres danzaban en las casas ancestrales, las mujeres y la niñez tenían que esconderse en otro lugar, porque algunos rituales no son permitidos la presencia, en estos momentos aprecian estos seres alrededor de la casa ancestral a danzar a su manera, los únicos que lo veían eran los niños y las mujeres, luego los niños imitaron las acciones de los diablos y lo convirtieron en juegos.	En este momento, muy poco se juega en aquí en la parte central que es Mitú, los muchachos más practican los juegos de los occidentales, que es de la parte blanca, los de partes lejanas, que tienen poca cabida de juegos occidentales, practican los juegos como, dúri tarabi, el çiai, çiai, otros como el saltar colgado del bejuco hasta el otro extremo, subir en los árboles junto al río y saltar desde lo alta para caer al agua, cuando el agua está bien crecida y profunda, en verano se juega corriendo para tocar a otros, como los blancos juegan la lleva, el escondite, con el fin de aprender a buscar en lugares apartadas.	Practican aquellos niños que se encuentran en lugares apartadas de Mitú, en las comunidades.	Aprendemos a despertar la vida y a fortalecer nuestro cuerpo y mente.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Análisis e interpretación

En esta sección se analiza las respuestas dada por cada entrevistado con el fin de identificar los rasgos del juego tradicional de la etnia ~pamiva con miras a señalar en ellos su posibilidad como estrategias de aprendizaje de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

El procedimiento de análisis corresponde a la codificación abierta (Hernández Sampieri, 2014). A través de la codificación abierta se localiza las unidades y se le designa categorías y códigos a las respuestas que se obtienen en la entrevista, con el fin de conceptualizar datos históricos y relacionar categorías para la explicación sobre la cultura y juegos de la etnia ~pamiva de las comunidades de Tucunaré y Macaquiño. La unidad de análisis o segmento corresponde a respuestas completas de los sabedores y a palabras claves de las mismas.

En relación con la primera pregunta (*¿Qué recuerda usted sobre la historia de los ~pamiva?*) pudimos identificar las siguientes categorías:

Tabla 3. Análisis de la técnica 1. Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Segmento / Categoría</i>
“En la actualidad los pamivas se originan llamado laguna de leche, de ahí se ramifica en el gran río caudaloso río Amazonas, el río Negro y el río Vaupés. Viajan en una canoa (llamado anaconda) de ahí se posesiona en la cachivera de Ipanuré, desde ahí llegan ocuparse de la cachivera de Santa Cruz, en este lugar nosotros los pamivas nos descamaron y nos convertimos en personas, entonces todos los pamivas se establecen para posesionar los territorios de los diferentes Clanes de los ~pamívas” (Técnica 1. Sabedor 1. Pregunta 1)	Mito- asentamiento ancestral “laguna de leche” “cachivera de Ipanuré, desde ahí llegan ocuparse de la cachivera de Santa Cruz”
“Lo que recuerdo sobre la historia, en la actualidad los gérmenes de los ~pamivas se originan en el lugar denominado laguna de leche, en otras palabras, es el mar en donde se desemboca el río grande, estos gérmenes viajan a través del vientre de una anaconda, suben por el río Negro y el río Vaupés. Se posesiona en la cachivera de Ipanuré, desde ahí llegan ocuparse en la cachivera de hí-parari (Santa Cruz). En esta cachivera, los gérmenes de los ~pamivas que venían dentro del vientre de anaconda en forma de peces, saltaron a la tierra transformando ya en seres humano, por diferentes clanes, cada clan se dirigió a un territorio específico en la que le correspondería en toda la historia.” (Técnica 1. Sabedor 2. Pregunta 1)	Mito – surgimiento ancestral <ul style="list-style-type: none"> • Historia • gérmenes de los ~pamivas. • viajan a través del vientre de una anaconda. • cachivera de hí-parari (Santa Cruz) • Saltaron a la tierra transformando ya en seres humano

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

El juego tradicional tiene una narración mítica: este mito tiene las características de la imitación y el aprendizaje. A las ideas del mito como sustento apoya las palabras del sabedor 1 quien dijo lo siguiente: La laguna de leche como lugar de origen de los ~pamivas, de recorrido que tuvo la Anaconda hasta Santacruz, la nueva generación debe de aprender esta historia mitológica con el fin de mantener la base de su procedencia y resaltar con orgullo su valor de origen cultural.

La idea básica que resalta el segundo entrevistado es mito – surgimiento ancestral en la cual podemos definir Mito como parte de la cultura, los gérmenes como base de la creación de la humanidad y el trayecto que tuvieron para buscar su territorio en dónde ocupar como familia ~pamiva. Las historias de dónde provienen, en donde llegaron a ocupar tomando su propio territorio, sus mitos y creencias son las que los sabedores indígenas han transmitido de generación en generación con muy buena oralidad, pero en actualidad los sabedores están en proceso de extinción y cada vez la juventud menos se preocupa por esta causa y se continua con este ritmo de aprendizaje cultural negativo que se tiene y llegará el momento que los indígenas pierdan su propia historia.

Al relacionar las dos ideas de los entrevistados coinciden en hablar de mito de su creación, por eso es necesario ver la importancia de los mitos en la cultura de cualquier sociedad. Los indígenas ~pamivas guardan un respeto hacia los mitos, para los indígenas un mito es lo central, es la base de la fe, para poder hacer las curaciones a través de rezos por parte de los sabedores que han preparados con otros sabedores que son sus maestros, esa es la universidad indígena donde adquieren los conocimientos con mucha dedicación, respeto y compromiso ante el reglamento propuesto por su maestro.

Sobre la segunda pregunta (*¿cuál territorio llegaron a ocupar?*) pudimos identificar las siguientes categorías:

Tabla 4. Análisis de la técnica 1_ Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Categoría (se relaciona con el objetivo específico)</i>
El territorio ocupado por los ~pamivas fue por el río Cuduyarí, específicamente en la comunidad de Piracemo ubicaron los ~hehénavas, en Camutí y Pacuativa, los bahúkiví, de ahí para arriba se ubican los pedi~kuaví, los hirívas. De Mitú para arriba, hasta caño sangre (caño cubiyú) (Técnica 1. Sabedor 1. Pregunta 2)	Mito - territorio El territorio Cuduyari

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

La ubicación en el Vaupés fue en la central que es Mitú, Mitú es legua yeral que se traduce en pajuil, que es como una gallina para comer. La principal ubicación fue en el caño Cuduyarí, parte del río arriba desde cachivera de Pajuil, hasta caño sangre y de ahí hasta bocas del Yi y una parte del río arriba (Técnica 1. Sabedor 2. Pregunta 2)	De Mitú para arriba Vaupés Cachivera pajuil
--	---

En relación con la pregunta sobre el territorio que llegaron a ocupar los ~pamiva se pudo identificar que tanto el entrevistado 1 como 2 coinciden en referir los nombres propios de los territorios:

- Río *Cuduyarí*
- *Camutí* y *Pacuativa*
- Caño sangre (Caño *cubiyú*)
- Cachivera de Pajuil
- Bocas del Yi y una parte del río arriba

Los nombres que refieren como territorio vinculan un saber tradicional que alude de manera explícita a la naturaleza y a los accidentes geográficos que hacen parte de nuestra oralidad: ríos, comunidades, *cachiveras*, esto desde la antropología y la relación entre lengua y cultura nos permite afirmar que el saber tradicional e histórico de una cultura están enlazados de manera obligada con su contexto.

Sobre la tercera pregunta (*¿Los indígenas ~pamivas cómo están actualmente?*) pudimos identificar las siguientes categorías:

Tabla 5. Análisis de la técnica 1_Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Categoría (se relaciona con el objetivo específico)</i>
Actualmente los pamivas por el cambio de la globalización (los tics) se han aculturalizados y desde ahí se han ido perdiendo la cultura de los pueblos pamivas. (Técnica 1. Sabedor 1. Pregunta 3)	Cultura - Globalización (efectos)
Actualmente los ~pamivas estamos por todo el territorio vaupense con muchas dificultades culturales por la invasión de la cultura blanca, la juventud de la actualidad no se interesa por mantener su cultura. (Técnica 1. Sabedor 2. Pregunta 3)	por el cambio de la globalización. perdiendo la cultura

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Podemos notar en las respuestas de los sabedores que son conscientes de los efectos que genera la globalización y el contacto con la cultura occidental. Los sabedores declaran o denuncian que hay una serie de riesgos en este contacto. En este punto nos hace ver cómo los ~pamivas poco a poco están perdiendo su dignidad cultural, por dejar dominar por la otra cultura, que en años próximos se acelerará la aculturación y sino buscan alternativa de controlar la aculturación los indígenas no tendrán su valor cultural.

Esto que señalan los sabedores es coherente con lo que afirma el siguiente texto:

“Hay que entender que la globalización cultural no es un fenómeno teleológico, es decir, no se trata de un proceso que conduce inexorablemente a un fin que sería la comunidad humana universal culturalmente integrada, sino que es un proceso contingente y dialéctico que avanza engendrando dinámicas contradictorias” (J.A. Zamora, 2002. P. 12)

Los sabedores desde su propia idea han pronunciado “la globalización”, como responsable de la pérdida paulatina de los juegos tradicionales y demás componentes de la cultura. La invasión de la cultura dominante hacia la cultura local que es minoritaria nunca llegará a conformar una sola familia a nivel universal, ni si quiera en este territorio vaupense que tiene 28 etnias, cada una con diferentes lenguas, costumbres, hasta el deseo de la misma comida. La juventud en especial se entrega a la globalización sin ningún razonamiento, son ejemplos que toman de la televisión, películas en especial, aún más cuando los programas son violentos, han tomado la dedicación de valorar esta globalización cultural sin importar su originalidad cultural.

Sobre la cuarta pregunta (*¿Qué historia recuerda usted acerca de los juegos que realizan los niños indígenas?*) pudimos identificar las siguientes categorías:

Tabla 6. Análisis de la técnica 1_Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Categoría (se relaciona con el objetivo específico)</i>
“Los juegos surgieron antes del diluvio, quemazón y la oscuridad en el mundo. Igual que la historia occidental, en estas tierras ocurrieron estos fenómenos, entonces, estos seres de la selva eran diablos unos con buenas acciones y otros enemigos de los seres humanos. Huyendo de la inundación, en busca del cerro inundable,	Mito (aprendizaje-imitación) “Los juegos surgieron antes del diluvio,

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

pasaban en los patios de las casas ancestrales jugando una variedad de juegos, de estos aprendieron los humanos de ese entonces para jugar con sus hijos” (Técnica 1. Sabedor 1. Pregunta 4.)	quemazón y la oscuridad en el mundo”
“La historia de los juegos compagina con la cultura. Los juegos se originaron por el transcurso de los diferentes tiempos históricos como el diluvio, inundación y la quemazón. Los espíritus de la selva se transformaban en personas deformes. Mientras los adultos hombres danzaban en las casas ancestrales, las mujeres y la niñez tenían que esconderse en otro lugar, porque algunos rituales no son permitidos la presencia, en estos momentos aprecian estos seres alrededor de la casa ancestral a danzar a su manera, los únicos que lo veían eran los niños y las mujeres, luego los niños imitaron las acciones de los diablos y lo convirtieron en juegos” (Técnica 1. Sabedor 2. Pregunta 4.)	“diablos “pasaban en los patios de las casas ancestrales jugando una variedad de juegos” “De esto aprendieron los seres humanos” “los niños imitaron las acciones y lo convirtieron en juegos”

Los dos sabedores ~pamivas coinciden en sus respuestas, comparan tiempos históricos, de lo occidental como lo regional. Tanto en la cultura blanca como en la cultura indígena ocurrió el diluvio, la quemazón y la oscuridad. Según los sabedores, los niños tomaron la enseñanza de los juegos viendo a los diablos. A las acciones de los diablos, en imitación los niños lo convirtieron en juegos que actualmente divierte la infancia y los mismos adultos.

Quiere decir que si no hubieran visto las acciones de los diablos los seres humanos no tendrían como distraer. Desde el momento que vieron jugar a los diablos los niños pudieron empezar a utilizar el aprendizaje a través de los juegos, su inquietud, curiosidad, imitación fueron las bases de su aprendizaje de los juegos.

El aprendizaje de los niños es como lo manifiesta Frida Díaz barriga Arceo y Hernández Rojas Gerardo (2002), se entiende que el ser humano para poder interactuar dentro de su sociedad lo hace después de haber recibido una enseñanza y él a su vez ha tomado el aprendizaje, y debe de analizar interiormente sobre sus acciones para mejorar en caso de tener falencia. La intencionalidad de la entrevista estructurada, es una técnica fundamental, para poder descubrir temas de gran interés social, en esta ocasión encontramos que el mito le proporciona orientación cultural a los ~pamivas. Lo esencial para el pueblo ~pamiva es que los sabedores den la enseñanza del mito a la niñez,

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

juventud y a los mismos adultos que desconocen estos valores culturales para que sea efectiva la enseñanza – aprendizaje lo hagan a través de la imitación simuladamente.

Sobre la quinta pregunta (*¿cuáles juegos realizan los niños y las niñas?*) pudimos identificar las siguientes categorías:

Tabla 7 Análisis de la técnica 1_Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Categoría (se relaciona con el objetivo específico)</i>
“Poquitas comunidades que juegan como la chicharra, dúri tarabî, claro que hay muchos más. El baño del diablo o juego en el baño, jugar corriendo en el patio, son varias cosas. Jugar corriendo sobre todo era imitar a los animales o haciendo cacería. Todos estos juegos lo hacían en tiempos libres”. (Técnica 1. Sabedor 1. Pregunta 5.)	Lúdica (tradicional - occidental) “Chicharra” “dúri tarabî” “baño del diablo” “tiempos libres”
En este momento, muy poco se juega en aquí en la parte central que es Mitú, los muchachos más practican los juegos de los occidentales, que es de la parte blanca, los de partes lejanas, que tienen poca cabida de juegos occidentales, practican los juegos como, dúri tarabî, el çiai, çiai, otros como el saltar colgado del bejuco hasta el otro extremo, subir en los árboles junto al río y saltar desde lo alta para caer al agua, cuando el agua está bien crecida y profunda, en verano se juega corriendo para tocar a otros, como los blancos juegan la lleva, el escondite, con el fin de aprender a buscar en lugares apartadas. (Técnica 1. Sabedor 2. Pregunta 5)	“poco se juega en aquí en la parte central que es Mitú” “juegos occidentales” “juegos occidentales”

En la pregunta cinco encontramos los juegos tradicionales y los juegos no indígenas que practican actualmente en las comunidades. La lúdica es una parte de la cultura de todas las sociedades, pero con la etnia ~pamiva estos juegos tradicionales se han ido perdiendo lentamente por falta de enseñanza hacia la niñez por parte de los adultos y el poco valor que tienen en actualidad los indígenas por sus juegos tradicionales; por tal razón, han cambiado con juegos de otra cultura en especial de no indígena que ha tenido gran dominio en todo el territorio de los ~pamivas, también descubrimos que el juego tradicional necesita de la orientación – Tutoría de alguien que lo sepa para que su cultura permanezca viva dentro de su sociedad; es por eso, que desde la escuela se debe de promover la práctica de los juegos tradicionales para evitar este percance con apoyo de los sabedores y de quienes conocen los juegos, así evitar el olvido de los juegos ancestrales.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

El cambio de los juegos tradicionales de los indígenas de Vaupés por los juegos occidentales ha resaltado en lugares cercanos a la ciudad de Mitú capital del departamento en donde predomina la colonización.

Sobre la sexta pregunta (*¿los niños actualmente practican estos juegos?*) pudimos identificar las siguientes categorías:

Tabla 8. Análisis de la técnica 1_ Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Categoría (se relaciona con el objetivo específico)</i>
Si, algunas. Pero No hacen tal como lo es, simplemente por falta de alguien que le orienta tratan de jugar a su manera. (Técnica 1. Sabedor 1. Pregunta 6.)	Orientación – Tutoría “No hacen tal como lo es” “tratan de jugar a su manera”
Practican aquellos niños que se encuentran en lugares apartadas de Mitú, en las comunidades. (Técnica 1. Sabedor 2. Pregunta 6.)	Referente cultural vivo “Practican aquellos niños que se encuentran en lugares apartadas de Mitú”

Según la respuesta del sabedor uno se categoriza en orientación – tutoría por las siguientes razones: la práctica de juegos está perdiendo en las comunidades cercanas a Mitú, entonces se requiere que alguien le oriente y de tutoría sobre los juegos tradicionales, al segundo sabedor se puede categorizar en: referente cultural vivo como lo pueden confirmar los encuestados para dar sentido a la lúdica indígena se debe de dar practica permanente, que los conocedores de los juegos animen en instruir a los niños para que jueguen, puesto que esto hace parte de la responsabilidad de los mismos padres de familias y, son quienes no han tomado la dedicación de enseñar en su tiempo libre a sus hijos los juegos que sus ancestros jugaron, para que puedan practicar con sus vecinos y amigos en tiempo libre.

Sobre la séptima pregunta (*¿Qué aprendemos cuando jugamos juegos tradicionales de los pamiva?*) pudimos identificar las siguientes categorías:

Tabla 9 Análisis de la técnica 1_ Entrevista semiestructurada dirigida a dos sabedores de la comunidad a partir del procedimiento de Codificación abierta.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Categoría (se relaciona con el objetivo específico)</i>
--------------------------------------	--

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Aprendemos a fortalecer y valorar los principios de la historia de nuestra etnia propia. (Técnica 1. Sabedor 1. Pregunta 7.)	Valoración y fortalecimiento corporal y mental “a fortalecer y valorar los principios de la historia de nuestra etnia propia”
Aprendemos a despertar la vida y a fortalecer nuestro cuerpo y mente. (Técnica 1. Sabedor 2. Pregunta 7.)	“a despertar la vida y a fortalecer nuestro cuerpo y mente”

Con el sabedor uno (1) se pudo codificar que mediante la práctica de los juegos fortalecemos el valor cultural, demostrando que los ~pamivas si tienen viva su cultura, que ante los demás se demuestren el amor hacia su cultura, con el sabedor dos (2) se codifica que a través de los juegos se despierta la vida y se fortalece nuestro cuerpo y mente.

Quiere decir que si desarrollamos juegos tradicionales se juega con un fin determinado, sea para aprender o para beneficio corporal. La práctica de la cultura en este caso con los juegos tradicionales se aprende a valorar y dar fortalecimiento tanto al cuerpo como la mente; puesto que a través de la lúdica la mente está activa y el cuerpo sano.

1.2. Talle sistematización de juegos tradicionales

Descripción

Para el desarrollo de la sistematización de los juegos tradicionales se reúne a los docentes y los sabedores de las comunidades de Tucunaré y Macaquiño con el fin de analizar a todos los juegos recolectados. La dedicación de los sabedores es contarles oralmente a los docentes el proceso de desarrollo de cada juego y los docentes clasifican los juegos que se pueden enseñar las nociones numéricas en el grado primero, teniendo en cuenta las siguientes pautas:

- Nombre del juego
- Objetivo
- Recursos
- Descripción
- Aspectos a tomar en cuenta para las estrategias de enseñanza

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunará y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Sistematización

Para el desarrollo de la sistematización de los juegos se invita dos docentes y dos sabedores en especial para que puedan describir y encontrar la intencionalidad que tiene cada juego. Los sabedores ayudan a describir los juegos y los docentes digitan y complementan las ideas de los sabedores en cada juego encuentran el nombre, formulan el objetivo, describen cómo desarrollar el juego, los materiales que necesitan y encuentran con que otros temas o áreas se puede transversalizar la enseñanza a través de cada juego tradicional analizado.

Tabla 10_ sistematización de los juegos tradicionales

Nombre del juego	Duri tarabi
Objetivo	Identificar los grupos de números
Recursos	1. Espacio limitado 2. Lápiz 3. Papel 4. Elementos del medio como hojarasca
Descripción	<p>El juego de Durita rabí, consiste en que los niños van en busca de miel en colmena de abejas, entonces las abejas no le permiten que los niños le roben su miel y lo tienen que morder atrapando a todos.</p> <p>Para jugar de Durita rabí, se debe de organizar en forma circular, cogidos de las manos. Uno o dos o tres se ubican sentados en el centro, representando a las abejas. Los niños que conforman el círculo, giran alrededor de las abejas cantado: Duri tarabi Duri tarabi, emíoe tarabi, eçidi-tarabi, ~ore tarabi, ~kohá tarabi, ~iré tarabi, eva tarabi.</p> <p>Repitiendo este coro, se gira tres vueltas, se para y unos del círculo le toca en la cabeza de las abejas y estos le responden con grito, bajo, de nuevo el círculo sigue con el canto del coro, completando las vueltas, dan de nuevos los coscorriones a las abejas y ellos tienen que ahora gritar más duro, así hasta que las abejas griten duro, quiere decir que ya han crecido, ya están grandes y pueden salir a defender su colmena.</p> <p>A continuación las abejas preguntan a cada uno de los participantes las partes del cuerpo comenzando con la muñeca, le responden que representa la parte para colocar las manillas, el brazo a plátano, al antebrazo a ñame, al hombro en donde se sitúa el pájaro cacao y la cabeza representa al coco, aquí quien pregunta toca la cabeza y cuando termine de responder, la abeja empuja la cabeza hacia atrás, y la persona debe de estar preparado para no caer. Terminada la ronda de preguntas, las abejas cogidos a sus orejas giran como trompo con un solo pie en este instante los niños del círculo se escapan corriendo, entonces las abejas deben de salir a atrapar a todos, y cada uno hace su grupo que atrapó para contar cuantos cogió cada uno o aplicar las operaciones que</p>

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	esté trabajando sumando, restando o agrupando en conjuntos, cabe resaltar que cada docente hace su proceso pedagógico según su propósito.
Aspectos a tomar en cuenta para las estrategias de enseñanza	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sirve para trabajar la noción de conjunto 2. Sirve para identificar las nociones numéricas 3. Sirve para incentivar la motivación a través del canto 4. Sirve para promover la motricidad gruesa 5. Reconocer las frutas de la región y las partes del cuerpo

Tabla 11 Sistematización de juegos tradicionales

Nombre del juego	Juego del avispero.
Objetivo	Diferenciar cantidad aplicando suma y resta
Recursos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Espacio limitado 2. Lápiz 3. Papel 4. Elementos del medio como hojarascas 5. Pequeñas pepas. 6. Compañeros
Descripción	<p>El juego del avispero consiste en lo siguiente: unos niños están buscando cualquier avispero para sacar sus huevitos para la pesca de sardinas, por lo tanto, con sus materiales los niños salen en busca del avispero, cargados de hojas secas y palitos con el propósito de quemar a las avispas y gozar de los huevos.</p> <p>Los que representan el avispero se ubican en un lugar del terreno escogido y los demás en varias filas de caminata hacen que están buscando el avispero, el grupo que lo encuentra grita llamando a los demás grupos y comienzan a lanzar cualquier cosa que encuentran y con los materiales que llevaron. Llega el momento que las avispas se cansan y comienzan a dar sonido del vuelo de las avispas, de un momento a otro salen a coger a los demás que están molestando al avispero. Cada uno de los que conforma el avispero organiza su grupo de los que el picó, cuenta y cada uno de ellos escriben los números en su cuaderno la cantidad que pudieron atrapar como grupo. Se compara cuál grupo tiene más y cual menos, para diferenciar mayor y menor que. Después de varias veces de repetir el juego, con los números recogidos se desarrolla suma y resta. Se relaciona con otras áreas sobre los insectos, lugares entre otros temas.</p>
Aspectos a tomar en cuenta para las estrategias de enseñanza	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sirve para trabajar la noción de conjunto 2. Sirve para diferenciar la cantidad 3. Sirve para identificar las nociones numéricas 4. Sirve para promover la motricidad gruesa. 5. Sirve para identificar los insectos y sus clases

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Tabla 12. Sistematización de juegos tradicionales

Nombre del juego	Venados y los tigres
Objetivo	Aplicar mayor que y menor que
Recursos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Espacio limitado 2. Lápiz 3. Papel 4. Elementos del medio como hojarasca 5. Pequeñas pepas. 6. Compañeros
Descripción	<p>Para jugar a los venados y los tigres, inicialmente delimitamos el espacio para compartir, explicando que unos serán venados y otros tres o cuatro los tigres. Los tigres están dormidos en cualquier lugar del terreno delimitado simulando que están dormidos, los demás niños representan a los venados, los venados por grupos caminan en el terreno produciendo el sonido heru, heruu, heruuu imitando la voz del venado.</p> <p>Cuándo encuentran a los tigres acostados los venados saltan sobre ellos, todo el grupo produciendo el sonido heru, heruu, heruuu, esto lo hacen pasando sobre todos los tigres, éstos se dan cuenta, despiertan y producen el sonido ~aooo, ~aoo, ~aooo, y olfatean; al escuchar este sonido los venados se alarman, porque, en peligro está muy cerca, y producen su sonido heru, heruu, heruuu, en este momento los tigres comienzan a seguir y atrapar a los venados.</p> <p>Cada tigre cuenta cuántos atrapo, tanto como el tigre y el venado escriben el número en el cuaderno y lo dibujan el número recogido. De esta manera el juego se repite en varias ocasiones con diferentes tigres, en el salón se hace la comparación de diferentes Grupo de venados dibujados para diferenciar mayor que y menor que.</p>
Aspectos a tomar en cuenta para las estrategias de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sustracción ❖ Adición ❖ Conjuntos ❖ Animales salvajes ❖ Animales carnívoros y herbívoros

Tabla 13. Sistematización de juegos tradicionales

Nombre	Los pescados y el perro de agua
Objetivo	Identificar el sistema numérico con números menores que 100
Recursos	1. puerto

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Lápiz 3. Cuaderno colores 4. frutas. 5. Compañeros
Descripción	<p>Para divertir el juego los pescados y perro de agua se dirige al puerto al donde no corramos riesgo de accidente con los niños, que no sea lugar profundo, quienes ya tienen esa capacidad de nadar</p> <p>Se escoge tres niños quienes representan a los perros de aguas que son animales cuadrúpedos carnívoros acuáticos, por lo tanto, estos niños escogidos, dada la orden tratan de capturar a los niños que nadan en representación de los peces, quienes sean atrapados ayudan a capturar hasta acabar con los pescados.</p> <p>Cuando termine la captura por los diferentes grupos de cada perro de agua organizan el número de peces atrapados con los mismos compañeros, por ejemplo, si capturó 6 entre el grupo organiza número y de manera que gana el grupo que organiza más rápido el número, luego unir dos números y decir qué números han conformado.</p> <p>De esta forma se juega en varias ocasiones que al final en su cuaderno escriben los números que conformaron y lo representan con dibujos para ser corregidos en caso que tengan errores.</p>
Aspectos a tomar en cuenta para las estrategias de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sustracción ❖ Adición ❖ Conjuntos ❖ Animales acuáticos ❖ Clases de pescados ❖ Hidrografía local ❖ Natación

Tabla 14. Sistematización de juegos tradicionales

Nombre del juego	El juego del “Juan Correo” (moáðoko)
Objetivo	Identificar la lateralidad y mejorar la coordinación
Recurso	<ul style="list-style-type: none"> • Varas:(a la medida de cada niño) • Humanos: niños y niñas • Espacio: patios adecuados • Lápiz, colores, hojas
Aspectos a tener en cuenta para las estrategias de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Noción de medida (largo, corto, ancho y delgado) • Cuidado y conservación de la especie • Socialización del grupo • Psicomotricidad fina y gruesa • Coordinación y lateralidad • Comunicación y la espiritualidad.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Descripción	<p>En el juego de Juan correo o papagayo necesita como material una vara larga, dependiendo de la estatura de cada niño; las varas son para que los niños brinquen diciendo así: Mo~a, mo~a, mo~acoreio.</p> <p>Se van cantando y brincando con sus varas distanciados aproximadamente de cincuenta centímetros; al llegar a un sitio que proponen se devuelven saltando hasta al puesto en donde se empezaron repitiendo la frase: mo~acorei.</p>
-------------	--

Tabla 15. Sistematización de juegos tradicionales

Nombre del juego	Juego de rana o imitando a la rana “umáteni yahuíno”
Objetivo	Identificar clases de conjuntos.
Recurso	<p>Humanos: niños y niñas.</p> <p>Espacio: patios adecuados.</p> <p>Herramienta pedagógica: colores, lápiz, cartulina.</p>
Aspectos a tener en cuenta para las estrategias de enseñanza	<ol style="list-style-type: none"> 1. La agrupación de elementos y cantidad. 2. La comunicación a través de preguntas. 3. La coordinación y la lateralidad. 4. La integración del grupo socializador. 5. La identificación y conservación de un ser vivo y personajes. 6. La espiritualidad y la abundancia.,
Descripción	<p>Este juego se llama juego de rana o imitando a la rana; los niños hacen una fila, se acurrucan y cada uno con sus brazos apoyados en los hombros del niño de adelante van diciendo: oai, oai, oai, oai, oai, imitando a la rana todos al mismo, van moviendo la cabeza de un lado a otro y entre los niños se nombra uno que es el abuelo que cuida la chagra. El abuelo pregunta: “¿Para dónde van?, ellas contestan: “Vamos a ver la chagra de nuestra mamá en ella tenía sembrado un árbol de uva “¿será que hay? Vayan a ver”. Y siguen diciendo oai, oai, oai, oai, oai, oai, oai.</p> <p>Y otra vez el abuelo les pregunta:” ¿Para dónde van? A mirar el árbol de uva que mamá sembró. ¿Será que existe? “No hay nada” y las ranitas dicen: oaaaaaaaa; al decir esto se caen todos al suelo, así termina el juego.</p>

Tabla 16. Sistematización de juegos tradicionales

Nombre del juego	El juego con patas de palos “jokuku ~aradoa”.
------------------	---

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Objetivo	Adquirir la habilidad para desarrollar la psicomotricidad fina y gruesa
Recurso	Humanos: niños(as) Material: dos varas (3 cm de grosor y 1.50 cm de largo) Espacios: patios, canchas Herramienta pedagógica: papel, pinceles, colores del medio.
Aspectos a tener en cuenta para las estrategias de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Noción de medida: grueso, delgado, ancho • Coordinación, equilibrio y lateralidad. • Noción de cantidad • Calentamiento corporal • psicomotricidad fina y gruesa
Descripción	El material que se necesita son dos palos con un grosor de tres centímetros de diámetro y de un metro con cincuenta centímetros de largos; en ellos se hacen para pisar a la altura de unos veinte o quince centímetros unos nudos con otro pedazo de palo; después se amarra con un bejuco para su seguridad, cuando se terminen de hacer todos se montan a caminar teniendo equilibrio. A los niños pequeños les queda difícil por el peso de la madera, pero poco a poco tienen que acostumbrarse, y a cada niño se pinta la cara de azul

Tabla 17. Sistematización de juegos tradicionales.

Nombre del juego	El baño del diablo : “Abihukí kuya~ri yahuino”
Objetivo	Desarrollar el conteo de la numeración con agilidad
Recursos	Espacios: El río, el puerto, Humanos: Los niños(as) Tiempo: 10 minutos Herramienta pedagógica: Colores del medio, papel y lápiz
Aspectos a tener en cuenta para las estrategias de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación, y equilibrio • Numeración • Desarrollo de la psicomotricidad gruesa. • Desarrollo de la salud, espiritual, emocional y social. a integración con el grupo.
Descripción	El juego consiste que un niño llora mucho se le dice: “mire como se baña el diablo” y el deja de llorar. Los niños se bañan en el río zambullen y salen cogiéndose la cabeza, así repiten señalando a cada una de las partes del cuerpo explicando que así se bañaba el diablo en tiempos antiguos y en actualidad se juega. A este juego gana quien duró más tiempo realizando los movimientos.

Tabla 18. Sistematización de juegos tradicionales

Nombre del juego	Sembrando piña: “oteino”
------------------	--------------------------

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Objetivo	Identificar la noción de grupos como clases de conjunto en situaciones practicas
Recursos	Humanos: niños Espacios: el campo y el caño Herramienta pedagógica: papel, colores y pinceles.
Aspectos a tener en cuenta para las estrategias de enseñanza	1. Noción de grupo 2. Socialización en grupos 3. Enseñanza en la técnica de la agricultura 4. La natación
Descripción	El juego consiste en mandar a todos los niños a estar en hilera, tomar bastante aire y van caminando agachados sin respirar abriendo hoyitos en el suelo imitando a quienes siembran piña, esto depende del aguante del niño, cuando se para es porque está respirando, ha terminado el juego para él, esto se hace en el aire, o sea en el monte. Después van al puerto a practicar lo que hicieron en el monte. Se zambullen todos los niños que sepan nadar, los pequeñitos los miran como botan las burbujas en hilera, las burbujas que botan los niños en el agua son matas de piña o maíz que están sembrando. En este juego se demuestra la cualidad de cada uno para aguantar sin respirar repitiendo cinco o diez veces más.

Tabla 19. Sistematización de juegos tradicionales.

Nombre del juego	Tirarse al río: “t̃iri kori yahuino
Objetivo	Desarrollar la habilidad y la agilidad para el fortalecimiento de la psicomotricidad.
Recursos	El río, el árbol Los niños(as) Cartulina y colores
Aspectos a tener en cuenta para las estrategias de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • La comunicación. • La habilidad y la agilidad. • la psicomotricidad • óculo - visual • la integración • La diversión
Descripción	Este juego consiste en tirarse al río cuando los niños están bañando, se suben hasta la rama más alta de un árbol y dicen “bola de almidón” y se tiran al agua, el otro niño dice el nombre de una fruta grande de comer y se tira al agua, así sigue el juego hasta que pasen todos los niños que participan.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Tabla 20. Sistematización de juegos tradicionales.

Nombre del juego	Círculo de baño: “cuyaí tarabi”
Objetivo	Practicar la seriación
Recursos	El patio o el río Los niños(as)
Aspectos a tener en cuenta para las estrategias de enseñanza	<ol style="list-style-type: none"> 1. organización y seriación 2. Noción de grupo. 3. La integración y la unidad 4. Desarrollo físico 5. La comunicación 6. La diversión y la felicidad
Descripción	Este juego se puede hacer en el patio o en el río los participantes se cogen de la mano y el que está primero corre y tira a los demás como formando un círculo, los otros de la fila también corren y así todos van tomando impulso el que queda de último, con el impulso de los demás se cae en el agua o en el suelo, este juego era muy utilizado antiguamente por eso no nos olvidamos.

Tabla 21. Sistematización de juegos tradicionales

Nombre del juego.	Juego del bagre o del pintadillo: “Kuridi Tení yahuino”
Objetivo.	Practicar la adición y la sustracción con números menores que 10.
Recursos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bejucos 2. Niños(as) 3. El campo y el río 4. Cartulina y colores
Aspectos a tener en cuenta para las estrategias de enseñanza.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Noción de número 2. La comunicación 3. Óculo-visual 4. Los peces y sus características 5. Los recursos del medio 6. La salud y el ambiente
Descripción.	Para este juego de pescar pintadillo o bagre se avisa a los niños que consigan bejuco o cualquier lazo, para que haga las veces de nailon, entre ellos nombran pintadillos y pescadores, los pescadores con las cerdas pecan a los peces, de manera que ganen el pescador o el pez. Durante el juego cambian de rol, para que variar. Después de jugar en el monte se van al agua y se dice lo mismo turnándose varias veces, la intención del pez es romper la cuerda y si no puede manifiesta estar cansado pronunciando m, m, m, m, m; de esta manera los pescadores vencen a los pintadillos cuando atrapan a todos, y cada pescador cuenta cuánto pescó y compara con los demás compañeros

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Tabla 22. Sistematización de juegos tradicionales.

Nombre del juego	Juego de cacacao: “ <i>Takaka teino</i> ”
Objetivo	Desarrollar operaciones de adición y sustracción
Recursos	Pepas de <i>patabá, ivacaba, ivapichuna</i> . Niños(as) Patios Papel ,lápiz y colores
Aspectos a tener en cuenta para las estrategias de enseñanza	<ol style="list-style-type: none"> 1. Noción de grupo 2. La unidad y la integración. 3. Las aves 4. frutos silvestres y las cosechas 5. conservación de las faunas 6. Imitación de sonidos de animales 7. la comunicación
Descripción	<p>El juego de cacao cao necesita como material frutas que pueden ser de patabá, ivacaba, ivapichuna u otras pepas, a estos juegos los indígenas lo jugaban después del <i>dabucurí</i>, específicamente al día siguiente por la mañana.</p> <p>El animal <i>cacacao</i> es casi parecido al gavilán, pero no es carnívoro, se alimenta de frutas silvestres además come avispa. En las épocas de cosecha de las frutas silvestres el pájaro es quién encabeza diciendo; jean, jean, jean, jean, lo siguen el tucán o chajoco, el mochilero, el loro y la guacamaya; en el suelo está el tente, la pava, la gallineta, y el coconuco, ellos comen lo que dejan caer las aves desde arriba, en presencia de algún enemigo el cacao cao grita: cacaca, cacaca, cacaca, cao, cao, cao y todos los animales que se nombraron vuelan si están arriba o corren si están en el suelo para esconderse lo mismo hacen los niños cuando tocan con unas hojas en la boca; se dice jean, jean, jean, jean y todos están unidos y cuando dice cacaca, ya los niños corren a buscar el puesto para esconderse, esto se repite varias veces.</p>

Tabla 23. Sistematización de juegos tradicionales.

Nombre del juego	El juego del zancudo: “ <i>Mireva teino</i> ”
Objetivo	Aplicar a la adición y la sustracción mediante el juego de zancudo
Recursos	Palo de turi Niños (as) Campo abierto Cortezas de palos

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Aspectos a tener en cuenta para las estrategias de enseñanza	<ol style="list-style-type: none"> 1. La socialización 2. La imaginación y la creatividad 3. El trabajo manual 4. Recursos del medio 5. La prevención 6. la conservación
Descripción	<p>El juego del zancudo necesita de materia tablillas de <i>turí</i>, este juego es lo mismo que el juego del cacao cao. El zancudo fabrica con un pedacito de <i>turí</i> de diez centímetros de largo y de ancho un centímetro sus alitas, el pico y el cuerpo, los niños con este armazón imitan al zancudo diciendo: Jen, jen, jeeeen y cantan: Pamu cobe mureharavi yapiyakavi apebikiva muha'kurubiape yapiyacavi, terminado el canto corren a picar a las personas participantes, hasta acabar con todos los asistentes.</p>

Tabla 24. Sistematización de juegos tradicionales.

Nombre del juego	El juego del venado: “Ñamaba hipobu”
Objetivo	Desarrollar la lateralidad entre grupos y aplicar la numeración
Recursos	<p>Dos cabezas de venado</p> <p>niños(as)</p> <p>patios</p> <p>ceniza</p>
Aspectos a tener en cuenta para las estrategias de enseñanza	<p>La lateralidad y la coordinación</p> <p>La integración y la unidad de los grupos</p> <p>La concentración y la imitación</p> <p>El medio natural y el ambiente</p> <p>La recreación</p> <p>la motivación</p>
Descripción	<p>Para este juego se necesitan de material dos cabezas de venados que se utiliza en las danzas tradicionales, se hacen dos filas y en cada fila va una cabeza, el primer niño es quién tiene la cabeza y va tocando los sonidos así: jeruu, jeruu, jeruu, jeruu, ambas manitas de los niños participantes van en los hombros del compañero que va adelante, el niño que toca el instrumento tiene tres formas de mover la cabeza: al lado izquierdo, al frente y al lado derecho; los acompañantes hacen los mismos movimientos los pies también tienen movimiento al lado derecho y al lado izquierdo, cuando tocan seguido los acompañantes dicen: chen, chen chen, chen y van brincando hacia atrás, luego pasa a la cabeza de la fila otro niño, hasta que turnen todos.</p> <p>Para este juego se nombran dos niños para que tiren ceniza a uno de los venados menos a quién está encabezando la fila. es parecido al juego del tente y el cafuche a ellos se les tira ceniza y cuando alcanza</p>

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	al de la mitad o al último corren todos a escapar, para que no lo atrapen los que estaban tirando cenizas.
--	--

Tabla 25. Sistematización de los juegos tradicionales.

Nombre del juego	Juego de cafuche:” ~vari teni yahuino”
Objetivo	Identificar una noción de grupo que puede ser de mayor que o menor que, proporcionado según la manada de los animales.
Recursos	Niños(as) Ceniza patios láminas
Aspectos a tener en cuenta para las estrategias de enseñanza	Agrupación. Los animales. La unidad y la integración social. la resta. El líder.
Descripción	En este juego de cafuche todos los niños tienen que estar como en manada o en grupo en representación de estos animales. se trae un poco de ceniza fría del fogón para tirarla a uno de los cafuches, en caso cuando se la tira al primero, osea al que encabeza de la manada no se corre, en cambio cuando se tira a uno de la mitad o al último de los cafuches se escapa para que no sea atrapado y después se vuelven a reunir. El que está tirando haces las veces que se acordaron para cambiar de turno con otro niño o niñas, el juego se repite varias veces y la manada de cafuches va diciendo así: oee, oee, oee, oee jun.

Análisis e interpretación

En el objetivo específico 1 se planteó la identificación de los rasgos del juego tradicional de la etnia ~pamiva con miras a señalar en ellos su posibilidad como estrategias de aprendizaje de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés).

A partir de la información recolectada en esta técnica pudimos notar que la mayoría de los juegos tradicionales funcionan como estrategias de aprendizaje porque involucran dos aspectos que menciona Díaz Barriga (2002): la motivación y el sentido de aprendizaje significativo que debe desprenderse de las actividades.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Como puede verse en los cuadros sinópticos de los juegos, cada uno de ellos tiene ese rasgo de motivación que menciona el autor porque son actividades de participación activa y manipulativa; así mismo, el aprendizaje significativo que menciona el autor se ve reflejado en los juegos porque los estudiantes aprenden felices y motivados por el hecho de tratarse de un juego.

La lista de juegos que se acaba de sistematizar en los cuadros sinópticos recibe por parte de los investigadores una organización que responde a los siguientes criterios:

1. Juegos que vinculan de manera explícita las nociones numéricas: son juegos que ayudan a la enseñanza de las nociones numéricas porque en su ejecución se le exige al estudiante que realice el conteo de algunos objetos o elementos representados en elementos, para que en su práctica ejercite su modo de aplicar las nociones numéricas a través de la diversión. Los niños y niñas de primero son estudiantes que en su vida cotidiana viven en estas nociones numéricas, en sus juegos, imitaciones a sus padres.
2. Juegos que vinculan relaciones en conjuntos y nociones de agrupación: son juegos que permiten a los estudiantes comparar y diferenciar grupos de elementos de mayor cantidad y de menor cantidad en relación con el contexto.
3. Juegos que vinculan un saber transversal de los contenidos de otras áreas: son juegos que motivan, enriquecen y facilitan para apropiarse de los saberes de manera práctica y vivencial porque ayuda al estudiante en el desarrollo de la actividad a aprender de manera integral y dinámica con sentido significativo.
4. Juegos que vinculan valores: son juegos que dejan enseñanza y tienen en cuenta la dignidad humana en sus valores como la tolerancia, la alegría, el compartir, la solidaridad, la ayuda, y porque permiten darle sentido y significado a la vida y en el bienestar con armonía

En la siguiente tabla puede observarse la asociación de cada uno de los juegos con estas categorías de organización:

Tabla 26. Relación de los jugos tradicionales con matemáticas y otras áreas

Categoría de organización	Juegos asociados
Juegos que vinculan de manera explícita las nociones numéricas	Duri tarabu Juego de avispero
Juegos que vinculan relaciones en conjuntos y nociones de agrupación	Duri tarabu Juegos de los venados y los tigres. Los peces y los perros de agua Sembrando piña

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	Juego de rana Juego con patas de palos Juego del juan correo
Juegos que vinculan un saber transversal de los contenidos de otras áreas	Duritabu Los peces y los perros de agua. Baño del diablo Juego de rana Juego del juan correo
Juegos que vinculan valores	Sembrando piña Baño del diablo

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Capítulo 2

Análisis e interpretación

El segundo capítulo que se desarrolla a continuación responde al segundo objetivo de la investigación el cual reza: Caracterizar las estrategias de enseñanza que utilizan los docentes para promover el aprendizaje de nociones numéricas de los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés”. Para cumplir con este objetivo se aplicaron las siguientes técnicas de investigación: 1) Taller y 2) Análisis documental. A continuación, se analizan los datos derivados de la aplicación de cada una de las técnicas.

2.1. Taller docentes y estudiantes

Descripción

Para llevar a cabo el taller a cada grupo se le asigna las preguntas que a continuación se enumera:

1. ¿Qué entendemos por estrategia didáctica?
2. ¿En qué consiste la estrategia didáctica de enseñanza?
3. De acuerdo al texto estrategia didáctica: guías para docentes de educación indígena, ¿qué podemos concluir, y cómo es la pedagogía indígena de nuestro territorio como ~pamivas?
4. ¿Cómo podemos plantear una estrategia didáctica para enseñar el sistema numérico en el grado primero mediante juegos tradicionales del grupo étnico ~pamiva?

El taller se enfoca generalmente al concepto de la estrategia didáctica y la estrategia didáctica de enseñanza llevando a cabo al contexto lo que es la pedagogía indígena y a la vez la implementación de una estrategia mediante un juego tradicional.

A continuación se presenta la sistematización y análisis de esta técnica:

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Sistematización

La sistematización de esta técnica se lleva a cabo por medio en un escrito en prosa que nos permite ver de manera comparativa las respuestas ofrecidas a cada grupo dirigido a docentes y estudiantes

Tabla 27. Sistematización de la técnica 3 (taller dirigido a estudiantes y profesores)

Grupos 1 y 2	<i>Pregunta 1</i>	<i>Pregunta 2</i>	<i>Pregunta 3</i>	<i>Pregunta 4</i>
	<i>¿Qué entendemos por estrategia didáctica?</i>	<i>¿En qué consiste la estrategia didáctica de enseñanza?</i>	<i>De acuerdo al texto estrategia didáctica: guías para docentes de educación indígena, ¿qué podemos concluir, y cómo es la pedagogía indígena de nuestro territorio como ~pamivas?</i>	<i>¿Cómo podemos plantear una estrategia didáctica para enseñar el sistema numérico en el grado primero mediante juegos tradicionales del grupo étnico ~pamiva?</i>

¿Qué entendemos por estrategia didáctica?

La estrategia didáctica se entiende como procesos metodológicos para desarrollar algunas actividades dentro y fuera del ambiente escolar con la intención que las clases y actividades sean más dinámicas y preste un espacio más agradable en el proceso de aprendizaje.

Grupo 2

Pregunta 1

Es una guía de acción para encontrar un resultado esperado.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Planificación del proceso de enseñanza aprendizaje, que el docente elige las técnicas y actividades que utilizar para alcanzar los objetivos propuestos y las decisiones que debe tomar de manera consiente y reflexiva.

Fomentar procesos de autoaprendizaje, aprendizaje interactivo y aprendizaje colaborativo.

Sección 2

Grupo 1

Pregunta 2

¿En qué consiste la estrategia didáctica de enseñanza? La estrategia didáctica de enseñanza consiste en buscar rutas, pasos, procesos, para llevar al desarrollo de las diferentes actividades pedagógicas y extraescolar con el fin de obtener buenos resultados en el proceso de aprendizaje, por ejemplo: la pesca. Para lograr una buena pesca se necesita la siguiente estrategia:

1. Organizar los elementos de pesca.
2. Buscar las carnadas (lombrices, grillos, arañas, gusano y algunas pepas del medio)
3. Conseguir los medios de transporte (potrillo y remo)
4. Seleccionar el lugar de pesca
5. Empezar la pesca
6. Regreso
7. Destripar los peces
8. Llevar a la casa y cocinar
9. Consumir

Grupo 2

Pregunta 2

Son procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en los alumnos. Cabe mencionar que las estrategias de enseñanza permiten a los docentes lograr un proceso de aprendizaje activo, participativo, de cooperación y vivencial.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Sección 3

Grupo 1

Pregunta 3

De acuerdo al texto estrategia didáctica: guías para docentes de educación indígena, ¿qué podemos concluir, y cómo es la pedagogía indígena de nuestro territorio como ~pamivas?

De acuerdo al texto estrategia didáctica de la educación indígena concluimos que el proceso ha avanzado paulatinamente de acuerdo a sus usos y costumbres a pesar de que no se ha podido profundizar por algunos factores como: escaso factor económico, por las condiciones familiares, por falta de apoyo de las entidades gubernamentales y no gubernamentales, debido a esto, hay poca preparación académica. La pedagogía de los indígenas es inicialmente transmitida de forma oral sus conocimientos, más sin embargo, ha habido normas especiales en la cual han fomentado el currículo a cada grupo indígena en departamento, para el fortalecimiento en la lectoescritura (alfabeto propio de los ~pamivas) para que la fluidez sea paralelo.

Grupo 2

Pregunta 3

La educación indígena a nivel internacional y dentro del contexto nacional existen criterios de orientación desde el marco legal a punta al desarrollo educativo indígena con autonomía de acuerdo a sus usos y costumbres de acuerdo a su cosmovisión y ley de origen. Realmente no existe un proceso serio educativo en las organizaciones que impacte, generen cambios y fortalezca la cultura, las organizaciones se interesan solamente por administrar los recursos económicos, pero no existe un sistema educativo propio que fortalezca los pueblos indígenas

Sección 4

Grupo 1

Pregunta 4

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

¿Cómo podemos plantear una estrategia didáctica para enseñar el sistema numérico en el grado primero mediante juegos tradicionales del grupo étnico ~pamiva?

Realizar in juego tradicional para la implementación del sistema numérico.

La siembra de piña:

Explicación del juego.

Los estudiantes desplazarán al puerto, lugar propicio para el desarrollo de esta actividad. Luego cada estudiaste sumergirá y expirará el aire para producir la burbuja, cada burbuja que produzca cada niño, representará la siembre de una piña y simbolizará los números.

La estrategia: Luego (hacer series de preguntas sobre el juego y de la vida cotidiana) demostrar la producción de burbuja, (pitillo, carrizo y un recipiente en agua)

Representar el número de burbujas producidas por cada estudiante y simbolizar la numeración. Dibujar, colorear y enumerar (Números)

Grupo 2

Pregunta 4

La estrategia didáctica consiste en planear de manera razonable y lógica las actividades que vamos a realizar en la enseñanza con el fin de alcanzar lo que nos proponemos en la clase.

Estrategia didáctica mediante juegos tradicionales.

1. Recopilar juegos tradicionales de la cultura
2. Tomar como punto de referencia y crear otros juegos o implementar el existente. Crear los materiales didácticos. Por ejemplo, el duri tarabi

Análisis e interpretación

En esta sección se analiza las respuestas dadas por cada grupo asignado entre docentes y estudiantes con el fin de caracterizar las estrategias de enseñanza que utilizan los docentes para promover el aprendizaje de nociones numéricas de los niños del grado primero de las escuelas

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)
rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

A través de la codificación abierta se localiza las unidades y se le designan categorías y códigos a las respuestas que se obtiene en el taller con el fin de conceptualizar la estrategia didáctica y relacionar categorías sobre la pedagogía indígena e implementación estratégica de los juegos de la etnia ~pamiva de las comunidades de Tucunaré y Macaquiño. La unidad de análisis o segmento corresponde a respuesta completa y palabra clave dada por los profesores y estudiantes de acuerdo a su contexto cultural y educativo.

En relación con la primera pregunta (*¿Qué entendemos por estrategia didáctica?*) pudimos identificar las siguientes categorías:

Tabla 28. Análisis de la técnica 3 (taller dirigido a docentes y estudiantes) a partir del procedimiento de Codificación abierta

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Categoría (se relaciona con el objetivo específico)</i>
“La estrategia didáctica se entiende como procesos metodológicos para desarrollar algunas actividades dentro y fuera del ambiente escolar, con la intención que las clases y actividades sean más dinámicos y preste un espacio más agradable en el proceso de aprendizaje.” (Técnica 3. grupo 1. Pregunta 1)	1. Procesos 1.1. metodológicos y aprendizaje “La estrategia didáctica se entiende como procesos metodológicos” Clases dinámicas Clases agradables
“Es una guía de acción para encontrar un resultado esperado. Planificación del proceso de enseñanza aprendizaje, que el docente elige las técnicas y actividades que utilizan para alcanzar los objetivos propuestos y las decisiones que debe tomar de manera consciente y reflexiva. Fomentar procesos de autoaprendizaje, aprendizaje interactivo y aprendizaje colaborativo.” (Técnica 3. Grupo 2. Pregunta 1)	“Es una guía de acción” 1. Guía y planificación 2. Procesos 2.1. Enseñanza aprendizaje, autoaprendizaje, aprendizaje interactivo y aprendizaje colaborativo 2.2. Objetivos propuestos 2.3. Docente y técnicas

La idea básica que sustenta el grupo número (1) del taller sobre el concepto de estrategia didáctica lo definen así: “procesos metodológicos y de aprendizaje que facilitan espacios con clases más dinámicas y agradables.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

En concordancia con el otro grupo número (2) afirman que es una “guía de acción “con su respectiva planificación con procesos de enseñanza aprendizaje, autoaprendizaje interactivo y aprendizaje colaborativo, en donde el profesor escoge las técnicas para alcanzar los objetivos propuestos, al relacionar los conceptos dados por los dos grupos del taller coinciden en plantear el proceso aprendizaje como parte vital en toda acción pedagógica y difiere que en el grupo No1 las clases son dinámicas y agradables y mientras que en el grupo N0 2 el aprendizaje es interactivo y colaborativo.

Sobre la segunda pregunta (*¿En qué consiste la estrategia didáctica de enseñanza?*) Pudimos identificar las siguientes categorías:

Tabla 29. Análisis de la técnica 3 (taller dirigido a docentes y estudiantes) a partir del procedimiento de Codificación abierta.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Categoría (se relaciona con el objetivo específico)</i>
Son procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en los alumnos. Cabe mencionar que las estrategias de enseñanzas permiten a los docentes lograr un proceso de aprendizaje activo, participativo, de cooperación y vivencial (Técnica 3. Grupo 2. Pregunta 2)	1. procedimientos o recursos. 2. Proceso. 2.1. Aprendizaje activo, participativo, de cooperación y vivencial. 3. fin. 3.1. Aprendizaje significativo. “Son procedimientos o recursos utilizados por los docentes”

En relación con la pregunta sobre (*¿En qué consiste la estrategia didáctica de enseñanza?*) el primer grupo conceptualiza que buscan rutas, pasos y procesos y como todo proceso debe tener en cuenta el aprendizaje a través de actividades pedagógicas y extraescolares. El segundo grupo difiere que son procedimientos o recursos utilizados por el docente y como proceso debe ser un aprendizaje activo, participativo, de cooperación y vivencial y para su fin lograr un aprendizaje significativo con los estudiantes. Podemos relacionar que el primer grupo propone aprendizaje con actividades pedagógicas y extraescolar y mientras el segundo grupo apunta un proceso de aprendizaje activo, de cooperación y vivencial y con un aprendizaje significativo.

El primer grupo plantea una estrategia o procesos para obtener una buena pesca que técnicamente es utilizado por los sabedores y las nuevas generaciones aprenden en forma oral,

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

observada y práctica, esto significa que es una actividad pedagógica extraescolar con un aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Sobre la tercera pregunta (*De acuerdo al texto estrategia didáctica: guías para docentes de educación indígena, ¿qué podemos concluir, y cómo es la pedagogía indígena de nuestro territorio como ~pamivas?*)

Se identificó con las siguientes categorías:

Tabla 30. Análisis de la técnica 3 (taller dirigido a docentes y estudiantes) a partir del procedimiento de Codificación abierta.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Categoría (se relaciona con el objetivo específico)</i>
<p>De acuerdo al texto estrategia didáctica de la educación indígena concluimos que el proceso ha avanzado paulatinamente de acuerdo a sus usos y costumbres a pesar de que no se ha podido profundizar por algunos factores como: escaso factor económico, por las condiciones familiares, por falta de apoyo de las entidades gubernamentales y no gubernamentales, debido a esto, hay poca preparación académica. La pedagogía de los indígenas es inicialmente transmitida de forma oral sus conocimientos; más sin embargo, ha habido normas especiales en la cual han fomentado el currículo a cada grupo indígena en departamento, para el fortalecimiento en la lectoescritura (alfabeto propio de los ~pamivas) para que la fluidez sea paralela. (Técnica 3. Grupo 1. Pregunta 3)</p>	<p><i>1.proceso</i> <i>1.1. Usos y costumbres.</i> <i>2. pedagogía indígena.</i> <i>2.1. tradición oral</i> <i>3. Currículo-paralelo</i> <i>3.1. Alfabeto propio</i></p> <p>“Estrategia didáctica de la educación indígena concluimos que el proceso ha avanzado paulatinamente de acuerdo a sus usos y costumbres.”</p> <p>-Escases en la economía -condiciones familiares -falta de apoyo de las entidades -poca preparación económica</p>
<p>La educación indígena a nivel internacional y dentro del contexto nacional existen criterios de orientación desde el marco legal a punta al desarrollo educativo indígena con autonomía de acuerdo a sus usos y costumbres de acuerdo a su cosmovisión y ley de origen. Realmente no existe un proceso serio educativo en las organizaciones que impacte, generen cambios y fortalezca la cultura, las organizaciones se interesan solamente por administrar los recursos económicos, pero no existe un sistema educativo propio que fortalezca los pueblos indígenas</p>	<p><i>La educación indígena</i> <i>1. marco legal</i> <i>1.2. Autonomía</i> <i>1.3. Usos y costumbres</i> <i>1.4. cosmovisión</i> <i>1.5. ley de origen</i></p> <p>“Criterios de orientación desde el marco legal a punta al desarrollo educativo indígena con autonomía de acuerdo a sus usos y costumbres de acuerdo a su cosmovisión y ley de origen.”</p> <p><i>Fortalecer la cultura, el Sistema educativo propio y la organización.</i></p>

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

(Técnica 3. Grupo 2. Pregunta 3)	<i>Poco impacto y solo interés en administrar los recursos económicos</i>
----------------------------------	---

En la pregunta tres según el grupo No 1 concluye que la estrategia didáctica indígena en el proceso ha avanzado paulatinamente de acuerdo a sus usos y costumbres, y que por el momento no se ha podido profundizar y fortalecer los procesos educativos propios, debido a los diferentes factores como la situación económica, familiar, falta de apoyo de las entidades y la poca preparación académica, y afirman que la pedagogía indígena ha sido transmitida en forma oral sus conocimientos y además se ha fomentado un currículo de la lectoescritura del alfabeto propio de cada grupo indígena en el departamento.

El grupo No 2 afirma que “la educación indígena a nivel internacional y dentro del contexto nacional existen criterios de orientación desde el marco legal que apunta al desarrollo educativo indígena con autonomía de acuerdo a sus usos y costumbres de acuerdo a su cosmovisión y ley de origen, además manifiesta el poco impacto que ha existido en las comunidades y del interés solamente de la organización indígena en administrar los recursos económicos y no fortalecer la cultura y el sistema de educación propia.

Los dos grupos están de acuerdo a los usos y costumbres como el principal pilar cultural indígena que se necesita fortalecer en los procesos etnoeducativos de las comunidades indígenas. Al observar detenidamente al grupo uno, vemos que enfatiza que es importante superar la situación económica familiar, contar con el apoyo de las entidades y que permita fortalecer, profundizar los procesos pedagógicos y etnoeducativos de las comunidades indígenas.

Aparte de las ideas mencionadas anteriormente, con los grupos también se difiere con otras proposiciones para el punto de análisis cuando afirman el grupo No 1 al hablar que los factores económicos y familiares, la poca preparación académica repercuten en el desarrollo de la educación indígena y en el grupo No 2 afirman que la organización indígena solamente se preocupa interesadamente en administrar los recursos económicos, esta contradicción implica que se requiere fortalecer la buena organización, la transparencia, la coordinación, la asesoría disponible y permanente para mejorar la buena marcha en la pedagogía indígena y cultural de las comunidades cuando se están aplicando el modelo educativo e intercultural comunitario-propio.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Sobre la cuarta pregunta *¿Cómo podemos plantear una estrategia didáctica para enseñar el sistema numérico en el grado primero mediante juegos tradicionales del grupo étnico ~pamiva?* se identificó las siguientes categorías:

Tabla 31. Análisis de la técnica 3 (taller dirigido a docentes y estudiantes) a partir del procedimiento de Codificación abierta.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Categoría (se relaciona con el objetivo específico)</i>
<p>Realizar un juego tradicional para la implementación del sistema numérico. La siembra de piña: Explicación del juego. Los estudiantes desplazarán al puerto, lugar propicio para el desarrollo de esta actividad. Luego cada estudiaste sumergirá y expirará el aire para producir la burbuja, cada burbuja que produzca x y niño, representará la siembre de una piña y simbolizará los números. La estrategia: Luego (hacer series de preguntas sobre el juego y de la vida cotidiana) Demostrar la producción de burbuja, (pitillo, carrizo y un recipiente en agua) Representar el número de burbujas producidas por cada estudiante y simbolizar la numeración. Dibujar, colorear y enumerar (Números) (Técnica 3. Grupo 1. Pregunta 4)</p>	<p>1. <i>Juego tradicional</i> 1.2. <i>Implementación del sistema numérico</i> 1.3. <i>El juego de la piña</i> 1.4. <i>Representación</i> “juego tradicional para la implementación del sistema numérico”</p>
<p>La estrategia didáctica consiste en planear de manera razonable y lógica las actividades que vamos a realizar en la enseñanza con el fin de alcanzar lo que nos proponemos en la clase. Estrategia didáctica mediante juegos tradicionales. 1. Recopilar juegos tradicionales de la cultura 2. Tomar como punto de referencia y crear otros juegos o implementar el existente. Crear los materiales didácticos. Por ejemplo, el duri tarabi</p>	<p>1. <i>Planear</i> 1.1. <i>El juego tradicional “duritarabi”</i> 2. <i>Recopilar juegos tradicionales</i> 3. <i>Material didáctico</i> “La estrategia didáctica consiste en planear de manera razonable y lógica las actividades”</p>

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

(Técnica 3. Grupo 2. Pregunta 4)

Al final del taller cada grupo planeó un ejemplo de cómo aplicar los juegos tradicionales para enseñar las nociones numéricas, el primer grupo planeó y representó el juego de la piña y el segundo planteó el juego del duritarabi, lo que quiere decir que ambos juegos son relativamente un material didáctico muy importante para mejorar en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, esto permite que los juegos tradicionales que se practican se dejen registrados por escrito y que sea un material didáctico que los estudiantes como también la comunidad educativa lo debe utilizar para promover una cultura sana, feliz, activa y vivencial, así mismo lo que se tiene en cuenta desde la particularidad del contexto y en articulación con los otros saberes permitirá en los estudiantes un aprendizaje significativo y de mayor impacto en la promoción de los valores culturales y en el fortalecimiento de sus usos y costumbres de las comunidades indígenas.

2.2. Análisis documental

Descripción

La técnica análisis documental toma como objeto de análisis los textos (orales y escritos). Para el caso que nos ocupa en el segundo objetivo específico, el interés es indagar sobre las estrategias de enseñanza, principalmente la fuente de consulta fue el texto de Díaz Barriga y Hernández (2002) titulado *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Las categorías de lectura que se aplicaron para hallar la información fueron las siguientes: estrategias, enseñanza, docencia, tutoría, comprensión.

Sistematización

En síntesis, en relación con la técnica de análisis documental, los autores desarrollan uno de los aspectos que hace referencia a las estrategias de enseñanza que puede diseñar y utilizar el docente para promover y facilitar el aprendizaje significativo de los estudiantes, las utilidades de dichas estrategias de enseñanza deben de realizarse en forma heurística, flexible, y reflexiva. De igual manera en la enseñanza proporciona una herramienta ajustada a la actividad constructiva de los estudiantes, por consiguiente se tiene en cuenta varios tipos de estrategias de enseñanza que

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

son: la activación de los conocimientos previos de los estudiantes, la integración constructiva entre los conocimientos previos y la nueva información por aprender, las que buscan ayudar a organizar la información nueva por aprender, las que buscan promover una enseñanza situada, aquellas otras que están directamente relacionadas con la actividad discursiva (explicativa-argumentativa) entre docentes y estudiantes y por último el diseño de textos académicos.

Partiendo de este hecho que las estrategias de enseñanza que presentamos son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizaje significativos en los alumnos (Mayer, 1984; Shuell, 1988; West, farmer y Wolff, 1991) y, reiteramos también que la estrategia de enseñanza son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica.

Finalmente Consideramos que el docente debe poseer un conocimiento amplio de estrategias, conociendo qué función tienen y cómo pueden utilizarse o desarrollarse apropiadamente, de los cuales enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, se presenta estrategias de enseñanza con las cuales el docente promueve un aprendizaje significativo:

Tabla 32, estrategias de enseñanzas

<i>Clasificación</i>	<i>Nombre de la estrategia</i>	<i>Descripción</i>	<i>Aplicación en el aula de clase</i>
Estrategias para activar conocimientos previos	Discusión guiada	-procedimiento interactivo a partir del cual profesor y alumnos hablan acerca de un tema determinado y que se requiere de una planificación previa	-Para los niños de los grados inferiores se hace necesario que representen por medio de imágenes, y a partir de ahí permitir que en grupos comenten y concluyan de las imágenes observadas entre el docente y los alumnos.
	Actividad focal introductoria	Buscan atraer la atención de los alumnos, activar los conocimientos previos o incluso	Dinámica dirigida con intención a la temática.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

		crear una apropiada situación motivacional de inicio	
	Objetivos o intenciones	Son enunciados que describen con claridad las actividades de aprendizaje y los efectos esperados, que se pretenden conseguir al finalizar una experiencia, sesión, episodio o ciclo escolar	Mostrar carteles llamativos y juegos que tengan intención educativa hacia donde se dirige el grado
	Actividad generadora de información previa	Permite a los alumnos activar, reflexionar y compartir los conocimientos previos sobre un tema determinado, algunos lo llaman “lluvia de ideas”	Mostrar elementos curiosos y con base en ello permitir que los estudiantes activen y reflexionen.
Estrategia para mejorar la integración constructiva en los conocimientos previos y la nueva información por aprender	Organizadores previos	Es un recurso instruccional introductorio compuesto por un conjunto de conceptos y proposiciones de la nueva información que se va aprender. Su función principal consiste en proponer un contexto conceptual que se activa para asimilar significativamente los contenidos curriculares. Hay dos tipos de organizadores previos: los expositivos y los comparativos. Los primeros se recomiendan cuando la información que se va aprender es desconocida para los estudiantes, para la segunda se debe estar segura de que los alumnos conocen una serie de ideas de lo que se va aprender	Representar mediante mimos, señas, teatrines, imágenes la nueva información y luego con su contexto articular para que genere la idea del concepto que se va aprender.
	Analogías	Es una proposición que indica que un objeto o evento es semejante a otro.	Relacionar objetos semejantes reconociendo que es aprender del objeto deseado.
Estrategia discursiva y enseñanza	El discurso del docente: entre explicar y convencer	Los profesores utilizan el discurso, para enseñar y guiar a los alumnos en la apropiación de corpus significativos de conocimientos	Emplear un discurso apropiado con diálogos (preguntas-respuestas) partiendo del método inductivo
	El discurso expositivo-explicativo; no basta con decir para enseñar	Analiza y compara el discurso de profesores expertos y principiantes, partiendo de la idea de que el discurso puede ser estudiado como un texto. La perspectiva teórica central de su estudio se deriva de la	Retroalimentación continua (bidireccional) de lo dado y con lo nuevo articular para ser coherente y estructurado

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

		<p>investigación sobre comprensión de textos.</p> <p>El discurso expositivo pedagógico se estructura esencialmente a través del compromiso entre lo “dado y lo “nuevo”</p>	
Estrategias para ayudar a organizar la información nueva por aprender	Mapas conceptuales	<p>Son representaciones gráficas de segmentos de información o conocimiento de tipo declarativo. Es una estructura jerarquizada en diferentes niveles de generalidad o inclusividad conceptual. Está formado por conceptos, proposiciones y palabras de enlace.</p>	<p>Representación por medios de carteles llamativos y visuales para armar un mapa conceptual dado.</p>
	Cuadros C-Q-A	<p>Organizador gráfico en forma de cuadros, se utilizan como estrategia de enseñanza interactiva, para organizar lo que se conoce ©, lo que se quiere aprender (Q) y lo que se ha aprendido (A).</p>	<p>Establecer un formato sencillo para un cuadro C-Q-A.</p>
	Cuadros sinópticos	<p>Proporciona una estructura coherente global de una temática y sus múltiples relaciones. Organiza la información sobre uno o varios temas centrales que forman parte de la temática que interesa enseñar.</p>	<p>Organizar un tema sencillo y con relación armar un cuadro sinóptico simple</p>
	Cuadros de doble columna	<p>Este tipo de cuadros siguen un cierto formato organizacional basado en las relaciones que representan. Lo central en estos cuadros es la doble columna que permite analizar o desglosar la temática de interés y que actúa como formato estructurador</p>	<p>Completar un formato de cuadros de doble columna para analizar una temática.</p>
	Organizadores de la clasificación	<p>Organizadores gráficos que sirven para organizar la información. Los más conocidos son los diagramas de llaves, los diagramas arbóreos y los círculos de conceptos</p>	<p>Armar los diagramas de llaves, los diagramas arbóreos y los círculos de conceptos de acuerdo al tema</p>
	Diagramas de flujo	<p>Organizadores gráficos que se destinan especialmente a representar conocimiento procedimental de forma gráfica que Permiten una mejor comprensión.</p>	<p>Representar un diagrama de flujo para describir un conocimiento</p>

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	Líneas de tiempo	Representaciones gráficas que permiten organizar y visualizar eventos o hitos dentro un continuo temporal	Representar y complementar una línea de tiempo
Estrategias para promover una enseñanza situada	Aprendizaje basado en problemas	Estrategia de enseñanza situada que tiene tres características centrales: organiza la alrededor de problemas holísticos y relevantes, los alumnos son protagonistas de las situaciones problemáticas planteadas y constituye un entorno pedagógico en el que los estudiantes realizan una fuerte cantidad de actividad cognitiva.	Elaborar una informe general sobre el problema planteado, el establecimiento de la situación y el proceso de resolución del problema
	Aprendizaje basado en el análisis y discusión de casos	Planteamiento de un caso a los alumnos, el cual es analizado y discutido en el grupo-clase. Desarrolla habilidades de explicación y argumentación	Establecer un caso con los estudiantes teniendo en cuenta con los siguientes momentos: preparación del caso, análisis del caso y discusión del caso en al grupo-clase
	Aprendizaje mediante proyectos	Conocido como enfoque de proyectos que se desarrollan dependiendo en gran medida de sus intereses académicos y personales. En ello exige un fuerte protagonismo de los alumnos	Elaborar un proyecto de acuerdo de las siguientes fases: establecer el propósito, planificación, ejecución y valoración.
Estrategias y diseño de textos académicos	señalizaciones	Se refieren a toda clase de” claves o avisos “ estratégicos que se pueden emplear, ya sea dentro del texto o adjunto a él para destacar, orientar o facilitar la adquisición, organización o integración de los contenidos que se desea compartir con los lectores-alumnos	Establecer espacios estratégicos para dar a conocer los avisos que se van a compartir.

Análisis e interpretación

Las estrategias que se sintetizaron en el cuadro anterior se relacionan a este objetivo que es caracterizar las estrategias de enseñanza que utilizan los docentes para promover el aprendizaje de nociones numéricas de los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés, son pertinentes para la enseñanza de las nociones numéricas a través de los juegos tradicionales en el

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés) contexto de los cuales más se relacionan son las siguientes estrategias: Discusión guiada, Objetivos o intenciones, Organizadores previos, Aprendizaje basado en problemas, Actividad generadora de información previa.

Capítulo 3 (Hallazgos asociados al objetivo 3)

Análisis e interpretación

El tercer capítulo de la investigación se relaciona al objetivo de describir las características de los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, (Vaupés) en relación con sus procesos de aprendizaje de las nociones numéricas. Para este fin se aplicaron dos técnicas de investigación: 1) El taller-mural y 2) taller para estudiantes.

3.1. Taller – Mural

Descripción

La técnica del taller-Mural de situaciones se aplica al objetivo específico número 3, a estudiantes dividido en dos grupos que son pertenecientes a la etnia ~pamiva, para llevar a cabo este taller a cada grupo se le asigna las preguntas sencillas para abordar los temas el trabajo del mural de situaciones, cada grupo de acuerdo a las preguntas representan gráficamente en pliegos de cartulinas, ya sea con vinilos o recurso del medio, lo que cada estudiante siente en el momento de recibir la enseñanza dada por los docentes.

Sistematización

Los estudiantes grafican de acuerdo a su sentimiento, sea su timidez, su felicidad, su nerviosismo, agrado o rechazo al docente de acuerdo a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué se ve?

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

2 ¿Qué percepciones genera lo que se observa?

3 ¿Qué está expresando el Mural?

4 ¿Por qué?

5 ¿Qué le falta al Mural?

6 ¿Qué sugerencia tienen para mejorar?

Sección 1

Grupo 1

Pregunta 1

¿Qué se ve?

Vemos que en el mural reflejan dibujos de casas hechas de caraná y unas figuras con pinturas de ranas.

Grupo 2

En nuestro mural vemos una maloca grande bien pintada y con muchas familias trayendo palitos para armar un baile

Sección 2

Grupo 1

Pregunta 2

¿Qué percepciones genera lo que se observa?

Observamos colores, figuras y dibujos que nos generan felicidad.

Grupo 2

Percibimos personas que están preparándose para el baile y para la recreación.

Sección 3

Grupo 1

Pregunta 3

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

¿Qué está expresando el Mural?

El mural nos expresa la alegría, la unidad y la integración

Grupo 2

A nosotros nos expresa la belleza, el arte, la sabiduría y la cultura.

Sección 4

Grupo 1

Pregunta 4

¿Por qué?

Porque nos con lleva saber la historia, la leyenda y los mitos

Grupo 2

También sabemos la manera como agrupaban varios objetos para armar una casa o un juguete para la distracción.

Sección 5

Grupo 1

Pregunta 5

¿Qué le falta al Mural?

Al mural le falta fortalecer las emociones y los sentimientos

Grupo 2

Es importante que se le agregue al mural más dibujos que se relacionan con la naturaleza

Sección 6

Grupo 1

Pregunta 6

¿Qué sugerencia tienen para mejorar?

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Para mejorar el mural es importante que se le agregue con más colores del medio

Grupo 2

También para mejorar es importante agregar viñetas y decorados y perfeccionar con más toques de la cultura tradicional.

Análisis e interpretación

En esta sección se analiza las respuestas dadas por cada grupo con el fin de describir las características de los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, (Vaupés) en relación con sus procesos de aprendizaje de las nociones numéricas.

El procedimiento de análisis corresponde a las unidades y se le designa categorías y códigos a las respuestas que se obtiene con los grupos del taller del mural de situaciones, se tiene en cuenta tres categorías básicas que son fundamentales como la descriptiva, la expresiva y la interpretación. En la descriptiva corresponde a los materiales con que utilizaron los estudiantes para desarrollar la actividad y convertirlo en el mural de situaciones; asimismo la expresiva que ocupa el producto final del mural corresponde a la realización y a la expresión a cerca de ellos, finalmente en la interpretación el docente realiza preguntas sobre lo expresado en el mural

En relación con la primera pregunta 1(¿Qué se ve?) pudimos identificar las siguientes categorías

Tabla 33. Análisis de la técnica 5 Taller mural de situaciones dirigido a padres de familia, docentes y estudiantes.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Segmento/categoría</i>
Vemos que en el mural reflejan dibujos de casas hechas de caraná y unas figuras con pinturas de ranas. Técnica 5. grupo 1 pregunta 1	Descriptiva y expresiva. Figuras casas de <i>caraná</i> y pinturas tradicionales.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunará y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

En nuestro mural vemos una maloca grande bien pintada y con muchas familias trayendo palitos para armar un baile Técnica 5. Grupo 2 pregunta 1	Maloca con coloridos y familias agrupando palitos para un baile.
---	--

El significado de la maloca es la reunión de familias que comparten saberes con sentido de unidad y de integración y de las narraciones que se hacían en forma oral. Si observamos del grupo que desarrollaron la casa de caraná nos expresa en donde las familias se han transformado conviviendo aparte de la maloca y que han surgido a nivel de la historia.

Sobre la segunda pregunta 2 (*¿Qué percepciones genera lo que se observa?*) Pudimos identificar las siguientes categorías

Tabla 34. Análisis de la técnica 5 Taller mural de situaciones dirigido a padres de familia, docentes y estudiantes.

Unidad de análisis o segmento	Segmento/categoría
Observamos colores, figuras y dibujos que nos generan felicidad. Técnica 5. Grupo1 Pregunta 2	1.Expresiva 1.2. Generan felicidad 1.3.Perciben con bailes y diversiones
Percibimos personas que están preparándose para el baile y para la recreación. Técnica 5. Grupo 2 .pregunta 2	

Podemos anotar que los grupos vinculan según la pregunta (2) en la expresión de la felicidad que perciben con bailes y diversiones que se hacían antiguamente y a la manera como las familias adquirirían los saberes en una maloca. Lo que significa que es importante que los grupos étnicos se mantengan fortaleciendo la cultura y la identidad.

Sobre la tercera pregunta 3(*¿Qué está expresando el Mural?*) Pudimos identificar las siguientes categorías

Tabla 35. Análisis de la técnica 5. Taller mural de situaciones dirigido a estudiantes

Unidad de análisis o segmento	Segmento/categoría
El mural nos expresa la alegría, la unidad y la integración	1.Expresiva. 1.2. La alegría, la unidad y la integración.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Técnica 5. Grupo 1. Pregunta 3	1.3. La belleza, el arte, la sabiduría y la cultura.
A nosotros nos expresa la belleza, el arte, la sabiduría y la cultura. Técnica 5. Grupo 2. Pregunta 3	

Los grupos (1) y (2) según la pregunta tres concuerdan en la expresión de la belleza que generan la alegría, la unidad, la integración, la sabiduría y la cultura. Esta expresión es de vital importancia en las familias porque nos fortalece vivir en armonía y a la vez nos permite que en estos espacios los estudiantes les guste y le agrade estar con felicidad en la comunidad.

Sobre la cuarta pregunta 4 (*¿Por qué?*) Pudimos identificar las siguientes categorías.

Tabla 36. Análisis de la técnica 5. Taller mural de situaciones dirigido a estudiantes.

Unidad de análisis o segmento	Segmento/categoría
Porque nos con lleva saber la historia, la leyenda y los mitos Técnica 5. Grupo 1. Pregunta 4	1. Expresiva e interpretativa 1.2. la historia, la leyenda y los mitos 1.3. Agrupación de elementos y juegos de distracción.
También sabemos la manera como agrupaban varios objetos para armar una casa o un juguete para la distracción. Técnica 5. Grupo 2. pregunta 4	

El grupo (1) con la pregunta 4 se categoriza porque es expresiva e interpretativa, es decir nos permite saber la historia, la leyenda y los mitos y los elementos culturales que se van agrupando para generar entretenimiento, diversión y la distracción.

Sobre la quinta pregunta (*¿Qué le falta al Mural?*) Pudimos identificar las siguientes categorías.

Tabla 37. Análisis de la técnica 5. Taller mural de situaciones dirigido a padres de familia, docentes y estudiantes.

Unidad de análisis o segmento	Segmento/Categoría
Al mural le falta fortalecer las emociones y los sentimientos Técnica 5. Grupo 1. Pregunta 5	1. Expresiva 1.2. fortalecer emociones y sentimientos

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Es importante que se le agregue al mural más dibujos que relacionen con la naturaleza Técnica 5. Grupo 2. Pregunta 5	1.Expresiva 1.2.Agregar la naturaleza
---	--

En relación con los dos grupos concuerdan que son expresivos para fortalecer las emociones y los sentimientos y proponen la importancia de complementar en el mural, pintura relacionada con más toques de la naturaleza. Esto nos indica que debe haber más creatividad e innovación para el aspecto de la cultural y de la comunidad.

Sobre la sexta pregunta (*¿Qué sugerencia tienen para mejorar?*) Pudimos identificar las siguientes categorías.

Tabla 38. Análisis de la técnica 5. Taller mural de situaciones dirigido a estudiantes.

Unidad de análisis o segmento	Segmento/categoría
Para mejorar el mural es importante que se le agregue con más colores del medio Técnica 5. Grupo 1 pregunta 6	1. Expresiva 1.2. más colores del medio
También para mejorar es importante agregar viñetas, decorados y perfeccionar con más toques de la cultura tradicional Técnica 5.Grupo 2 .Pregunta 6	1. Expresiva 1.2. Con viñetas, perfección de la cultura

Finalmente, ambos grupos expresan la importancia de agregar más colores del medio y perfección con viñetas y decoraciones en el diseño del mural esto es lo que le da la belleza e imaginación en el mundo cultural.

3.1 Taller a estudiantes

Descripción

El taller es desarrollado con los estudiantes de grado primero, mediante una evaluación escrita con el fin de Indagar conocimientos previos sobre las nociones numéricas, en hojas blancas se entrega a los estudiantes de primero unas actividades para que desarrolle individualmente, para que respondan con agilidad se le brinda ayuda con la lectura de la pregunta, porque los niños no leen con claridad ni entienden, porque para los niños el idioma español es su segunda lengua y para el desarrollo de cada pregunta se determina un tiempo específico.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Sistematización

Para el taller dirigido a los estudiantes del grado primero de la escuela Tucunaré y Macaquiño la sistematización se lleva mediante cuadros sinópticos.

Tabla 39. Respuesta obtenida por cada estudiante en los diferentes puntos de la prueba.

El cuadro describe la calificación obtenida en cada punto por cada estudiante. A cada punto se le da la calificación de correcto cuando está bien resuelta, incorrecto cuando no está bien y medio, cuando la respuesta demuestra la intención de la respuesta correcta.

Estudiantes	Punto N.1	Punto N.2	Punto N.3	Punto N.4	Punto N.5
E-1	correcto	correcto	incorrecto	Correcto	Medio
E-2	correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Medio
E-3	correcto	Correcto	incorrecto	Incorrecto	Medio
E-4	correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto
E-5	correcto	Correcto	incorrecto	Incorrecto	Incorrecto
E-6	correcto	Correcto	incorrecto	Medio	Incorrecto
E-7	correcto	Correcto	Correcto	Medio	Correcto
E-8	correcto	incorrecto	Correcto	Medio	Incorrecto
E-9	correcto	Correcto	Correcto	Medio	Incorrecto

Análisis e interpretación

A continuación, se analiza las respuestas dada por cada estudiante, con el fin de identificar el estado de conocimiento que posee cada niño o niña del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño en las nociones numéricas, en los diferentes niveles de conocimientos matemáticos, planteados por los estándares básicos de competencias del MEN.

El procedimiento de análisis corresponde a la codificación abierta (Hernández Sampieri, 2014). A través de la codificación abierta se localiza las unidades y se le designa categorías y códigos a las respuestas que se obtiene en la prueba, con el fin de conceptualizar datos de conocimientos matemáticos y relacionar categorías para la explicación sobre las nociones

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés) numéricas en el grado primero de la básica primaria. La unidad de análisis o segmento corresponde a los estudiantes.

Análisis de la técnica 6. Taller dirigido a estudiantes a partir del procedimiento de Codificación abierta.

El presente cuadro es el resumen de cada punto, en donde se especifica cuántos estudiantes dieron las respuestas correctas, incorrectas y con respuestas aproximadas.

Tabla 40. Resumen de las respuestas en correctas e incorrectas

Respuestas	Punto N.1	Punto N.2	Punto N.3	Punto N.4	Punto N.5
Correctas	9	8	5	3	2
Incorrectas	0	1	4	2	4
Medias	0	0	0	4	3

De acuerdo a la cantidad de respuesta dada por los estudiantes, que puede ser correcto, incorrecta o a medias, se sintetiza de la siguiente manera:

Punto número 1.

Tabla 41, Síntesis a las respuesta del punto 1 de la técnica 6.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Segmento / categoría</i>
En el punto uno (1) que el tema es de conjunto, que los primeros temas que exponen enseñar en los estándares básicos de competencias. En el primer punto, los nueve (9) estudiantes que presentaron, los nueve (9) estudiantes obtuvieron respuestas correctas. La cual respondieron a través de dibujos, para representar conjunto, desde su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Conjunto • Elementos del entorno

De acuerdo a las respuestas dadas por cada uno de los estudiantes, que hicieron partícipe a la prueba de nociones numéricas; en el primer punto, se concluye que, en su primer año escolar, los estudiantes interpretan el significado de conjunto, como la manera de representar grupalmente a los elementos de la región, de acuerdo a su capacidad de dibujar; por tal razón, se categoriza en conjunto y elementos del entorno.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunará y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Punto número 2 y 3

Tabla 42. Síntesis a las respuesta del punto 2 de la técnica 6.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Segmento / Categoría</i>
En la actividad N.2, que corresponde a la comparación de elementos de menor cantidad, de los nueve estudiantes que participaron, ocho (8) estudiantes dieron respuestas correctas, un estudiante contesto incorrectamente y ningún estudiante aproximó a la respuesta correcta	<ul style="list-style-type: none"> • Comparación • elemento de su conocimiento
En la actividad N.3, que corresponde a la comparación de elementos de mayor cantidad, cinco (5) estudiantes dieron respuestas correctas, cuatro (4) estudiantes contesto incorrectamente y ningún estudiante aproximó a la respuesta correcta	

En el punto dos (2) y tres (3), que busca identificar la cantidad, como comparación de menor o mayor cantidad, los estudiantes pudieron dar más respuestas acertadas, con orientaciones comunicativas en el dialecto ~pamié, mas no a ayudar a encontrar la respuesta deseada, así los niños tienden a comparar cantidades, por eso consideramos que el código a estos puntos se específica en comparar menor que, mayor que o igual.

Tabla 43. Síntesis a la respuesta del punto 4 de la técnica 6.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Segmento / Categoría</i>
En la actividad N.4, que corresponde a la numeración de 1 a 20, Tres (3) estudiantes dieron respuestas correctas, dos (2) estudiantes contestaron incorrectamente y cuatro (4) estudiantes dieron la respuesta a medias, aproximando a la respuesta correcta.	Numeración

El análisis que se hace al punto cuatro (4), se centra en el tema de la numeración, para identificar hasta qué número sabe escribir y oralmente hasta qué número puede recitar cada estudiante. Estando en el salón los estudiantes, saben los números verbalmente hasta veinte (20) otros hasta más, la dificultad se basa en escribir los números mayores de diez en la mayoría de los estudiantes; la categorización que detallamos es la numeración de números naturales.

Tabla 44. Síntesis a la respuesta del punto 5 de la técnica 6.

<i>Unidad de análisis o segmento</i>	<i>Segmento /categoría</i>
En la actividad N.5, que corresponde a la numeración a una operación de adición, con representación en dibujos, dos (2) estudiantes dieron	<ul style="list-style-type: none"> • Operaciones

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

respuestas correctas, cuatro (4) estudiantes contestaron incorrectamente y tres (3) estudiantes dieron la respuesta a medias, aproximando a la respuesta correcta.	<ul style="list-style-type: none"> • Adición • Numeración
--	---

El punto número 5, está centrado en las operaciones, en este caso de adición que es la operación básica para el grado primero. Una operación representada en dos formas; graficadas (dibujos) y con números, los estudiantes demostraron confusión en la mayor parte, específicamente a estudiantes de menor edad, puesto que, estos niños son los que tienen problema de identificación de los números o quienes todavía escriben los números al revés, pero son niños, que apenas comienzan su proceso de formación. La codificación está en la operación, adición y la numeración.

Los estudiantes de grado primero de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño, tienen dificultad en la comunicación, son niños que llegan a la escuela a enfrentar un segundo idioma en su vida que es el castellano, su primer idioma es el ~pamié, por esta causa, los estudiantes tienen dificultad en la lectura y comprensión, este problema de enfrentar una segunda lengua, ocurre en todas las escuelas rurales del departamento de Vaupés.

La modelación de procesos y fenómenos de la realidad, en los niños de primero de la básica de primaria de las escuelas de Macaquiño y Tucunaré, cumple a medida que va pasando el tiempo de su primer año escolar van perfeccionando la implementación de acuerdo al avance de las unidades académicas en el área de matemáticas, ya que en este momento lo hace inconscientemente el proceso de adicionar o sustraer.

Al razonamiento, los niños van perfeccionando mediante la manipulación de los elementos de su entorno para aplicar en los procesos matemáticos. Los niños indígenas para aprender son muy prácticos, todo lo aprenden a través de la simulación de las actividades que desarrollan las personas que están a su alrededor.

Los estudiantes indígenas de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño, en el conocimiento de las nociones numéricas no presentan dificultad estudiantes que tienen edad más alta y los de menor edad presentan ciertas dificultades; unos niños han estado en un hogar comunitario, otros que nunca

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés) han estado en una formación, estas son causales de las diferencias de conocimientos de los niños de grado primero.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN COMO HALLAZGO DE INVESTIGACIÓN

INTRODUCCIÓN

La propuesta de intervención “niños recolectores de frutos de la región” surge como alternativa de dar sentido a la investigación que hemos titulado “El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)” y dar cumplimiento a su objetivo general, que es, “Implementar el juego tradicional de la etnia ~pamiva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas Rurales de Tucunaré y Macaquiño, (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)”.

Viendo que en la cultura de los ~pamivas, poco a poco están desapareciendo los juegos tradicionales nos urge buscar alternativa de mantener la lúdica indígena, puesto con ellos el niño comienza a desarrollar sus actividades de preparatoria para la vida, nos hemos dedicado a investigar hacia la cultura relacionada a su creación basado a su mito y los juegos tradicionales, estos juegos que referimos están dirigidos a dar cumplimiento a las nociones numéricas en el grado primero, es decir, el niño o la niña aprende jugando, con entusiasmo, con alegría, con diversión, acompañado de movimientos.

Para responder con los lineamientos de la Maestría en Educación, en lo que respecta a la propuesta de intervención didáctica, nos acogemos a lo que plantea el documento, “La propuesta de intervención como hallazgo de investigación” de Graciano y López (2017) Presentamos a continuación, una matriz donde puede observarse la transversalidad de la investigación con dicha propuesta. En la siguiente tabla puede observarse la coherencia que existe entre los objetivos específicos de la investigación las técnicas aplicadas, la información recolectada y analizada, y los insumos que nos sirvieron para diseñar la propuesta de intervención:

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Tabla 45. Bases e insumos para la propuesta de intervención.

<i>Título / Objetivo general</i>	<i>Objetivos Específicos</i>	<i>Técnicas aplicadas por cada OE</i>	<i>Información recogida con cada técnica aplicada (incluir anexos)</i>	<i>Conclusiones derivadas de la información recogida para cada OE = insumos para propuesta de intervención</i>	<i>Selección de elementos para elaboración de propuesta de intervención</i>
<p><i>El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de tucunaré y macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)</i></p> <p>Implementar el juego tradicional de la etnia ~pamiva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas Rurales de Tucunaré y Macaquiño, sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)</p>	<p>Identificar los rasgos del juego tradicional de la etnia ~pamiva con miras a señalar en ellos sus posibilidad como estrategias de aprendizaje de nociones numéricas en los niños del grado primero (3) de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)</p>	<p>Entrevista semiestructurada dirigida a 2 sabedores</p>	<p>Véase Capítulo 1</p>	<p>Historia de los juegos Juegos tradicionales. Aprendizaje a través del juego tradicional</p> <p>1. Historia del surgimiento de los ~pamivas</p> <p>2. El mito aparece como un elemento central tanto del juego como de la cultura donde habita ese juego.</p> <p>3.La presencia del territorio como un valor fundamental de la cultura</p>	<p>1. Cuando se vaya a jugar en el contexto de la estrategia de aprendizaje será fundamental que haya un momento de la propuesta de intervención donde el estudiante pueda vincular el juego con el mito que le da origen</p>
		<p>Taller para sistematizar las características de los juegos dirigido a docentes y sabedores</p>	<p>Véase Capítulo 1</p>	<p>Existe una variedad amplia juegos tradicionales los cuales pueden ser categorizados de la siguiente manera: Juegos que vinculan de manera explícita las nociones numéricas, Juegos que se vinculan relaciones en conjuntos y nociones de agrupación, Juegos que vinculan un saber transversal de los contenidos de otras áreas y Juegos que vinculan valores</p>	<p>2. Para la propuesta de intervención será obligatorio utilizar los juegos según la manera como fueron agrupados en la fase de análisis e interpretación de la información</p>

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunará y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<p>2) Caracterizar las estrategias de enseñanza que utilizan los docentes para promover el aprendizaje de nociones numéricas de los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunará y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)</p>	<p>3) Taller dirigido a docentes y estudiantes</p>	<p>Véase Capítulo 2</p>	<p>1. Conceptos sobre: Didáctica Estrategia de enseñanza. Estrategias de enseñanza en los indígenas. Propuesta de enseñanza mediante juegos tradicionales.</p> <p>2. La mayoría de docentes utiliza estrategias del tipo cuadros sinópticos</p> <p>3. Una estrategia muy potente que utilizan los docentes es las salidas de campo</p>	<p>3. Incluir en la propuesta de intervención las ideas sobre estrategias de enseñanza y didáctica que utilizan los profesores y que tienen validez porque también se menciona en el libro de Díaz Barriga y de otros teóricos</p>
		<p>4) Análisis documental (estrategia de enseñanza)</p>	<p>Véase Capítulo 2</p>	<p>1. Clasificación de estrategias de enseñanza según los siguientes criterios: 1. Conocimiento previos; 2. Vincular saberes nuevos.3 Estrategias para trabajos grupal</p>	<p>4. Es obligatorio que en la propuesta se inserten estrategias según los momentos de la enseñanza y del aprendizaje de los estudiantes según como enseñan los autores consultados.</p>
	<p>3) Describir las características de los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunará y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés) en relación con</p>	<p>5) Taller dirigido a los estudiantes y docentes = mural</p>	<p>Véase Capítulo 3</p>	<p>1. Según el taller aplicado, el nivel el que se encuentran los estudiantes es básico porque....</p> <p>2. según el taller aplicado, los estudiantes tienen un estilo de aprendizaje que favorece el trabajo grupal</p>	<p>5. Para la propuesta de intervención es necesario hacer hincapié en el trabajo grupal más que en el individual</p>

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	sus procesos de aprendizaje de las nociones numéricas	6) Taller dirigido a los estudiantes para identificar sus procesos de aprendizaje de nociones numéricas	Véase Capítulo 3	1. Identificación del estado de conocimiento de nociones numéricas de los estudiantes de grado primero 2. Según el taller aplicado, el nivel el que se encuentran los estudiantes es básico porque....	6. Fortalecer las falencias encontradas en los niños en la nociones numéricas
--	---	---	------------------	---	---

Tabla 46. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

<i>Título</i>	Niños exploradores de frutas de la región
<i>Objetivo de la propuesta de intervención</i>	Implementar un proyecto de aula donde se recorran rutas de las frutas de las comunidades de Tucunaré y Macaquíño para recolectarlas, y así vincular a esta práctica el juego tradicional de la etnia ~pamiva que se asocia a la fruta.
<i>Estrategia</i>	Proyecto de aula (de formación)

FASES

La organización de las fases depende del calendario de frutas, según calendario ecológico, que es considerado por los sabedores, pero el cambio climático ha repercutido el tiempo de la cosecha de las frutas de la región.

Rutas	enero	febrero	marzo	abril	mayo	junio	Julio	agosto	septiemb	octubre	noviemb	Diciembr
<i>Ucukí</i>			x	x								
<i>pupuña</i>	X	x	x									
<i>guamas bajitas</i>			x	x								
<i>guamas largas</i>	X				X							
<i>ibacava</i>			x	x								
<i>cacao de monte</i>					X							
<i>ivapichuna</i>						x	X	X				
<i>Mirití</i>							X	X	x			
<i>wansoco</i>									x	x		
<i>burúku</i>										x	x	X
<i>Umarí</i>		x	x	x							x	X
<i>Wasai</i>		x	x				X	X			x	X

De acuerdo a la época de la cosecha de las frutas producidas y silvestre de la comunidad se organiza las fases de las actividades para dar cumplimiento mediante el siguiente cuadro.

FASE	TEMA	PRODUCTO	PERIODO
1	Pupuña, guamas largas y guamas bajitas, ibacava	Salida de campo 1	1 (2019-1)
2	Ucukí, ibacava, guamas largas y cacao de monte	Salida de campo 2	2 (2019-1)
3	Mirití, guamas largas y cacao de monte	Salida de campo 3	3 (2019-2)
4	Wasai	Salida de campo 4	4 (2019-2)
5	Pupuña, guamas largas y guamas bajitas, ibacava	Salida de campo 5	1 (2020-1)

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

6	Ucukí, ibacava, guamas largas y cacao de monte	Salida de campo 6	2 (2020-1)
7	Mirití, guamas largas y cacao de monte	Salida de campo 7	3 (2020-2)
8	Wasáí	Salida de campo 8	4 (2020-2)

Desarrollo

Para el desarrollo de cada fase se describen los siguientes cuadros, cada uno corresponde a un periodo académico, de diez (10) semanas.

FASE 1_Pupuña, guamas largas y guamas bajitas, ibacava
 Periodo 1 (2019-1)
 Producto: salida de campo 1

Proceso	Actividades	Semanas
Planeación	Organización plan de acción para el primer periodo académico	1
	Sensibilización a estudiantes y padres de familia sobre el tema de la recolección de las frutas y su relación de nociones numéricas para los estudiantes de primero	2
	Organización de comisiones por grupos de (guamas largas, ibacava, cacao de monte, ivapichuna). Para el diálogo con los sabedores y la juventud se van busca de los palos frutales para dejar localizado.	3
Ejecución	A cada grupo el sabedor le brinda información sobre la fruta asignada.	4
	Consecución de materiales de la región, para realizar frisos de la historia de las frutas.	5
	Cada grupo hará la recopilación en friso a la historia de la fruta que puede ser guamas largas, ibacava, cacao de monte, ivapichuna, que le correspondió en el primer periodo académico, a través de la comunicación gráfica, utilizando colores y materiales de la región. Relacionando el sistema numérico en las diferentes gráficas.	6 7
	Recolección de frutas en un solo grupos, en compañía de los sabedores y jóvenes acompañantes, y los docentes encargado del proyecto. En donde se hace práctica de las nociones numéricas, contando, comparando, agrupando, adicionando, restando de acuerdo a las acciones de los niños, articulando con los juegos tradicionales.	8
Socialización	Información a los docentes y estudiantes, para brindarle ofrecimiento de frutas de la región por parte de los niños de primero y algunos acompañantes de la comunidad.	9

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	En las dos últimas horas de un viernes, se le hace la ofrenda, acompañados con el baile de mabaco ¹ , a los demás compañeros y docentes de la escuela.	10
<i>Actividades</i>		
<i>Fases</i>	<i>Propósito</i>	
Diagnóstico	La escuela rural de Macaquiño, es pública y de área rural, el grado primero de la básica primaria, consta de 19 estudiantes, entre las edades de 5 a 6 años, todos son estudiantes indígenas de la etnia ~pmiva. Niños que sufren de grandes necesidades personales, por la difícil consecución de los elementos por parte de sus padres, por ser desempleados. Todos entienden el español mas no lo hablan, lo único que hacen es palabrear o expresar frases cortas. La mayoría de los niños son provenientes de un hogar comunitario por tal razón tienen la ventaja con otros que no asistieron al hogar, en el manejo del lápiz y cuaderno lo más mínimo posible. Algunos son de otras comunidades como Trubón y Tucunaré, que tal vez estudiaron por algunas razones tuvieron que retirarse. Estas situaciones hacen que su rendimiento y capacidades sean variadas en el comienzo del año, de la misma manera que se adaptan con el proceso de enseñanza que maneja uno como docente.	
Planeación	Para el desarrollo de este proyecto de aula con los estudiantes de grado primero, con la denominación de niños exploradores de las frutas de la región, por la época se escoge las frutas de guamas silvestre, que son para esta temporada. Con anterioridad, con algunos conocedores de los lugares donde están ubicados los árboles, se establece el árbol cargado para ir con los niños al proceso de recolección, cada uno con sus materiales para equipar, en especial de catarijana. Se hace encuesta a los sabedores sobre los diferentes derivados que se saca de las frutas mencionadas, sea para alimentar o para cualquier otro uso: Con las siguientes preguntas: ¿Qué derivados podemos sacar con las frutas guamas largas, ibacava, cacao de monte, ivapichuna? ¿Cuáles son las recomendaciones para poder consumir según la tradición de los ~pamivas? Y si no cumplimos, ¿qué consecuencias tenemos?	
Ejecución	con los conocedores ubicaremos el palo más cercano de guamas silvestres, que esté con frutas listas para poder recoger en el momento de bajar las ramas. se programa en una mañana ir a recoger las frutas, en compañía de algunos jóvenes, que ayudarán con el trasteo. estando bajo el árbol cada uno comienza a recolectar, de manera que esté contando la cantidad en el momento de recoger, de la misma manera cuando llegue	

¹ Instrumento musical fabricado de palo de Guarumo. El instrumento tiene un corte de flauta (6cm) y en la mitad tiene un orificio por donde se sopla para dar el sonido. El instrumento se adorna con figuras tradicionales.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<p>al montón de la recolecta total. en unos momentos se da un tiempo determinado para recoger y contar, para ver quién recolectó más y quién menos, estos datos lo llevan en un papel, para poder trabajar en la siguiente clase, con aplicación de adición y sustracción.</p> <p>Organizados con unos bejucos según su capacidad de trasteo se toma regreso a la escuela, con el propósito de llegar a las 10 de la mañana. en la escuela, se les invita a los demás grados junto con sus docentes, para entregar a ellos, mediante el baile de mavaco, que es más popular más fácil.</p> <p>la entrega lo hace el niño más pilas del grado en expresar, al director de la escuela, para que comparta con los demás compañeros y estudiantes. todas estas actividades se basan de juegos aprendiendo a r4rebuscar comida silvestre para la familia.</p> <p>esta es la recolección de frutas de guamas bajitas silvestres, para otras ocasiones podemos organizar un cronograma de la siguiente manera:</p> <table border="1" data-bbox="509 772 1421 1350"> <thead> <tr> <th>frutas</th> <th>enero</th> <th>Febrer o</th> <th>marzo</th> <th>abril</th> <th>Mayo</th> <th>junio</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ucukí</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>pupuña</td> <td>x</td> <td>X</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>guamas bajitas</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>guamas pequeñas silvestres</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td>x</td> <td>X</td> <td></td> </tr> <tr> <td>guamas largas</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ibacava</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>cacao de monte</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ivapichu na</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>x</td> </tr> </tbody> </table>	frutas	enero	Febrer o	marzo	abril	Mayo	junio	ucukí			x	x			pupuña	x	X	x				guamas bajitas			x	x			guamas pequeñas silvestres			x	x	X		guamas largas	x				X		ibacava			x	x			cacao de monte					X		ivapichu na						x
frutas	enero	Febrer o	marzo	abril	Mayo	junio																																																										
ucukí			x	x																																																												
pupuña	x	X	x																																																													
guamas bajitas			x	x																																																												
guamas pequeñas silvestres			x	x	X																																																											
guamas largas	x				X																																																											
ibacava			x	x																																																												
cacao de monte					X																																																											
ivapichu na						x																																																										
Socialización	<p>Juego: Dabucurí de guamas</p> <p>El dabucurí es ofrecimiento tradicional en tiempo de abundancia de ciertas frutas, pescados en tiempo de subienda o sequía; cacería o artesanías a sus vecinos más allegados,</p> <p>Los pequeños exploradores de frutas de la región, dan ofrecimiento a los docentes y demás compañeros mediante el dabucurí de guamas con el baile de mabaco. En el momento de entrega los niños comparan la cantidad ofrecida por cada niño de la misma manera quien recogió más o menos, dando aplicabilidad a las nociones numéricas en temas de comparación, mayor que, menor que, agrupación, relacionando con otras transversales como ciencias sociales, ciencias naturales y comunicación.</p> <p>La entrega los hace el o la estudiante, que en este instante no le miedo expresar ante un público.</p>																																																															

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Evaluación	En el proyecto de aula pequeños exploradores de frutas de la región, la evaluación es heterogénea, por lo que las dos partes evalúan tanto el que recibe y el que entrega el ofrecimiento, en sentido social, comunicacional, en valores y la distribución de las frutas con igualdad en aplicabilidad de las nociones numéricas correspondiente a conjuntos, comparación y relación.
------------	---

FASE 2_Pupuña, guamas largas y guamas bajitas, ibacava

Periodo 2 (2019-1)

Producto: salida de campo 2

Proceso	Actividades	Semanas
Planeación	Organización plan de acción para el segundo periodo académico 2019	1
	Sensibilización a estudiantes y padres de familia sobre el tema de la recolección de las frutas de la región, que encontramos en el segundo periodo académico. Dar a conocer que el trabajo estará relacionado con las nociones numéricas mediante los juegos tradicionales de la región, Sabiendo que la niñez indígena aprende jugando los diferentes oficios que le corresponderá cuando sea grande.	2
	Organización de comisiones por grupos de frutas (guamas largas, ibacava, cacao de monte, ivapichuna). Con la finalidad de conversar con los adultos conocedores de las historias.	3
Ejecución	A cada grupo el sabedor le brinda información histórica y las recomendaciones de cuándo y cómo debe ser consumido dichas frutas, cumpliendo los respeto de los valores culturales de los ~pamivas.	4
	Consecución de materiales de la región, para realizar frisos de la historia de (guamas largas, ibacava, cacao de monte, ivapichuna)	5
	Cada grupo hará la recopilación en friso a la historia de la fruta que le correspondió en este periodo académico como es guamas largas, ibacava, cacao de monte, ivapichunaa, través de la comunicación gráfica, utilizando colores y materiales de la región.	6 7
	Recolección de una clase de las frutas que se encuentra en este tiempo, en un solo grupo, en compañía de los sabedores y jóvenes acompañantes, junto con los docentes acompañantes. En donde se hace práctica de las nociones numéricas, contando, comparando, agrupando, adicionando, restando de acuerdo a las acciones de los	8

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	niños con números hasta 99, articulando con los juegos tradicionales. Para poder jugar con estas actividades en relación con las nociones numéricas, con anterioridad se limpia un espacio en el monte, para evitar cualquier accidente, igualmente practicando la danza como ensayo para que pueda salir buena la ofrenda ante los demás compañeros.	
Socialización	Información a los docentes y estudiantes, para brindarle ofrecimiento de frutas de la región como puede ser guamas largas, ibacava, cacao de monte, ivapichuna, por parte de los niños de primero y algunos acompañantes de la comunidad.	9
	En las dos últimas horas de un viernes, se le hace la ofrenda, acompañados con el baile de mabaco ² , a los demás compañeros y docentes de la escuela.	10

<i>Actividades</i>	
<i>Fases</i>	<i>Propósito</i>
Diagnóstico	<p>La escuela rural de Macaquiño, es pública y de área rural, el grado primero de la básica primaria, consta de 20 estudiantes, entre las edades de 5 a 6 años, todos son estudiantes indígenas de la etnia ~pamiva. Niños que sufren de grandes necesidades personales, por la difícil consecución de los elementos por parte de sus padres, por ser desempleados. Todos entienden el español mas no lo hablan permanentemente, lo único que hacen es palabrear o expresar frases cortas. La mayoría de los niños son provenientes de un hogar comunitario por tal razón tienen la ventaja con otros que no asistieron al hogar, en el manejo del lápiz y cuaderno en lo más mínimo posible.</p> <p>Algunos son de otras comunidades como Trubón y Tucunaré, que tal vez estudiaron por algunas razones tuvieron que retirarse. Pasado el primer periodo académico, los estudiantes se han adaptado con el proceso de enseñanza, por eso es, las actividades a realizar son más coordinadas y comprendidas entre docentes y estudiantes</p>
Planeación	<p>Para el desarrollo de este proyecto de aula con los estudiantes de grado primero, con la denominación de niños exploradores de las frutas de la región, por la época se puede escoger unas de las frutas de la época que puede ser guamas largas, ibacava, cacao de monte, ivapichuna.</p> <p>Con los conocedores ubicaremos el lugar las frutas con anterioridad, que estén maduras para poder recoger. De manera que no andemos con los niños buscando por cualquier lado.</p>

² Instrumento musical fabricado de palo de Guarumo. El instrumento tiene un corte de flauta (6cm) y en la mitad tiene un orificio por donde se sopla para dar el sonido. El instrumento se adorna con figuras tradicionales.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunará y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<p>Se hace encuesta a los sabedores sobre los diferentes derivados que se saca de las frutas mencionadas, sea para alimentar o para cualquier otro uso: Con las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué derivados podemos sacar con las frutas guamas largas, ibacava, cacao de monte, ivapichuna?</p> <p>¿Cuáles son las recomendaciones para poder consumir según la tradición de los ~pamivas? Y si no cumplimos, ¿qué consecuencias tenemos?</p>
Ejecución	<p>Mediante conocedores de las diferentes ubicaciones de los árboles frutales, ubicaremos las frutas con anterioridad; que estén maduras para poder recoger. De manera que no andemos con los niños buscando por cualquier lado.</p> <p>Se programa en una mañana para ir a recoger las frutas, en compañía de algunos jóvenes, que ayudarán con el trasteo de todo lo recolectado. Estando bajo el árbol cada uno comienza a recolectar, de manera que esté contando la cantidad en el momento de recoger, de la misma manera cuando llegue al montón de la recolecta total. Al lado del sitio de recolección se limpia un espacio para la recolección mediante juegos tradicionales. Y los datos lo llevan en un papel, para poder trabajar en la siguiente clase, con aplicación de adición y sustracción. Con los números de las decenas, hasta 99.</p> <p>Organizados con catarijanas o unos bejucos se equipa el trasteo según su capacidad, para tomar regreso a la escuela, con el propósito de hacer el pequeño dabucurí a las 10 de la mañana.</p>
Socialización	<p>Juego Dabucurí de frutas</p> <p>El dabucurí es ofrecimiento tradicional en tiempo de abundancia de ciertas frutas, pescados en tiempo de subienda o sequía; cacería o artesanías a sus vecinos más allegados. En esta ocasión se hace entrega de las frutas mediante el juego de dabucurí de flautas de carricillo.</p> <p>Los pequeños exploradores de frutas de la región, dan ofrecimiento a los docentes y demás compañeros mediante el dabucurí de frutas que están en abundancia. En el momento de entrega los niños comparan la cantidad ofrecida por cada niño de la misma manera quien recogió más o menos, dando aplicabilidad a las nociones numéricas en temas de comparación, mayor que, menor que, agrupación, relacionando con otras transversales como ciencias sociales, ciencias naturales y comunicación.</p> <p>La entrega lo hace el niño más pilas del grado en expresar, al director de la escuela, para que comparta con los demás compañeros y estudiantes.</p>
Evaluación	<p>En el proyecto de aula pequeños exploradores de frutas de la región, la evaluación es heterogénea, por lo que las dos partes evalúan tanto el que recibe y el que entrega el ofrecimiento, en sentido social, comunicacional, en valores y la distribución de las frutas con igualdad en aplicabilidad de las nociones numéricas.</p>

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

FASE 3_ivapichuna mirití, wasay. Avina, yapurá, burúku

Periodo 3 (2019-2)

Producto: salida de campo 3

Proceso	Actividades	Semanas
Planeación	Organización plan de acción para el tercer periodo académico 2019	1
	Sensibilización a estudiantes y padres de familia sobre el tema de la recolección de las frutas de la región, que encontramos en el tercer periodo académico. Que están en al mediado de julio a mediado de septiembre	2
	Organización de comisiones de ir a buscar las frutas más abundantes para trabajar en el tercer periodo académico 2019 e ir a cumplir su función e interrogar sobre la historia de la frutas del periodo.	3
Ejecución	El sabedor brinda información histórica y las recomendaciones de cuándo y cómo debe ser consumido dichas frutas, y sus consecuencias, así cumplir los respeto de los valores culturales de los ~pamivas.	4
	Complementación de materiales de la región, que hacen falta para realizar frisos de la historia de ivapichuna mirití, wasay. Avina, yapurá, burúku)	5
	Cada grupo hará la recopilación en friso a la historia de la fruta que correspondió en este periodo académico como es ivapichuna mirití, wasay. Avina, yapurá, burúku, a través de la comunicación gráfica, utilizando colores y materiales de la región.	6 7
	Recolección de una clase de las frutas que se encuentra en este tiempo, en un solo grupo, en compañía de los sabedores y jóvenes acompañantes, junto con los docentes acompañantes. En donde la Para poder jugar con estas actividades en relación con las nociones numéricas, con anterioridad se limpia un espacio en el monte, para evitar cualquier accidente, igualmente practicando la danza como ensayo para que pueda salir buena la ofrenda ante los demás compañeros.	8
Socialización	Información a los docentes y estudiantes, para brindarle ofrecimiento de frutas de la región	9

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	como puede ivapichuna mirití, wasay. Avina, yapurá, burúku, por parte de los niños de primero y algunos acompañantes de la comunidad.	
	En las dos últimas horas de un viernes, se le hace la ofrenda, acompañados con el baile de mabaco ³ , a los demás compañeros y docentes de la escuela.	10
<i>Actividades</i>		
<i>Fases</i>	<i>Propósito</i>	
o Diagnóstico	<p>La escuela rural de Macaquiño, es pública y de área rural, el grado primero de la básica primaria, consta de 20 estudiantes, entre las edades de 5 a 6 años, todos son estudiantes indígenas de la etnia ~pamiva. Niños que sufren de grandes necesidades personales, por la difícil consecución de los elementos por parte de sus padres, por ser desempleados. Todos entienden el español mas no lo hablan permanentemente, lo único que hacen es palabrear o expresar frases cortas. en tercer periodo académico los estudiantes del grado primero han avanzado; por tal razón los estudiantes se dedican a desarrollar las nociones numéricas sin mucha dificultad</p> <p>Algunos son de otras comunidades como Trubón y Tucunaré, que tal vez estudiaron por algunas razones tuvieron que retirarse. Pasado ya dos primer periodo académico, los estudiantes se han adaptado con el proceso de enseñanza, por eso es, las actividades a realizar son más coordinadas y comprendidas entre docentes y estudiantes</p>	
Planeación	<p>para el desarrollo de este proyecto de aula con los estudiantes de grado primero, con la denominación de niños exploradores de las frutas de la región, por la época se puede escoger unas de las frutas de la época que puede ser guamas largas, ibacava, cacao de monte, ivapichuna.</p> <p>se desarrolla entrevista a los viejos sabedores indígenas que acompañan con el siguiente cuestionario, de acuerdo a las frutas que hemos trabajado en este periodo académico.</p> <p>usted como conocedor de las frutas de la región, dígame los siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. cuenta la historia de ¿cómo provino esta fruta? 2. ¿qué recomendaciones culturales, hay para consumir esta fruta y qué consecuencias nos trae si no cumplimos las recomendaciones? 3. ¿qué derivados se puede procesar de esta fruta, para uso de las personas? <p>se plantea el siguiente cuadro de frutas, para tener en cuenta de acuerdo al cronograma que maneja la tradición indígena, que en actualidad está sin escribir.</p>	

³ Instrumento musical fabricado de palo de Guarumo. El instrumento tiene un corte de flauta (6cm) y en la mitad tiene un orificio por donde se sopla para dar el sonido. El instrumento se adorna con figuras tradicionales.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	rutas	julio	agosto	septiembre	octubre	noviembre	diciembre
	ivapichuna	x	x				
	mirití	x	x	x			
	wansoco			x	x		
	umarí				x	x	
	burúku			x	x	x	
	wasai	x	x			x	x
Ejecución	<p>Con los conocedores ubicaremos el lugar las frutas, que estén maduras para poder recoger. De manera que no andemos con los niños buscando por cualquier lado.</p> <p>Se programa en una mañana para ir a recoger las frutas, en compañía de algunos jóvenes, que ayudarán con el trasteo. Estando bajo el árbol cada uno comienza a recolectar en presencia de unos los jóvenes acompañantes, de manera que esté contando la cantidad en el momento de recoger, de la misma manera cuando llegue al montón de la recolecta total. Estos datos lo llevan en un papel, para poder trabajar en la siguiente clase, con aplicación de adición y sustracción. Con los números de las decenas, hasta 99. Para la aplicación del juego tradicional, se desarrollará el juego de las ranas, en busca de las frutas comestibles, que está organizado por estación y en cada una un señor que le pide las frutas que tiene con numeración de 1 a 100. Las transversalidades de los juegos con las nociones numéricas se basarán de la ubicación y clases de plantas tratadas en esta unidad.</p> <p>Organizados con unos bejucos según su capacidad de trasteo se toma regreso a la escuela, con el propósito de brindarle el daburí a las 10 de la mañana en el día siguiente.</p>						
Socialización	<p>Juego Dabucurí de frutas</p> <p>El dabucurí es ofrecimiento tradicional en tiempo de abundancia de ciertas frutas, pescados en tiempo de subienda o sequía; cacería o artesanías a sus vecinos más allegados. En esta ocasión se hace entrega de las frutas mediante el juego de dabucurí de flautas de carricillo.</p> <p>Los pequeños exploradores de frutas de la región, dan ofrecimiento a los docentes y demás compañeros mediante el dabucurí de frutas que están en abundancia. En el momento de entrega los niños comparan la cantidad ofrecida por cada niño de la misma manera quien recogió más o menos, dando aplicabilidad a las nociones numéricas en temas de comparación, mayor que, menor que, agrupación, relacionando</p>						

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<p>con otras transversales como ciencias sociales, ciencias naturales y comunicación.</p> <p>La entrega lo hace el niño más pilas del grado en expresar, al director de la escuela, para que comparta con los demás compañeros y estudiantes.</p>
Evaluación	<p>En el proyecto de aula pequeños exploradores de frutas de la región, la evaluación es heterogénea, por lo que las dos partes evalúan tanto el que recibe y el que entrega el ofrecimiento, en sentido social, comunicacional, en valores y la distribución de las frutas con igualdad en aplicabilidad de las nociones numéricas.</p>

FASE 4_Umarí, wasay, wansoco burúku

Periodo 4 (2019-4)

Producto: salida de campo 4

Proceso	Actividades	Semanas
Planeación	Organización plan de acción para el cuarto periodo académico 2019 por escrito	1
	Sensibilización a estudiantes y padres de familia sobre el tema de la recolección de las frutas de la región, que encontramos en el cuarto periodo académico. Que están en al mediado del mes de septiembre a mediado del mes de diciembre	2
	Organización de comisiones para ir a buscar las frutas más abundantes para trabajar en el cuarto periodo académico 2019 e ir a cumplir su función e interrogar sobre la historia de la frutas del periodo.	3
Ejecución	El sabedor brinda información histórica y las recomendaciones de cuándo y cómo debe ser consumido dichas frutas, y sus consecuencias, así cumplir los respeto de los valores culturales de los ~pamivas.	4
	Complementación de materiales de la región, que hacen falta para realizar frisos de la historia umarí, wasaí y burúku	5
	Cada grupo hará la recopilación en friso a la historia de la fruta que correspondió en este periodo académico como es wasay, burúku y wansoco a través de la comunicación gráfica, utilizando colores y materiales de la región.	6 7
	Recolección de una clase de las frutas que se encuentra en este tiempo, en un solo grupo, en compañía de los sabedores, jóvenes y los docentes	8

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	acompañantes. En donde la acción que se pretende es aplicar las operaciones de adicionar, restar de acuerdo a las acciones y agilidad de los niños con números hasta 1000, articulando con los juegos tradicionales en diversas actividades como darle un tiempo determinado para recolectar y en el conteo identificar quién recogió y quién menos. Para poder jugar con estas actividades en relación con las nociones numéricas, con anterioridad se limpia un espacio en el monte, para evitar cualquier accidente, igualmente practicando la danza de carrillos, como ensayo para que pueda salir buena la ofrenda ante los demás compañeros.	
Socialización	Información a los docentes y estudiantes, para brindarle ofrecimiento de frutas de la región como puede ser ivapichuna, mirití, wasay. Avina, yapurá, burúku, por parte de los niños de primero y algunos acompañantes de la comunidad.	9
	En las dos últimas horas de un viernes, se le hace la ofrenda, acompañados con el baile de carrillo, a los demás compañeros y docentes de la escuela para que lo disfruten en comer o sacar sus derivados.	10

<i>Actividades</i>	
<i>Fases</i>	<i>Propósito</i>
o Diagnóstico	<p>La escuela rural de Macaquiño, es pública y de área rural, el grado primero de la básica primaria, consta entre 20 a 22 estudiantes aproximadamente, por lo en este tiempo muchas veces presentan deserciones o pueden que lleguen más estudiantes, entre las edades de 5 a 6 años, todos son estudiantes indígenas de la etnia ~pamíva. Niños que sufren de grandes necesidades personales, por la difícil consecución de los elementos por parte de sus padres, por el alto costo de los elementos en Mitú-Vaupés. Todos entienden el español mas no lo hablan permanentemente, lo único que hacen es palabrear o expresar frases cortas. En cuarto periodo académico los estudiantes del grado primero han avanzado; por tal razón los estudiantes se dedican a desarrollar las nociones numéricas sin mucha dificultad, correspondiente a la última edad.</p> <p>Los estudiantes se han adaptado con el proceso de enseñanza, por eso es, las actividades a realizar son más coordinadas y comprendidas entre docentes y estudiantes. En este caso el apoyo primordial es de los padres de familias en su proceso de aprendizaje y la consecución de los útiles escolares necesarios.</p>

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Planeación	<p>para el desarrollo de este proyecto de aula con los estudiantes de grado primero, con la denominación de “niños exploradores de las frutas de la región”, por la época se escoge una de las frutas de la época que puede ser umarí. que son las más fáciles de conseguir, son sembradas en los patios o muy cercas de las casas. se desarrolla entrevista a los viejos sabedores indígenas que acompañan con el siguiente cuestionario, de acuerdo a las frutas que hemos trabajado en este periodo académico.</p> <p>usted como conocedor de las frutas de la región, dígame los siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. cuenta la historia de ¿cómo provino esta fruta? 2. ¿qué recomendaciones culturales, hay para consumir esta fruta y qué consecuencias nos trae si no cumplimos las recomendaciones? 3. ¿qué derivados se puede procesar de esta fruta, para uso de las personas? <p>se plantea el siguiente cuadro de frutas, para tener en cuenta de acuerdo al cronograma que maneja la tradición indígena, que en actualidad está sin escribir.</p> <table border="1" data-bbox="472 884 1417 1371"> <thead> <tr> <th data-bbox="472 884 630 1094">rutas</th> <th data-bbox="630 884 764 1094">julio</th> <th data-bbox="764 884 894 1094">agosto</th> <th data-bbox="894 884 1024 1094">septiembre</th> <th data-bbox="1024 884 1154 1094">Octubre</th> <th data-bbox="1154 884 1284 1094">noviembre</th> <th data-bbox="1284 884 1417 1094">diciembre</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="472 1094 630 1167">ivapichuna</td> <td data-bbox="630 1094 764 1167">x</td> <td data-bbox="764 1094 894 1167">x</td> <td data-bbox="894 1094 1024 1167"></td> <td data-bbox="1024 1094 1154 1167"></td> <td data-bbox="1154 1094 1284 1167"></td> <td data-bbox="1284 1094 1417 1167"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 1167 630 1220">mirití</td> <td data-bbox="630 1167 764 1220">x</td> <td data-bbox="764 1167 894 1220">x</td> <td data-bbox="894 1167 1024 1220">x</td> <td data-bbox="1024 1167 1154 1220"></td> <td data-bbox="1154 1167 1284 1220"></td> <td data-bbox="1284 1167 1417 1220"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 1220 630 1272">wansoco</td> <td data-bbox="630 1220 764 1272"></td> <td data-bbox="764 1220 894 1272"></td> <td data-bbox="894 1220 1024 1272"></td> <td data-bbox="1024 1220 1154 1272">x</td> <td data-bbox="1154 1220 1284 1272"></td> <td data-bbox="1284 1220 1417 1272"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 1272 630 1325">umarí</td> <td data-bbox="630 1272 764 1325"></td> <td data-bbox="764 1272 894 1325"></td> <td data-bbox="894 1272 1024 1325"></td> <td data-bbox="1024 1272 1154 1325"></td> <td data-bbox="1154 1272 1284 1325">x</td> <td data-bbox="1284 1272 1417 1325"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 1325 630 1371">wasai</td> <td data-bbox="630 1325 764 1371">x</td> <td data-bbox="764 1325 894 1371">x</td> <td data-bbox="894 1325 1024 1371"></td> <td data-bbox="1024 1325 1154 1371"></td> <td data-bbox="1154 1325 1284 1371">x</td> <td data-bbox="1284 1325 1417 1371">x</td> </tr> </tbody> </table>	rutas	julio	agosto	septiembre	Octubre	noviembre	diciembre	ivapichuna	x	x					mirití	x	x	x				wansoco				x			umarí					x		wasai	x	x			x	x
rutas	julio	agosto	septiembre	Octubre	noviembre	diciembre																																					
ivapichuna	x	x																																									
mirití	x	x	x																																								
wansoco				x																																							
umarí					x																																						
wasai	x	x			x	x																																					
Ejecución	<p>Con los conocedores ubicaremos el lugar las frutas, que estén maduras para poder recoger. De manera que no andemos con los niños buscando por cualquier lado.</p> <p>Se programa en una mañana para ir a recoger las frutas, en compañía de algunos jóvenes, que ayudarán con el trasteo. Estando bajo el árbol cada uno comienza a recolectar en presencia de unos los jóvenes acompañantes, de manera que esté contando la cantidad en el momento de recoger, de la misma manera cuando llegue al montón de la recolecta total. Estos datos lo llevan en un papel, para poder trabajar en la siguiente clase, con aplicación de adición y sustracción. Con los números de las decenas, hasta 99. Para la aplicación del juego tradicional, se desarrollará el juego de las ranas, en busca de las frutas comestibles, que está organizado por estación y en cada una un señor que le pide las frutas que tiene con numeración de 1 a 100</p>																																										

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<p>Organizados con unos bejucos según su capacidad de trasteo se toma regreso a la escuela, con el propósito de llegar a las 10 de la mañana.</p> <p>En la escuela, se les invita a los demás grados junto con sus docentes, para entregar a ellos, mediante el baile de mavaco, que es más popular y las más fácil. La transversalidad de los juegos con las nociones numéricas se basará de la ubicación y clases de plantas trabajadas en este periodo académico.</p>
Socialización	<p>Juego Dabucurí de frutas</p> <p>El dabucurí es ofrecimiento tradicional en tiempo de abundancia de ciertas frutas, pescados en tiempo de subienda o sequía; cacería o artesanías a sus vecinos más allegados. En esta ocasión se hace entrega de las frutas mediante el juego de dabucurí de flautas de carricillo.</p> <p>Los pequeños exploradores de frutas de la región, dan ofrecimiento a los docentes y demás compañeros mediante el dabucurí de frutas que están en abundancia. En el momento de entrega los niños comparan la cantidad ofrecida por cada niño de la misma manera quien recogió más o menos, dando aplicabilidad a las nociones numéricas en temas de comparación, mayor que, menor que, agrupación, relacionando con otras transversales como ciencias sociales, ciencias naturales y comunicación.</p> <p>La entrega lo hace el niño más pilas del grado en expresar, al director de la escuela, para que comparta con los demás compañeros y estudiantes.</p>
Evaluación	<p>En el proyecto de aula pequeños exploradores de frutas de la región, la evaluación es heterogénea, por lo que las dos partes evalúan tanto el que recibe y el que entrega el ofrecimiento, en sentido social, comunicacional, en valores y la distribución de las frutas con igualdad en aplicabilidad de las nociones numéricas.</p>

Se culmina el año 2019, con las actividades, que fueron expuestas en los cuatros periodos académicos; a continuación, se presenta las actividades que se propone desarrollar durante el año lectivo 2020. Organizados con las mismas estrategias del año 2019, con variaciones muy superficiales, puestos, que las frutas de la región de su época no varía, claro en última instancia por el cambio climático, se ha visto algunos cambios en el tiempo de las cosechas.

FASES

La organización de las fases depende del calendario de frutas, según calendario ecológico, que es considerado por los sabedores, pero el cambio climático ha repercutido el

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

tiempo de la cosecha de las frutas de la región. Por lo tanto, es acoger a la cosecha que está en ese instante de la época.

Rutas	enero	febrero	marzo	abril	mayo	junio	julio	agosto	septiemb	octubre	noviemb	Diciembr
Ucukí			x	x								
pupuña	X	X	x									
guamas bajitas			x	x								
guamas largas	X				x							
ibacava			x	x								
cacao de monte					x							
ivapichuna						x	x	x				
Mirití							x	x	x			
wansoco									x	x		
burúku										x	x	X
Umarí		X	x	x							x	X
Wasai		X	x				x	x			x	X

De acuerdo a la época de la cosecha de las frutas producidas y silvestre de la comunidad, se organiza las fases de las actividades, para dar cumplimiento, mediante el siguiente cuadro.

FASE	TEMA	PRODUCTO	PERIODO
1	Pupuña, guamas largas y guamas bajitas, ibacava	Salida de campo 1	1 (2019-1)
2	Ucukí, ibacava, guamas largas y cacao de monte	Salida de campo 2	2 (2019-1)
3	Mirití, guamas largas y cacao de monte	Salida de campo 3	3 (2019-2)
4	Wasai	Salida de campo 4	4 (2019-2)

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

5	Pupuña, guamas largas y guamas bajitas, ibacava	Salida de campo 5	1 (2020-1)
6	Ucukí, ibacava, guamas largas y cacao de monte	Salida de campo 6	2 (2020-1)
7	Mirití, guamas largas y cacao de monte	Salida de campo 7	3 (2020-2)
8	Wasái	Salida de campo 8	4 (2020-2)

La fase cinco corresponde al primer periodo académico 2020, es un nuevo año, con nuevos estudiantes de grado primero, por lo tanto, las acciones a desarrollar en cada fase no tienen mucha variación, en ese año no sabemos cuáles frutas tendrán cosechas en los diferentes periodos, por esa razón, se deja registradas acciones para poder cumplir, y en ese instante de desarrollar se realizará ajustes pertinentes dependiendo a las cosechas de las diferentes frutas silvestre o sembradas. Las acciones que se programa para las diferentes semanas son parte organizativa de la fase y las nociones numéricas se centrarán en el momento de la ejecución.

FASE 5. _Pupuña, guamas largas y guamas bajitas, ibacava

Periodo 1 (2020-1)

Producto: salida de campo 5

Proceso	Actividades	Semanas
Planeación	Organización plan de acción para el primer periodo académico 2020.	1
	Sensibilización a estudiantes y padres de familia sobre el tema de la recolección de las frutas y las intenciones del proyecto que es la aplicación de las nociones numéricas en el grado primero en especial pedir permiso a los padres para no tener inconvenientes por las diferentes salidas.	2
	Organización de comisiones por grupos de búsqueda de guamas largas, <i>ibacava</i> , cacao de monte, <i>ivapichuna</i> , con el fin de localizar las más fáciles de ir con los estudiantes a recoger y no tener que andar de un lado para otro, y terminar fracasando la intención. Los niños de los diferentes grupos, cuentan los palos frutales que encontraron para comentar a los demás compañeros, estando en el salón.	3
Ejecución	Se reúnen los grupos para que el sabedor le brinde información sobre las frutas que le correspondió	4

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	Preparan sociodramas, en coordinación con la juventud acompañante, además de las historias escuchadas, se documentarán los frisos hechos por los compañeros del año anterior	5
	Se organiza una programación para presentar en los días martes y jueves en el momento de recreo, para que puedan asistir los demás compañeros de la institución, a las presentaciones de los diferentes sociodramas, En estas presentaciones aplicarán las nociones numéricas en conteo tradicional.	6 7
	Recolección de frutas en un solo grupos en compañía de los sabedores y jóvenes acompañantes, junto con los docentes en donde se hace práctica de las nociones numéricas, contando, comparando, agrupando, adicionando, restando de acuerdo a las acciones de los niños, articulando con los juegos tradicionales.	8
Socialización	Información a los docentes y estudiantes, para brindarle ofrecimiento de frutas de la región por parte de los niños de primero y algunos acompañantes de la comunidad.	9
	En las dos últimas horas de un viernes, se le hace la ofrenda, acompañados con el baile de carricillo a los demás compañeros y docentes de la escuela.	10

<i>Actividades</i>	
<i>Fases</i>	<i>Propósito</i>
Diagnóstico	La escuela rural de Macaquiño, es pública y de área rural, el grado primero de la básica primaria, se aproxima de 19 a 22 e estudiantes para el año 2020, entre las edades de 5 a 6 años, todos son estudiantes indígenas de la etnia ~pmiva. Niños que sufren de grandes necesidades personales, por la difícil consecución de los elementos por parte de sus padres, por ser desempleados. Todos entienden el español, mas no lo hablan, lo único que hacen es palabrear o expresar frases cortas. La mayoría de los niños son provenientes de un hogar comunitario por tal razón tienen la ventaja con otros que no asistieron al hogar, en el manejo del lápiz y cuaderno lo más mínimo posible. Algunos son de otras comunidades como Trubón y Tucunaré, que tal vez estudiaron por algunas razones tuvieron que retirarse. Estas situaciones hacen que su rendimiento y capacidades sean variadas en el comienzo del año, de la misma manera que se adapten con el proceso de enseñanza que maneja el docente.
Planeación	Para el desarrollo de este proyecto de aula con los estudiantes de grado primero, con la denominación de niños exploradores de las frutas de la región, por la época se escoge las frutas de guamas silvestre que son para la temporada del comienzo del año.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunará y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<p>Con anterioridad con algunos conocedores de los lugares donde están ubicados los árboles, se establece al que esté cargado para ir con los niños al proceso de recolección, cada uno con sus materiales para equipar.</p> <p>Se hace encuesta a los sabedores sobre los diferentes derivados que se saca de las frutas mencionadas sea para alimentar o para cualquier otro uso: Con las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué derivados podemos sacar con las guamas largas, <i>ibacava</i>, cacao de monte, <i>ivapichuna</i>? ¿Cuáles son las recomendaciones para poder consumir según la tradición de los ~pamivas? Y si no cumplimos, ¿qué consecuencias tenemos?</p> <p>Teniendo las historias se prepara dramatizaciones para representar las diferentes historias de las frutas, valiéndose como apoyo a los frisos realizados en el año inmediatamente anterior se le invita a los demás compañeros en los recreos a vivenciar a las dramatizaciones de las historias de las frutas.</p>																																																	
Ejecución	<p>Con los conocedores ubicaremos el palo más cercano de guamas silvestres que esté con frutas listas para poder recoger en el momento de bajar las ramas, se programa en una mañana ir a recoger las frutas en compañía de algunos jóvenes que ayudarán con el trasteo. Estando bajo el árbol cada uno comienza a recolectar, de manera que esté contando la cantidad en el momento de recoger, de la misma manera cuando llegue al montón de la recolecta total, en unos momentos se da un tiempo determinado para recoger y contar, para ver quién recolectó más y quién menos. en este momento de recolección es la parte central en la se aplica las nociones numéricas, como dicho anteriormente; cada estudiante organiza los montones en el momento de recolectar las frutas en presencia de los jóvenes acompañantes, comienzan a explicar la cantidad, diferencia de arto y poquito, adicionan y restan con las frutas que comieron o le salieron dañadas. a medida de estos ejercicios van empacando en su <i>catarijana</i>. estos datos lo llevan en un papel para poder trabajar en la siguiente clase con aplicación de adición y sustracción.</p> <p>Teniendo organizadas las frutas con unas catarijanas y unos bejucos, según su capacidad de trasteo se toma regreso a la escuela con el propósito de llegar a las diez de la mañana, esta es la recolección de unas de las frutas que encontramos en esta época. para próxima ocasión podemos organizar un cronograma de la siguiente manera:</p> <table border="1" data-bbox="402 1465 1414 1858"> <thead> <tr> <th>Rutas</th> <th>Enero</th> <th>febrero</th> <th>marzo</th> <th>abril</th> <th>mayo</th> <th>Junio</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ucukí</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pupuña</td> <td>X</td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>guamas bajitas</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>guamas pequeñas silvestres</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>guamas largas</td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ibacava</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Rutas	Enero	febrero	marzo	abril	mayo	Junio	Ucukí			x	x			Pupuña	X	x	x				guamas bajitas			x	x			guamas pequeñas silvestres			x	x	x		guamas largas	X				x		Ibacava			x	x		
Rutas	Enero	febrero	marzo	abril	mayo	Junio																																												
Ucukí			x	x																																														
Pupuña	X	x	x																																															
guamas bajitas			x	x																																														
guamas pequeñas silvestres			x	x	x																																													
guamas largas	X				x																																													
Ibacava			x	x																																														

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	cacao de monte					x	
	ivapichuna						X
Socialización	<p>Juego Dabucurí de guamas</p> <p>En la escuela se les invita a los demás grados junto con sus docentes para entregar a ellos mediante el baile de carrillos que es más popular y más fácil; como niños representan este baile como jugando es pura diversión con una finalidad transversal de conocimientos.</p> <p>El dabucurí es ofrecimiento tradicional en tiempo de abundancia de ciertas frutas, pescados en tiempo de subienda o sequía; cacería o artesanías a sus vecinos más allegados, los pequeños exploradores de frutas de la región, dan ofrecimiento a los docentes y demás compañeros mediante el dabucurí de guamas con el baile de carrillo. En el momento de entrega los niños comparan la cantidad ofrecida por cada niño, de la misma manera detallar quién recogió más o menos, dando aplicabilidad a las nociones numéricas en temas de comparación, mayor que, menor que, agrupación, relacionando con otras transversales como ciencias sociales, ciencias naturales y comunicación. La entrega lo hace el niño más pilas del grado en expresar, al director de la escuela, para que comparta con los demás compañeros y estudiantes. Todas estas actividades se basan de juegos aprendiendo a rebuscar comida silvestre para la familia.</p>						
Evaluación	<p>En el proyecto de aula pequeños exploradores de frutas de la región la evaluación es heterogénea, por lo que las dos partes evalúan tanto el que recibe y el que entrega el ofrecimiento en sentido social, comunicacional, en valores y la distribución de las frutas con igualdad en aplicabilidad de las nociones numéricas correspondiente a conjuntos, comparación y relación.</p>						

FASE 6_Pupuña, guamas largas y guamas bajitas, *ibacava*

Periodo 2 (2020-1)

Producto: salida de campo 6

Proceso	Actividades	Semanas
Planeación	Organización del plan de acción para el segundo periodo académico 2019, con los estudiantes del grado primero.	1
	Sensibilización a estudiantes y padres de familia sobre el tema de la recolección de las frutas de la región que encontramos en el segundo periodo académico. Para aprender las nociones numéricas, mediante juegos tradicionales, Transversalizando los conocimientos académicos con la cultura indígena.	2
	Organización de comisiones por grupos de frutas (guamas largas, <i>ibacava</i> , cacao de monte, ivapichuna). Con el propósito de realizar un conversatorio con los sabedores.	3

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Ejecución	A cada grupo el sabedor le brinda información histórica y las recomendaciones de cuándo y cómo debe ser consumido dichas frutas, cumpliendo los respeto de los valores culturales de los ~pamivas.	4
	Recopilación de las historias consultadas sobre las frutas que corresponde al segundo periodo académico, igual se basan con los frisos construidos en el año anterior con la ayuda de la juventud. (guamas largas, <i>ibacava</i> , cacao de monte, <i>ivapichuna</i>)	5
	Cada grupo hace recopilación a la historia de la fruta que le correspondió en este periodo académico; como puede ser guamas largas, <i>ibacava</i> , cacao de monte, <i>ivapichuna</i> , a estilo de cuento.	6 7
	Recolección de una clase de las frutas que se encuentra en este tiempo, en un solo grupo en compañía de los sabedores y jóvenes acompañantes, junto con los docentes acompañantes, donde se hace práctica de las nociones numérica contando, comparando, agrupando, adicionando, restando de acuerdo a las acciones de los niños con números hasta 99, articulando con los juegos tradicionales. Para poder jugar con estas actividades en relación con las nociones numéricas, con anterioridad se limpia un espacio en el monte, para evitar cualquier accidente, igualmente practicando la danza como ensayo para que pueda salir buena la ofrenda ante los demás compañeros.	8
Socialización	Información a los docentes y estudiantes para brindarle ofrecimiento de frutas de la región como puede ser guamas largas, <i>ibacava</i> , cacao de monte, <i>ivapichuna</i> , por parte de los niños de primero y algunos acompañantes de la comunidad.	9
	En las dos últimas horas de un viernes se le hace la ofrenda acompañados con el baile de mabaco ⁴ , a los demás compañeros y docentes de la escuela.	10

Actividades

Fases	Propósito
Diagnóstico	La escuela rural de Macaquiño es pública de área rural y el grado primero de la básica primaria consta de 20 estudiantes con edades de 5 a 6 años, todos son estudiantes indígenas de la etnia ~pamiva. Niños que sufren de grandes necesidades personales, por la difícil consecución de los elementos por parte de sus padres por ser desempleados, todos entienden el español mas no lo hablan permanentemente, lo único que hacen es palabrear o expresar frases cortas,

⁴ Instrumento musical fabricado de palo de Guarumo. El instrumento tiene un corte de flauta (6cm) y en la mitad tiene un orificio por donde se sopla para dar el sonido. El instrumento se adorna con figuras tradicionales.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<p>provenientes de un hogar comunitario por tal razón tienen la ventaja con otros que no asistieron al hogar, en el manejo del lápiz y cuaderno en lo más mínimo posible.</p> <p>Algunos niños son de las comunidades de Trabón y Tucunaré, por algunas razones tuvieron que retirarse de las escuelas en el año inmediatamente anterior, por esa razón en el primer periodo académico los estudiantes han estado en proceso de adaptación con el proceso de enseñanza.</p>																																										
Planeación	<p>Para el desarrollo de este proyecto de aula con los estudiantes de grado primero llamada niños exploradores de las frutas de la región, por la época se puede escoger unas de las frutas de la época que puede ser guamas largas, <i>ibacava</i>, cacao de monte o <i>ivapichuna</i>, con los conocedores ubicaremos las frutas con anterioridad, que estén maduras para poder recoger de manera que no andemos con los niños buscando por cualquier lado.</p> <p>Se hace encuesta a los sabedores sobre los diferentes derivados que se saca de las frutas mencionadas ya sea para alimentar o para cualquier otro uso con las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué derivados podemos sacar con las frutas guamas largas, <i>ibacava</i>, cacao de monte, <i>ivapichuna</i>?</p> <p>¿Cuáles son las recomendaciones para poder consumir según la tradición de los ~pamivas? Y si no cumplimos, ¿qué consecuencias tenemos?</p> <p>Se plantea el siguiente cuadro de frutas.</p> <table border="1" data-bbox="397 993 1421 1524"> <thead> <tr> <th data-bbox="397 993 565 1199">Rutas</th> <th data-bbox="565 993 708 1199">enero</th> <th data-bbox="708 993 850 1199">Febrero</th> <th data-bbox="850 993 993 1199">marzo</th> <th data-bbox="993 993 1136 1199">abril</th> <th data-bbox="1136 993 1279 1199">mayo</th> <th data-bbox="1279 993 1421 1199">junio</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="397 1199 565 1251">Pupuña</td> <td data-bbox="565 1199 708 1251">X</td> <td data-bbox="708 1199 850 1251">X</td> <td data-bbox="850 1199 993 1251">X</td> <td data-bbox="993 1199 1136 1251"></td> <td data-bbox="1136 1199 1279 1251"></td> <td data-bbox="1279 1199 1421 1251"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="397 1251 565 1325">Guamas largas</td> <td data-bbox="565 1251 708 1325">X</td> <td data-bbox="708 1251 850 1325">X</td> <td data-bbox="850 1251 993 1325"></td> <td data-bbox="993 1251 1136 1325"></td> <td data-bbox="1136 1251 1279 1325"></td> <td data-bbox="1279 1251 1421 1325"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="397 1325 565 1377">Ibacava,</td> <td data-bbox="565 1325 708 1377">X</td> <td data-bbox="708 1325 850 1377">X</td> <td data-bbox="850 1325 993 1377">X</td> <td data-bbox="993 1325 1136 1377"></td> <td data-bbox="1136 1325 1279 1377"></td> <td data-bbox="1279 1325 1421 1377"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="397 1377 565 1451">Cacao de monte,</td> <td data-bbox="565 1377 708 1451"></td> <td data-bbox="708 1377 850 1451"></td> <td data-bbox="850 1377 993 1451"></td> <td data-bbox="993 1377 1136 1451">X</td> <td data-bbox="1136 1377 1279 1451">X</td> <td data-bbox="1279 1377 1421 1451"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="397 1451 565 1524">Ivapichuna</td> <td data-bbox="565 1451 708 1524"></td> <td data-bbox="708 1451 850 1524"></td> <td data-bbox="850 1451 993 1524"></td> <td data-bbox="993 1451 1136 1524"></td> <td data-bbox="1136 1451 1279 1524"></td> <td data-bbox="1279 1451 1421 1524">X</td> </tr> </tbody> </table>	Rutas	enero	Febrero	marzo	abril	mayo	junio	Pupuña	X	X	X				Guamas largas	X	X					Ibacava,	X	X	X				Cacao de monte,				X	X		Ivapichuna						X
Rutas	enero	Febrero	marzo	abril	mayo	junio																																					
Pupuña	X	X	X																																								
Guamas largas	X	X																																									
Ibacava,	X	X	X																																								
Cacao de monte,				X	X																																						
Ivapichuna						X																																					
Ejecución	<p>Con tiempo anticipado a todos los estudiantes se manda construir <i>catarijanas</i> para empacar las frutas, se programa una mañana para ir a recoger las frutas en compañía de algunos jóvenes que ayudarán con el trasteo de todo lo recolectado. Estando bajo el árbol cada uno comienza a recolectar, de manera que esté contando la cantidad en el momento de recoger, de la misma manera cuando llegue al montón de la recolecta total, los datos lo llevan en un papel, para poder trabajar en la siguiente clase con aplicación de adición y sustracción con números de las decenas hasta 99.</p> <p>Los niños organizados con unos bejucos según su capacidad de trasteo se toma regreso a la escuela, con el propósito de llegar a las 10 de la mañana. En la</p>																																										

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<p>escuela se les invita a los demás grados junto con sus docentes para entregarle las frutas mediante el baile de mavaco, que es más popular y el más fácil y la entrega lo hace el niño más pilas del grado que tenga la facilidad de expresar al director de la escuela para que comparta con los demás compañeros y estudiantes.</p> <p>ara la próxima recolección establecemos el siguiente cronograma.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Rutas</th> <th>julio</th> <th>agosto</th> <th>septiembre</th> <th>octubre</th> <th>noviembre</th> <th>diciembre</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ivapichuna</td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mirití</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Wansoco</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Umarí</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Wasai</td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> </tbody> </table>	Rutas	julio	agosto	septiembre	octubre	noviembre	diciembre	ivapichuna	x	x					Mirití	x	x	x				Wansoco							Umarí							Wasai	x	x			x	x
Rutas	julio	agosto	septiembre	octubre	noviembre	diciembre																																					
ivapichuna	x	x																																									
Mirití	x	x	x																																								
Wansoco																																											
Umarí																																											
Wasai	x	x			x	x																																					
Socialización	<p>Juego Dabucurí de frutas</p> <p>El dabucurí es ofrecimiento tradicional en tiempo de abundancia de ciertas frutas, pescados en tiempo de subienda o sequía, cacería o artesanías a sus vecinos más allegados, en esta ocasión se hace entrega de las frutas mediante el juego de dabucurí de flautas de carricillo.</p> <p>Los pequeños exploradores de frutas de la región, dan ofrecimiento a los docentes y demás compañeros mediante el dabucurí de frutas que están en abundancia, en el momento de entrega los niños comparan la cantidad ofrecida por cada niño, de la misma manera quién recogió más o menos, dando aplicabilidad a las nociones numéricas en temas de comparación, mayor que, menor que, agrupación, relacionando con otras transversales como ciencias sociales, ciencias naturales y comunicación.</p>																																										
Evaluación	<p>En el proyecto de aula pequeños exploradores de frutas de la región, la evaluación es heterogénea, por lo que las dos partes evalúan tanto el que recibe y el que entrega el ofrecimiento en sentido social, comunicacional, en valores y la distribución de las frutas con igualdad en aplicabilidad de las nociones numéricas.</p>																																										

FASE 7 *ivapichuna mirití, wasay. Avina, yapurá, burúku*

Periodo 3 (2020-2)

Producto: salida de campo 7

Proceso	Actividades	Semanas
Planeación	Organización plan de acción para el tercer periodo académico 2020	1

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	Sensibilización a estudiantes y padres de familia sobre el tema de la recolección de las frutas de la región que encontramos en el tercer periodo académico entre mediado julio a mediado de septiembre.	2
	Organización de comisiones para ir a buscar las frutas más abundantes para trabajar en el tercer periodo académico 2020 e ir a interrogar sobre la historia de las frutas	3
Ejecución	El sabedor brinda información histórica y las recomendaciones de cuándo y cómo debe ser consumidas dichas frutas y sus consecuencias, así cumplir los respeto de los valores culturales de los ~pamivas.	4
	Recopilación de la historia de ivapichuna <i>mirití, wasay. Avina, yapurá, burúku</i> en estilo de cuentos.	5
	Cada grupo realiza dramatizaciones de las historias del cuento que recopilaron según la historia contada por el sabedor.	6 7
	Recolección de una clase de las frutas que se encuentra en este tiempo que tiene mayor cantidad de cosecha en un solo grupo en compañía de los sabedores y jóvenes acompañantes junto con los docentes acompañantes. La acción pretende aplicar las operaciones de adicionar, restar de acuerdo a las acciones y agilidad de los niños con números hasta 99 articulando con los juegos tradicionales en diversas actividades como en darle un tiempo determinado para recolectar, contar, identificar quien recogió más y quién menos, para poder jugar con estas actividades en relación con las nociones numéricas, para esto se limpia un espacio en el monte para evitar cualquier accidente.	8
Socialización	Información a los docentes y estudiantes para brindarle ofrecimiento de frutas de la región como puede ser ivapichuna <i>mirití, wasay. Avina, yapurá, burúku</i> por parte de los niños de primero y algunos acompañantes de la comunidad.	9
	En las dos últimas horas de un viernes se le hace la ofrenda acompañados con el baile de mabaco ⁵ , a los demás compañeros y docentes de la escuela.	10
<i>Actividades</i>		
<i>Fases</i>	<i>Propósito</i>	
Diagnóstico	La escuela rural de Macaquiño es pública de área rural y el grado primero de la básica primaria consta de 20 estudiantes entre las edades de 5 a 6 años,	

⁵ Instrumento musical fabricado de palo de Guarumo. El instrumento tiene un corte de flauta (6cm) y en la mitad tiene un orificio por donde se sopla para dar el sonido. El instrumento se adorna con figuras tradicionales.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<p>todos son estudiantes indígenas de la etnia ~pamiva. Niños que sufren de grandes necesidades personales, por la difícil consecución de los elementos por parte de sus padres por ser desempleados. Todos entienden el español mas no lo hablan permanentemente, lo único que hacen es palabrear o expresar frases cortas, ya en tercer periodo académico los estudiantes del grado primero han avanzado con los temas; por tal razón los estudiantes se dedican a desarrollar las nociones numéricas sin mucha dificultad. Algunos son de otras comunidades como Trubón y Tucunaré, que tal vez estudiaron por algunas razones tuvieron que retirarse. Pasado ya dos periodos académico, los estudiantes se han adaptado con el proceso de enseñanza, por eso las actividades a realizar son más coordinadas y comprendidas entre docentes y estudiantes</p>																																																	
Planeación	<p>Para el desarrollo de este proyecto de aula con los estudiantes de grado primero, con la denominación de niños exploradores de las frutas de la región, por el tiempo se puede escoger unas de las frutas de la época, que puede ser guamas largas, ibacava, cacao de monte, ivapichuna.</p> <p>Se desarrolla entrevista a los viejos sabedores indígenas que acompañan con el siguiente cuestionario de acuerdo a las frutas que hemos trabajado en este periodo académico.</p> <p>Usted como conocedor de las frutas de la región, dígame los siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuenta la historia de ¿cómo provino esta fruta? 2. ¿Qué recomendaciones culturales, hay para consumir esta fruta y Qué consecuencias nos trae si no cumplimos las recomendaciones? 3. ¿Qué derivados se puede procesar de esta fruta, para uso de las personas? <p>Se plantea el siguiente cuadro de frutas, para tener en cuenta de acuerdo al cronograma que maneja oralmente la tradición indígena que en actualidad es difícil encontrara documentos relacionados a estos cuadros.</p> <table border="1" data-bbox="418 1285 1419 1801"> <thead> <tr> <th>Rutas</th> <th>julio</th> <th>agosto</th> <th>septiembre</th> <th>octubre</th> <th>noviembre</th> <th>diciembre</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ivapichuna</td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mirití</td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Wansoco</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Umarí</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Burúku</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Wasai</td> <td>x</td> <td>x</td> <td></td> <td></td> <td>x</td> <td>x</td> </tr> </tbody> </table>	Rutas	julio	agosto	septiembre	octubre	noviembre	diciembre	ivapichuna	x	x					Mirití	x	x	x				Wansoco			x	x			Umarí				x	x		Burúku			x	x	x		Wasai	x	x			x	x
Rutas	julio	agosto	septiembre	octubre	noviembre	diciembre																																												
ivapichuna	x	x																																																
Mirití	x	x	x																																															
Wansoco			x	x																																														
Umarí				x	x																																													
Burúku			x	x	x																																													
Wasai	x	x			x	x																																												
Ejecución	<p>Con los conocedores ubicaremos el lugar que encuentran las frutas maduras para poder recoger de manera que no andemos con los niños buscando por</p>																																																	

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<p>cualquier lado, se programa en un día específico para ir a recoger las frutas en compañía de algunos jóvenes que ayudarán con el trasteo. Estando bajo el árbol cada uno comienza a recolectar en presencia de jóvenes acompañantes, de manera que cada estudiante esté contando la cantidad en el momento de recoger, de la misma manera cuando llegue al montón de la recolecta total, estos datos lo llevan en un papel para poder trabajar en la siguiente clase con aplicación de adición y sustracción con números de decenas hasta 99. Para la aplicación del juego tradicional se desarrolla el juego de las ranas que van en busca de las frutas comestibles, están organizados por estación y en cada estación una o un señor le pide frutas que tiene con numeración de 1 a 100 verbalmente y como los números mayores de 100 son difíciles de representar en los juegos verbal o manualmente lo hacen en sus cuadernos, esto por los temas que se está trabajando en este periodo.</p> <p>Organizados con unas catarijanas. según su capacidad de trasteo de cada niños se toma regreso a la escuela, con el propósito de realizar el pequeño dabucurí a las 10 de la mañana.</p>
Socialización	<p>Juego de Dabucurí de frutas</p> <p>El dabucurí es ofrecimiento tradicional en tiempo de abundancia de ciertas frutas, pescados en tiempo de subienda o sequía; cacería o artesanías a sus vecinos más allegados, en esta ocasión se hace entrega de las frutas mediante el juego de dabucurí de flautas de carricillo.</p> <p>Los pequeños exploradores de frutas de la región dan ofrecimiento a los docentes y demás compañeros mediante el dabucurí de frutas que están en abundancia, en el momento de la entrega los niños comparan la cantidad ofrecida por cada niño, quien recogió más o menos dando aplicabilidad a las nociones numéricas en temas de comparación, mayor que, menor que, agrupación, relacionando con otras transversales como ciencias sociales, ciencias naturales y comunicación.</p> <p>La entrega de las frutas al director, lo hace el niño o la niña, que tiene la capacidad de expresar ante el público, junto con un compañero que le ayuda a la entrega contando la cantidad de catarijanas reunidas.</p>
Evaluación	<p>En el proyecto de aula pequeños exploradores de frutas de la región, la evaluación es heterogénea por lo que las dos partes evalúan tanto el que recibe y el que entrega el ofrecimiento en sentido social, comunicacional, en valores y la distribución de las frutas con igualdad en aplicabilidad de las nociones numéricas.</p>

FASE 8_ *Umarí, wasay, wansoco, burúku, pupuña.*

Periodo 4 (2020-2)

Producto: salida de campo 8

Proceso	Actividades	Semanas
Planeación	Organización plan de acción para el cuarto periodo académico 2020 por escrito	1
	Sensibilización a estudiantes y padres de familia sobre el tema de la recolección de las frutas de la región que	2

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	encontramos en el cuarto periodo académico, que están en al mediado del mes de septiembre a mediado del mes de diciembre	
	Organización de comisiones para ir a buscar las frutas más abundantes para trabajar en el cuarto periodo académico 2020, como grupo interrogar sobre la historia de la frutas del periodo.	3
Ejecución	El sabedor brinda información histórica y las recomendaciones de cuándo y cómo debe ser consumido dichas frutas y sus consecuencias que tendrán al no cumplir las recomendaciones de la cultura ~pamíva, para que así puedan cumplir los respeto de los valores.	4
	Recopilación de la historia de <i>umarí, wasay, wansoco, burúku, Pupuña</i> con ayuda de los jóvenes acompañantes.	5
	Cada grupo prepara y presenta sociodramas o dramatizaciones sobre la historia que cada grupo recopiló.	6 7
	Recolección de una clase de las frutas que se encuentra en este tiempo en un solo grupo en compañía de los sabedores, jóvenes y los docentes acompañantes. En donde la acción que se pretende es aplicar las operaciones de adición, resta de acuerdo a las acciones y agilidad de los niños con números hasta 1000, articulando con los juegos tradicionales en diversas actividades como darle un tiempo determinado para recolectar y en el conteo identificar quién recogió más y quién menos. Para poder jugar con estas actividades en relación con las nociones numéricas se limpia un espacio en el monte para evitar cualquier accidente en el momento.	8
Socialización	Información a los docentes y estudiantes para brindarle ofrecimiento de frutas de la región como puede ser <i>Umarí, wasay, wansoco burúku, pupuña</i> por parte de los niños de primero y algunos acompañantes de la comunidad.	9
	En las dos últimas horas de un viernes se hace la ofrenda, acompañados con el baile de carricillo a los demás compañeros y docentes de la escuela para que lo disfruten en comer o sacar sus derivados.	10

Actividades

Fases	Propósito
Diagnóstico	La escuela rural de Macaquiño es pública de área rural, el grado primero de la básica primaria consta entre 20 a 22 estudiantes aproximadamente por lo que en este tiempo muchas veces presentan deserciones o pueden que lleguen más estudiantes y son niños entre las edades de 5 a 6 años, todos son estudiantes indígenas de la etnia ~pamíva, sufren de grandes necesidades personales por la difícil consecución de los elementos por parte de sus padres, por el alto

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<p>costo de vida en Mitú-Vaupés, entienden el español mas no lo hablan permanentemente, lo único que hacen es palabrear o expresar frases cortas. En cuarto periodo académico los estudiantes del grado primero han avanzado en los temas de las diferentes áreas, por tal razón los estudiantes se dedican a desarrollar las nociones numéricas sin mucha dificultad, correspondiente a la última unidad.</p> <p>Los estudiantes se han adaptado con el proceso de enseñanza del profesor, por eso las actividades son más coordinadas y comprendidas entre docentes y estudiantes, en este caso el apoyo primordial es de los padres de familias en los diferentes proceso de aprendizaje y la consecución de los útiles escolares.</p>
Planeación	<p>El desarrollo del proyecto de aula con el nombre de “niños exploradores de las frutas de la región” dependerá de la época para escoger frutas de la época que puede ser <i>umarí</i> específicamente que son las más fáciles de conseguir, están sembradas en los patios o muy cercas de las casas. Se desarrolla entrevista a los viejos sabedores indígenas que acompañan con el siguiente cuestionario, de acuerdo a las frutas que hemos trabajado en este periodo académico.</p> <p>Usted como conocedor de las frutas de la región, dígame los siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuenta la historia de ¿cómo provino esta fruta? 2. ¿Qué recomendaciones culturales, hay para consumir esta fruta y Qué consecuencias nos trae si no cumplimos las recomendaciones? 3. ¿Qué derivados se puede procesar de esta fruta, para uso de las personas? <p>Se plantea el siguiente cuadro de frutas, para tener en cuenta de acuerdo al cronograma que maneja la tradición indígena, que en actualidad está sin escribir.</p>
Ejecución	<p>Ubicaremos los palos de las frutas con buena cosecha y que estén maduras para poder recoger de manera que no andemos con los niños buscando en lugares que no vamos a conseguir.</p> <p>Se programa en una mañana para ir a recoger las frutas en compañía de algunos jóvenes que ayudarán con el trasteo. Estando bajo el árbol cada uno comienza a recolectar en presencia de los jóvenes acompañantes, contando la cantidad en el momento de recoger y hacen lo mismo cuando llegue al montón de la recolecta total, los datos lo llevan en un papel para poder trabajar en la siguiente clase aplicando adición y sustracción con las decenas y centenas hasta 999.</p> <p>Organizados con unos bejucos sus catarijanas, según su capacidad de trasteo, toman regreso a la escuela.</p>
Socialización	<p>Juego Dabucurí de frutas</p> <p>El dabucurí es ofrecimiento tradicional en tiempo de abundancia de ciertas frutas, pescados en tiempo de subienda o sequía; cacería o artesanías a sus vecinos más allegados. En esta ocasión se hace entrega de las frutas mediante el juego de dabucurí de flautas de carricillo.</p> <p>Los pequeños exploradores de frutas de la región, dan ofrecimiento a los docentes y demás compañeros mediante el dabucurí de frutas que están en</p>

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<p>abundancia, en el momento de entrega los niños comparan la cantidad ofrecida por cada niño de la misma manera quien recogió más o menos, dando aplicabilidad a las nociones numéricas en temas de comparación, mayor que, menor que, agrupación, relacionando con otras transversales como ciencias sociales, ciencias naturales y comunicación.</p> <p>La entrega de las frutas, lo hace en niño o una niñas, que no le miedo expresar ante el público, al director de la institución con ayuda de dos compañeros que contarán la cantidad de catarijanas reunidas.</p>
Evaluación	<p>En el proyecto de aula pequeños exploradores de frutas de la región, la evaluación es heterogénea, por lo que las dos partes evalúan tanto el que recibe y el que entrega el ofrecimiento, en sentido social, comunicacional, en valores y la distribución de las frutas con igualdad en aplicabilidad de las nociones numéricas.</p>

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Conclusiones

El trabajo de investigación, “El juego tradicional de la etnia ~pamiva, como estrategia de enseñanza en las nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño”, en su proceso de desarrollo se puede destacar algunas situaciones que dan importancia para el proceso académico en los niños y niñas de grado primero. Los datos obtenidos nos han permitido visualizar acerca de los juegos tradicionales para aplicar pedagógicamente como una estrategia de enseñanza para fortalecer las nociones numéricas relacionadas con los juegos tradicionales y demás saberes culturales de los ~pamivas.

El objetivo general es la respuesta a la pregunta principal de la investigación porque se enfatiza en la implementación del juego tradicional como estrategia de enseñanza que nos permitió revalorar el saber cultural para ponerlo en práctica con los educandos y así propiciar en el aula de clase la participación activa, estimulante y agradable en el contexto educativo,

En el objetivo uno (1) se aplicaron dos técnicas: la entrevista a los sabedores y la técnica para sistematizar los juegos tradicionales, en la primera técnica se pudo evidenciar que en el contexto se pueda vincular el juego tradicional con el mito que le da origen al grupo étnico ~pamiva y a los juegos tradicionales, para que la nueva generación reivindique su dignidad y su identidad cultural, para que posteriormente esos valores no se vayan a desaparecer, sino que vayan a fortalecer de manera vivencial y dinámica entre otras culturas. En la técnica dos se recopiló una variedad amplia de juegos que vinculan de manera explícita a las nociones numéricas como también vinculan a un saber transversal de los contenidos de las otra áreas y de los valores, y a partir de las recopilaciones de los juegos tradicionales diseñar cartillas lúdico-matemático como apoyo didáctico para los docentes en sus procesos de enseñanza y para los estudiantes como material de investigación cultural y mantener la práctica de los juegos tradicionales dentro y fuera de la institución educativa.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

En el objetivo dos (2) se aplicaron dos técnicas: taller dirigido a docentes y a estudiantes y un análisis documental dirigido a docentes, en la primera técnica se establece diferencia de conceptos como es la estrategia didáctica, estrategia didáctica de enseñanza y la estrategia didáctica en los indígenas. Teniendo definidas las diferentes estrategias, podemos proponer una alternativa de estrategia de enseñanza de nociones numéricas a través de los juegos tradicionales en el grado primero; los juegos tradicionales de los indígenas están plenamente relacionadas con la naturaleza, por tal razón es la viabilidad de enseñar matemáticas con la lúdica, se juega con la naturaleza para ser práctica la matemática. En el análisis documental se evidenciaron estrategias de enseñanza a partir del documento de Díaz Barriga y Hernández (2002), las diferentes estrategias son clasificadas para emplear en los diferentes juegos y con diferentes materiales

A partir de este objetivo se logró enfatizar la propuesta de enseñanza mediante juegos, se articulan los saberes previos con los nuevos y a la vez permitió contar con las estrategias de enseñanza como es la discusión guiada, actividad focal introductoria, actividad generadora de información previa, actividad basada en problema entre otras para fortalecer en el proceso de enseñanza y aprendizaje con los educandos.

Para el objetivo tres (3) se tuvo en cuenta la técnica de taller dirigido a estudiantes (mural de situaciones) y la técnica de taller dirigido a estudiantes, en el primer taller que es mural de situaciones, los estudiantes expresan su sentimiento, felicidad, tristeza, dolor o disgusto dentro de las actividades de clases que le imparte el profesor o profesora, a través de gráficas con vinilos, colores naturales, material de la naturaleza pegada. En la segunda técnica se pudo identificar procesos de aprendizaje de nociones numéricas de los estudiantes realizando una prueba de conocimiento de sistema numérico. De igual modo nos permitió analizar para observar de qué manera los estudiantes van mejorando en su proceso de aprendizaje.

A partir de los resultados encontrados en las aplicaciones de las diferentes técnicas y los hallazgos encontrados en cada una de ellas nos dan las bases fundamentales para una propuesta de intervención con el nombre de “Los pequeños recolectores de frutas de la región”, como proyecto

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

de aula para dar aplicabilidad en dos años académicos. En diálogo con los sabedores indígenas se plantea un cronograma anual de frutas de la región, ya sea cultivadas o encontradas dentro de la selva del territorio de la comunidad, a partir de este cronograma se establece unas fases por periodos académicos en la cual cada periodo consta de diez (10) semanas, cada semana con diferentes actividades, sumados los dos años comprende ochenta (80) semanas académicas para aplicar la propuesta de intervención.

Para hacer realidad a la puesta de intervención se plantea actividades que le llevarán a feliz término, teniendo en cuenta que la base central es la noción numérica el grado primero integrada con el juego tradicional, por ende, se programan actividades relacionadas a la cultura de los ~pamivas contadas en mitos a las historias de las frutas, representadas en frisos con materiales de la región, para integrar con las nociones numéricas y los juegos tradicionales en el momento de recoger las frutas en lugar que se encuentra el árbol con frutas maduras, para culminar con integración con toda la comunidad educativa, los estudiantes de primero mediante un dabucurí de frutas alegradas con danzas más sencillas y populares de los ~pamivas entregan las frutas recoletas por los niños de primero con ayuda de algunos acompañantes de la comunidad. Este proceso de actividades se desarrolla en los cuatros periodos académicos.

Dentro de la propuesta de intervención hubo acciones encaminadas a unas prácticas lúdicas cotidianas y vivenciales con los niños y con los integrantes de las comunidades que fueron planeadas y organizadas, en su proceso educativo y cultural las actividades se fueron transversalizando con otros saberes o disciplinas para darle el sentido pedagógico y dinámico en el aprendizaje significativo de los educandos.

En la segunda fase de la propuesta de intervención se realiza el pilotaje recolectando guamas silvestres, en el momento de recolección se divierten los niños recolectando, contando, comparando, contando, jugando, comiendo, ofreciendo a los docentes y demás compañeros de la escuela, aprovechando la jornada de izada de bandera y el acto cultura en donde la comunidad educativa de Macaquiño está presente.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

La cultura indígena, es la base fundamental para enseñar en las escuelas de las comunidades indígenas a partir de los juegos tradicionales aprovechar las intenciones lúdicas de los estudiantes, así mismo reivindicar la cultura y los juegos de los ~pamivas, en las escuelas y comunidades de Macaquiño y Tucunaré.

Análisis

La práctica cultural de los niños se hace llamativo a toda la comunidad educativa en especial a sus padres, que ven a sus hijos jugar, divertir, imitando lo practican de los adultos de la comunidad culturalmente, los niños cargado de catarijanas de guamas en su espalda, pintados sus rostros con *carayurú*, hace que la atención de los adultos presentes sea de admiración, risa, llanto o terminan dándole consejo a su hijo o hija, para verlo actuar como debe de ser su propia cultura. En el momento de la entrega un niño dirige sus palabras al director del internado practicando la oralidad que resalta el saber indígena, con prácticas frecuentes tendremos en nuestras comunidades la cultura viva, juegos tradicionales en los niños presentes, y en especial ver que la educación y la cultura no son temas diferentes, sino que juntos resaltan la cultura de los ~pamivas desde la niñez.

Recomendaciones

Para un trabajo etnomatemática es importante tener en cuenta algunas recomendaciones, con el propósito que el trabajo sea de mejor resultado esperado, en primera instancia es ubicar y vivir la realidad del contexto en donde se intenta implementar el trabajo investigativo de manera que nunca se intente promover lo que la población no esté de acuerdo, es simplemente ver la realidad y hablar de la realidad de la comunidad y de la escuela.

En la vida del ser humano la práctica que diario está realizando la comunicación y la matemática, podemos decir que se emplea matemática consciente o inconscientemente en cualquier momento de la vida, por eso vemos como necesidad primordial en la vida preparar a los estudiantes que son los futuros de las comunidades muy bien en matemáticas y en la comunicación, una

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)
matemática centrada en los números, es lo más necesario para la vida en las actividades de comercialización de cualquier forma.

En el momento de diagnosticar hay que especificar en qué temas de las nociones numéricas los estudiantes presentan mayor dificultad, en cuáles hay que reforzar y en qué temas tiene mayor fortaleza, así comenzar a dar las enseñanzas en los temas más comunes de la dificultad, para esto es tener presente que los niños se dedican a jugar, jugando e imitando aprenden las actividades que a diario practican sus adultos; en los niños indígenas, estas rutinas no son nada ajenas, en su niñez imitan las actividades que desarrollan sus padres y madres para jugar y entre juego y juego van perfeccionando las actividades que a diario le tocará realizar cuando sea grande.

Tomar nuevas alternativas de enseñanza hacia los niños en las escuelas, son propuestas que le sirven de apoyo pedagógico a los docentes, viendo que muchos docentes piensan que con los que me orientaron de cómo enseñar a los niños hace muchos años es lo único para desempeñar como docente; lo importante para los profesores es buscar alternativas de enseñanza, que los estudiantes no se sientan obligados, encerrados, entender que todo no se aprende solo escribiendo a todo instante sin salir del salón.

Como docente que es, a diario está planteando de cómo darle la enseñanza, como hacerle entender con facilidad a sus estudiantes, que no sean actividades apartadas entre docentes y estudiantes, es decir que el docente no se aparte del entorno y del recurso del medio, aterrizados a la realidad del contexto.

Las actividades encaminadas a desarrollar con los adultos de la comunidad y estudiantes deben de ser según la necesidad contextual en este caso las técnicas que se plantea debe de ir dirigidos a varios agentes involucrados al proceso investigativo, estudiantes, docentes y padres de familia recurriendo a los saberes de los adultos acerca de las historias y otros conocimientos de interés plateados en la investigación.

En los lugares como el Vaupés, es de suma importancia integrar a los sabedores indígenas, ellos son los que poseen todo el conocimiento relacionado con la cultura, historia y lo relatan

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

oralmente, puesto que la mayoría de ellos no saben escribir, su educación fue escuchar y practicar sin ningún escrito, por lo tanto una de las tareas en la actualidad es escribir los conocimientos de los adultos indígenas, así tener por escrito aquellas historias y saberes indígenas; es triste que se esté acabando paulatinamente estas riquezas culturales y si nadie se interesa por esta causa, en tiempo no lejano quedará en olvido perdiendo la identidad de los ~pamiva.

Las actividades de los indígenas son riesgosas, por tanto, se debe de planear previniendo cualquier riesgo de accidente. En este trabajo investigativo se tiene la propuesta de intervención, dirigidas a salidas de campo en la selva en busca de frutas; la naturaleza ofrece todo lo que necesite, de igual manera nos presentan muchos peligros que nunca avisa, picadura de alacranes, avispas, gusanos, mordedura de culebras o ataque de tigre u otro animal salvaje; estas situaciones se debe de prever en el momento de planear las actividades de salida de campo dentro de la selva; la selva presenta su belleza, igualmente, así mismo el peligro está presente ocultamente en cada paso que explore la belleza de la selva, debajo del palo, de la hoja, detrás del árbol, en fin, dentro de la naturaleza debemos de estar alerta para cualquier acontecimiento.

Para evitar consecuencias negativas en las salidas de campo es importe antes de comenzar las salidas de campo dialogar con los viejos indígenas sabedores, para que le den la prevención a través de sus conocimiento, ya sea con rezos en *carayurú*, plantas de prevención y que acompañe durante las salidas, porque si presenta cualquier accidente el sabedor encontrará la droga en la misma selva, él es el médico que posee las drogas de primera necesidad dentro de la naturaleza, que todos siendo de la selva no sabemos.

Hoy en día no se está acatando los consejos de los viejos, por tal motivo se ha presentado muchas serían prevenidas, solo es cumplir e ir recalcando a la niñez la importancia de los valores culturales, esa era la escuela de los indígenas, aprender de los viejos y andar con ellos para descubrir el valor real de la madre tierra.

La cultura y la matemática se debe implementarse en las escuelas, lo importante es hacerlo de buen corazón y de corazón a la cultura pensando en el futuro de los estudiantes y de la comunidad.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

REFERENCIAS

García A y LLull J, (2009) El juego infantil y su metodología, Madrid, Editex.

Solórzano J, (2012) Enseñar matemáticas desde los aspectos culturales: un reto didáctico, Colombia, curiniamericana

Guevara L, (2009) Juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena Cañamomo y Lomaprieta, (Trabajo de grado) Pereira Colombia.

González U, (2010) Los juegos tradicionales como mediadores en la enseñanza de conceptos matemáticos en las comunidades indígenas de Antioquia y norte de Cauca, (Trabajo de grado) Colombia.

Calderon I, Marín S, Vargas N, (2014) La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en los niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué, (tesis de grado) Ibagué Tolima.

Roxana A, (2015) juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as), (Trabajo de grado) lima Perú.

González a, Molina J, Sánchez M, (2014) La matemática nunca deja de ser un juego: Investigaciones sobre los efectos del uso de juegos en la enseñanza de matemáticas, Educ. México.

Patarrollo L, et al (2004) Pedagogía arte y ciencia para enseñar y educar, Rezza editores, Colombia.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Díaz F, (2002) Estrategia para el aprendizaje significativo: fundamentos, adquisición y medios de intervención. Mcgraw-hill. Mexico

Monereo C, Castlló M, Polencia M y Pérez M, (1999) Estrategia de enseñanza y aprendizaje. Editorial Graó. Barcelona.

Arango, M. y Bolaños, L. (1997) El juego del corombolo como estrategia metodológica de enseñanza, (trabajo de grado), Pontificia Universidad Javeriana, Mitú, Colombia.

Díaz, J. (1999), El juego ¿qué se sabe de mi familia? Estrategia para aprender las 4 operaciones matemáticas Trabajo de grado). Pontificia Universidad Javeriana, Mitú, Colombia.

Mendoza, J. Bejarano, D. Becerra, E. y Rodríguez, R. (2006), Pensando Matemáticamente desde nuestra cultura (trabajo de Grado), Universidad Pedagógica Nacional Colombia

Arbeláez, R. Atalmeca, C. y Telles J. (1998) Juegos tradicionales de Méjico, Facultades de Centros Investigativos, Colombia

Banguera, F. Zuñiga, C. (2006) Diversidad cultural en la formación de maestros. Universidad pedagógica Nacional

Borrero, M. y Valencia, H (2010) *Planeación del departamento de Vaupés. OEI*

Patarrollo, L. (2014) pedagogía Arte y ciencia para enseñar y educar, Printer Colombia S. A. Colombia.

Unión indígena de Cuduyarí, (2005) Currículo etnoeducativo de pueblo cebeo- Cuduyarí y parte del bajo Vaupés, Fucai. Bogotá

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Anexos y fuentes de verificación

Anexo 1

Tabla 47. Dialogando con los viejos

TÓPICO	Juegos tradicionales y etnia ~pamiva
OBJETIVO ESPECIFICO	Caracterizar el juego tradicional de la etnia ~pamiva para disminuir la apatía en el aprendizaje de nociones numéricas en los niños y niña del grado primero de la Básica Primaria de las escuelas Rurales de Tucunaré y Macaquiño, de la Institución Educativa rural de San Javier, caño Cuduyarí, departamento de Vaupés
ENFOQUE	El trabajo de investigación del juego tradicional como estrategia de aprendizaje en nociones numéricas en el grado primero en las escuelas de Macaquiño y Tucunaré, corresponde al enfoque cualitativo, por lo que se investiga, sobre algunas de las actividades que realiza el pueblo ~pamiva, que corresponde a la historia de los ~pamivas y los juegos que ellos practicaban y practican actualmente en las comunidades con sus hijos.
TECNICA	Dialogando con los viejos La entrevista es una técnica orientada a establecer contactos directo con las personas que se considere fuentes de información. Con esta técnica se desarrollan los tópicos de juego tradicional y etnia ~pamiva.
MÉTODO	Para el trabajo de investigación de El juego tradicional como estrategia de aprendizaje en nociones numéricas en el grado primero en las escuelas de Macaquiño y Tucunaré, se desarrolla el método etnográfico, puesto con este trabajo se pretende aprender el estilo de vida y los juegos que tiene el grupo étnico ~pamiva de las comunidades de Macaquiño y Tucunaré del departamento de Vaupés
POBLACION	Para llevar a cabo el desarrollo de la entrevista se tiene la participación de dos (2) sabedores de la comunidad de Tucunaré y dos (2) sabedores de la comunidad de Macaquiño y otros dos participantes de cada más de cada comunidad
MUESTRA	Los sabedores de la comunidad de Tucunaré y Macaquiño, suma de cuatro participantes (4), más otros cuatros más, que son interesados a complementar su conocimiento y que ayudan el recorderis de los sabedores en caso que algo se le olvide
OBJETIVO DE INSTRUMENTO	Desarrollar entrevistas con los sabios de las comunidades de Macaquiño y Tucunaré acerca de los juegos tradicionales y la historia de la etnia ~pamiva
PROCESO	Para el desarrollo de la entrevista, se realiza con los padres de familia de las comunidades de Tucunaré y Macaquiño, específicamente con los sabedores. Llevando el siguiente proceso:

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

	<p>Fase 1: planificación: Para esta fase se organiza y se plantea un sistema de preguntas, relacionadas con el juego tradicional y el origen de los ~pamivas.</p> <p>Fase 2: introducción Estando frente a los sabedores se le sensibiliza y se le estimula, dando el propósito de la visita y la entrevista. Se dirige al grupo sabedor, que estamos reunidos con el fin de hacer entrevistas sobre la historia de los ~pamivas de acuerdo a capacidad histórica que tiene y de la misma manera investigar cuáles juegos practicaban los ~pamivas, que nos interesa, por lo que la juventud de actualidad, desconoce en si estas valiosas partes de la cultura.</p> <p>Fase 3: desarrollo de la entrevista Luego de haber dado a conocer el propósito, se da inicio a la entrevista en forma de dialogo, siguiendo el orden de las preguntas del cuestionario dado</p> <p>Fase 4. final y cierre Terminada la entrevista, se le socializa las respuestas concretadas, con el entrevistado, para poder complementar y ajustar algunos puntos faltantes.</p>
INSTRUMENTO	<p>El cuestionario se desarrolla con sabedores de las dos comunidades Macaquiño y Tucunaré del departamento de Vaupés, a cada sabedor se le hace entrevista, con las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Abuelo, ¿qué recuerda usted sobre la historia de los ~pamiva? 2. Ahora que ya sabemos el origen de los ~pamivas, ¿cuál territorio llegaron a ocupar? 3. Desde su punto de vista, ¿los indígenas ~pamivas cómo están actualmente? 4. Ya, conocemos la historia de os ~pamiva y su territorio, ahora vamos a hablar acerca de los juegos. ¿Qué historia sabe usted acerca de los juegos que se realizan los niños indígenas? 5. Más o menos lo que usted alcanza a recordar, ¿cuáles juegos realizan los niños las niñas? 6. ¿Según usted, los niños en actualidad practican algunos de estos juegos? 7. ¿Qué se aprende cuando jugamos juegos tradicionales?

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Anexo 2

Taller: Organizando juegos

Objetivo: Clasificar juegos tradicionales de la etnia ~pamiva, relacionados a las nociones numéricas para el grado primero, identificando su intención pedagógica tanto en matemáticas como en otras áreas.

Momento 1

Con los viejos sabedores de la etnia ~pamíva de las comunidades de Macaquiño y Tucunaré, se dialoga sobre los juegos que ellos conocen y practicaron en su niñez. A medida del transcurso del diálogo se va sacando las anotaciones de los diferentes juegos que ellos manifiestan saber y lo describen.

Momento 2

En este momento se prepara los materiales, para trabajar con los docentes de la escuela de Macaquiño y sabedores de la comunidad, digitando y sacando copia para cada docente Los materiales consiste en:

- Listado de juegos tradicionales en una hoja.
- Cuatro copias de cuadro sinóptico, que utilizaran para describir a cada juego.

Momento 3.

Para desarrollar el taller se escoge el salón de primero de la escuela de Macaquiño y se lleva el siguiente proceso:

Saludo y bienvenida.

Estando en el salón reunidos los docentes y sabedores, se da la bienvenida a todos, se la da el agradecimiento por haber aceptado la invitación. Se le informa que el gran propósito de este encuentro, es analizar los diferentes juegos tradicionales de la etnia ~pamiva, y

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés) escoger juegos a los cuales podemos enseñar las nociones numéricas en el grado primero, es un trabajo de investigación de la universidad y el gran deseo es dejar digitados e impresos como material de apoyo para los docentes en las dos escuelas a las que estamos enfocados.

Explicación de la actividad a desarrollar y organización.

Forma general se le da la siguiente explicación: vamos a organizar en grupo, en la cual está un docente y un sabedor. A cada grupo se le entrega un listado de juegos tradicionales con algunas descripciones. A cada juego de la lista van a analizar si es adecuado para enseñar matemáticas en las nociones numéricas en el grado primero, a los juegos que clasificaron van a rellenar a los cuadros que se le entrega en copias, que consiste en primera instancia: nombre del juego, el objetivo del juegos, el recurso necesario para la práctica del juego, descripción del juego detalladamente y aspectos a tener en cuenta para las estrategias de enseñanza, aquí es mirar qué podemos enseñar con este juego relacionando con las demás áreas.

Aclaradas las actividades a ejecutar, se le la libertad de escoger su grupo de trabajo, estando los grupos conformados se le hace la entrega de las fotocopias, lápiz y lapicero. Finalmente, se le da libertad de llenar los cuadros en computador y nos pasan en medio magnético.

Desarrollo del taller.

Cada grupo escoge un salón para trabajar con sus respectivos materiales. Analizan el material y va llenando los cuadros. El sabedor ayuda a describir el juego verbalmente y el docente va sacando resumen.

Momento 4.

Cuando los grupos terminen el trabajo se reúne de nuevo en el salón de primero, allí, cada grupo lee su trabajo, para poder homologar ideas en cada juego.

Finalmente, se le da el agradecimiento por toda la labor cumplida.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Anexo 3

Tabla 48. Aclarando conceptos

<p>INSTRUMENTO GUIA DE TRABAJO</p>	<p>Momento 2: encontremos estrategias didácticas, para que los de grado primero jueguen con los números Teniendo planificado las actividades para llevar a cabo EL GRUPO NOMINAL, se les invita a los dos docentes de la Escuela de Macaquiño, al profesor de la escuela de Tucunaré, teniendo como lugar la Escuela de Macaquiño</p> <p>¿Quiénes somos?</p> <p>Estando reunidos todos los invitados, damos inicio del encuentro del grupo nominal, en la sala de sistema de la siguiente manera:</p> <p>Buenos días para todos los asistentes, hoy estamos reunido, con el fin de hacer trabajos en grupos, con el propósito de buscar estrategias didácticas en donde podamos aplicar los juegos tradicionales de los ~pamivas en las nociones numéricas en el grado primero, que podamos aplicar en las dos escuelas, de manera que las clases sean divertidas para aprender matemáticas.</p> <p>Antes de dar inicio vamos a conocer entre nosotros, muchos sabemos los apodos mas no los nombres, en orden de derecha a izquierda se comienza a dar las presentaciones de cada participante.</p> <p>En busca de estrategia didactica</p> <p>Con la ayuda de diapositivas, se da conocer las actividades que ejecutará cada grupo, así:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leer los documentos que se entrega a cada grupo • Los documentos para analizar son: • ESTRATEGIAS DIDACTICAS: GUIAS PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN INDÍGENA • ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN • ESTRATEGIA DIDACTICA <p>La tarea para todos los es leer, analizar y discutir las fotocopias que se entrega a cada grupo y deben de sacar las conclusiones de cada tema y proponer cómo podemos establecer una estrategia didáctica para enseñar las nociones numéricas en el grado primero, a tevés de los juegos tradicionales de los ~pamívas. Junto con los documentos que se le entrega a cada grupo, le acompaña un cuestionario, que es la base para desarrollar la actividad de grupo nominal. Teniendo el material completo se dirigen a los diferentes salones para trabajar.</p>
--	--

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Terminado el tiempo para trabajo grupal, nos reunimos en el salón de grado primero y preescolar, para desarrollar la parte de socialización del trabajo. Cada grupo expone su trabajo, expuesto en papel periódico, durante cada exposición vamos sacando las conclusiones. Cuando pasen todos los grupos, consolidamos la parte final entre todos, planteando una estrategia didáctica para enseñar las nociones numéricas en el grado primero, mediante los juegos tradicionales de la etnia ~pamiva, con participación activa de todos los asistentes.

Para sacar las conclusiones finales, se emplea el mismo cuestionario, que se utiliza en trabajo grupal., Y a este cuestionario completado de conclusión final, se hace lectura para que todos sepan qué planteamiento de estrategia didáctica se pudo formular entre todos.

El cuestionario a seguir y desarrollar es el siguiente:

Puntos para desarrollar la actividad de grupo nominal

1. ¿Qué entendemos por estrategia didáctica?

2. ¿En qué consiste la estrategia didáctica de enseñanza?

3. De acuerdo al texto estrategia didácticas: guías para docentes de educación indígena, ¿Qué podemos concluir? Y ¿Cómo es la pedagogía indígena de nuestro territorio como ~pamivas?

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

4. Teniendo ya en claro, en qué consiste la estrategia didáctica, cómo es la estrategia didáctica y las didácticas en parte de los indígenas, ¿Cómo podemos plantear una estrategia didáctica para enseñar el sistema numérico en el grado primero mediante juegos tradicionales del grupo étnico ~pamiva?

Sellando el encuentro
Se evalúa el trabajo realizado con las siguientes preguntas escritas para cada asistente y los sabedores opinan verbalmente, quienes no sepan escribir, lo resto completan el cuestionario.

1 ¿Cuál es su opinión general acerca del Taller? Márquelo

Mal		mediocre		aceptable		Buena		excelente	
-----	--	----------	--	-----------	--	-------	--	-----------	--

2. ¿Cuáles fueron en su opinión puntos débiles?

3. ¿Qué le agradó del taller?

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

4. Sugerencia para próximo taller

Evidencias



El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Anexo 4

FASE 1: PLANIFICACIÓN:

Para esta fase se organiza y se plantea un taller denominado, "creando ambientes saludables y de aprendizaje", relacionadas con las nociones numéricas y las prácticas en el aula, con el fin de aclarar su concepto, y cómo dar la aplicabilidad en la vida cotidiana en el campo educativo. En muchas ocasiones escuchamos palabras a diario, pero no nos preocupamos en darle sentido y actuamos sin mucha comprensión de dicho tema, por tal razón la importancia de aclarar dudas sobre nociones numéricas y prácticas en el aula en la investigación de El juego tradicional como estrategia de aprendizaje en nociones numéricas en el grado primero en las escuelas de Macaquiño y Tucunaré

Fase 2: introductoria

Estando frente a la comunidad educativa se sensibiliza y se le estimula, dando a conocer el propósito del taller. Como la asistencia del taller son padres de familia y estudiantes, es necesario sensibilizar, diciendo que es un taller organizado para aclarar conceptos de nociones numéricas y prácticas de aula, para poder dar aplicabilidad en la escuela con los estudiantes. Para que sientan tranquilos se le regala dulces para todos y cigarrillo para los adultos que fuman.

Fase 3: desarrollo del taller

Luego de haber dado a conocer el propósito, se da inicio al taller en forma de dialogo,

Utilizando LA TÉCNICA INTERACTIVA mural de situaciones, así:

Objetivos:

Exponer conceptos sobre nociones numéricas y prácticas de aula, fijando en cartulinas unidas, para que pueda alcanzar a la participación de todos.

Característica

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

La característica es que cada uno de los asistentes pueda participar colocando el concepto de acuerdo a su capacidad de entender.

Descripción

Para este trabajo, su organiza en grupos, en la cual cada grupo debate sobre el contenido del tema que le corresponde. De esta manera cada participante o de a dos para que saquen la idea que ellos se acuerden, y puedan fijar en las cartulinas unidas para la exposición del mural.

Expresión

Según el resultado de los murales, se hace el debate entre todos los asistentes de las ideas que fueron expuestas en el mural, en la cual cada dueño da el concepto y defiende su idea. Finalmente, de todas las ideas se concluye haciendo resumen de todas las ideas.

Fase 4. Final y cierre

Terminado el taller, se le socializa los trabajos abordados con los subgrupos organizados, para darle la conclusión general

Instrumento: guía de trabajo para mural de situaciones

El mural de situaciones se desarrolla con las siguientes actividades:

1. Se da bienvenida a los asistentes repartiendo bombón para que endulcen la vida, explicando, que se reúne con el propósito de hacer trabajo de aclaraciones de ideas sobre nociones numéricas y práctica de aula, mediante actividades que se representa las ideas en papel periódico como representación de un mural de situaciones, puesto que en este mural expresamos diferentes situaciones y poner en evidencias procesos que enfrentan los diferentes grupos de personas.

2. La comunidad educativa se organiza por subgrupos para la disposición de los materiales a desarrollar y también deben familiarizarse con los elementos del medio. Cada grupo aprovecha de su creatividad y recurso del medio, en caso de alguna necesidad de materiales.

3. cada subgrupo de los participantes escoge de manera libre la temática que desean abordar como las siguientes preguntas:

¿cómo se siente usted en el aula de clase?

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

- ¿Es agradable las prácticas de aulas?
- ¿Cómo cuentan los ~pamiva las prácticas de aula?
- ¿Cómo aplicar el juego en una noción de número?
- ¿Cómo son los números en la cultura ~pamiva?
- ¿Cómo podemos encontrar o relacionar los números en la selva?

4. Para finalizar el trabajo del presente trabajo, se reúne a todos los grupos en el salón de primero, que es amplio, para que los grupos puedan fijar su mural sin inconveniencia. Se pronuncia que estamos en momentos de ver cómo los diferentes pudieron realizar su labor, mediante la exposición de murales, aquí dentro del salón, cada grupo hace conocer su mensaje, expuesto en el mural de situaciones, los demás asistentes en cualquier duda expresan su inquietud o propuesta, para complementar o mejorar

5. Llega el momento de síntesis en el cual se busca que los participantes concluyan a partir de la reflexión del tema abordado

6. El grupo se convierte en intérprete del trabajo hecho, comentan las vivencias, los hechos y sucesos. Para hacer la reflexión y el debate se necesitan de preguntas como:

- ¿Qué se ve?
- ¿Qué percepciones genera lo que se observa?
- ¿Qué está expresando el Mural?
- ¿Por qué?
- ¿Qué le falta al Mural?
- ¿Qué sugerencia tienen para mejorar?

1. Al finalizar el trabajo cada subgrupo, se procede a compartir y expresar lo logrado. Es importante que todas las personas tengan una visión general, donde se observe tanto los

Trabajos individuales como los colectivos.

2. Agradecer a cada uno de los participantes por su buena voluntad de participar en este evento, esperando que le haya

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés) servido y aprendido algo para la vida cotidiana.

Evidencias



Anexo 5

Objetivo específico: Describir las características de los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés) en relación con sus procesos de aprendizaje de nociones numéricas

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

TECNICA 6

TALLER: Estado numérico inicial de los estudiantes de primero.

OBJETIVO: Identificar el estado de conocimiento y dominio de las nociones numéricas en los niños de primero de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño.

Para el desarrollo del taller, se llevará en proceso, a las cuales lo denominaron momentos, de la siguiente manera:

Momento 1. Consulta – planificación.

Para poder trabajar a este taller, toca documentar para encontrar el sistema de numeración planteada por el ministerio de educación nacional y su sistema de evaluación.

El taller está diseñado para identificar el nivel en el que se encuentra el estudiante en relación con los procesos de aprendizaje de nociones matemáticas. Para este fin vamos a tomar como referente los Estándares básicos de Matemáticas puesto que allí se ofrecen unos estándares o unos referentes para identificar el lugar en el que se encuentran los estudiantes.

Los Estándares refieren los siguientes niveles:

1. Formular y resolver problemas
2. Modelar procesos y fenómenos de la realidad
3. Comunicar
4. Formular y resolver problemas

En cada uno de estos niveles, se puede describir las acciones que debe de tomar el estudiante para lograr con satisfacción de la siguiente manera.

1. Formular y resolver problemas.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Para poder desarrollar este nivel, el estudiante debe de inventar, formular y dar solución a los problemas matemáticos.

Estos problemas pueden nacer desde la realidad de su entorno, lejano o transverzalizando con otras áreas de conocimiento (MEN, 2006, p. 52)

2. Modelar procesos y fenómenos de la realidad.

Al nivel de modelación, el estudiante para poder lograr lo esperado, debe de “establecer modelos matemáticos de distintos niveles de complejidad, a partir de los cuales se pueden hacer predicciones, utilizar procedimientos numéricos, obtener resultados” (MEN, 2006, p. 53)

3. Comunicar

Los estudiantes en el nivel de comunicación, para alcanzar el propósito matemático debe de compartir “el significado de las palabras, frases, gráficos y símbolos, aprecien la necesidad de tener acuerdos colectivos y aun universales” (MEN, 2006, p. 54)

4. Razonar

Los niños y niñas estudiantes, para lograr la meta de razonar, deben de entender que los “modelos y materiales físicos y manipulativos ayudan a comprender que las matemáticas no son simplemente una memorización de reglas y algoritmos, sino que tienen sentido, son lógicas, potencian la capacidad de pensar y son divertidas” (MEN, 2006, p. 54)

5. Formular, comparar y ejercitar procedimientos y algoritmos.

Para lograr alcanzar el propósito de este nivel, los estudiantes deben “entender que este proceso implica comprometer en la construcción y ejecución segura y rápida de procedimientos mecánicos o de rutina, también llamados algoritmos” (MEN, 2006, p. 54)

Otro referente que podemos utilizar es el de los cinco tipos de pensamiento matemático; el numérico, el espacial, el métrico o de medida, el aleatorio o probabilístico y el variacional. Como el trabajo investigativo está centrado en las nociones numéricas en el grado primero de las escuelas de Tucunaré y Macaquiño, no centramos en este taller en el pensamiento numérico.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

El pensamiento numérico es un tema muy complejo, que prácticamente abarca a los demás pensamientos, es decir, en matemáticas, lo esencial son los números, sin números, no podríamos realizar matemáticas

“Así pues, el desarrollo del pensamiento numérico exige dominar progresivamente un conjunto de procesos, conceptos, proposiciones, modelos y teorías en diversos contextos, los cuales permiten configurar las estructuras conceptuales de los diferentes sistemas numéricos necesarios para la Educación Básica y Media y su uso eficaz por medio de los distintos sistemas de numeración con los que se representan.” (MEN, 2006, p. 60)

Por lo tanto, este taller busca encontrar en el nivel en que se encuentra el niño/a en las nociones numéricas de grado primero de la básica primaria, ya que es el primer año escolar de estos pequeños estudiantes, que han llegado con muchas ganas de aprender en la escuela muchas cosas, y como niño o niña debe de aprender jugando.

Momento 2. Preparatorio de material.

Teniendo en cuenta las documentaciones encontradas, a continuación, se prepara el cuestionario que contiene los interrogantes y las actividades que tiene que desarrollar cada estudiante. Teniendo en cuenta que todavía el niño de primero no tiene esa capacidad de leer y comprender las afirmaciones escritas.

Se plantea cinco acciones a desarrollar, para identificar el estado de conocimiento de cada estudiante en las nociones numéricas, con el siguiente esquema:

Nombre: _____

1. En el espacio dibuje un conjunto con elementos que le guste dibujar.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

2. Escoja y pinte el conjunto con menor cantidad de elementos

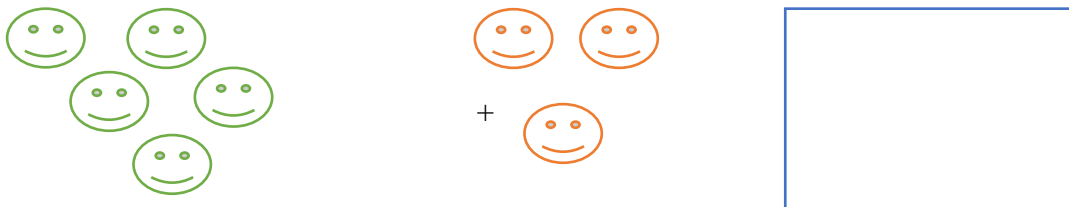


3. Escoja y pinte el conjunto con mayor cantidad de elementos.



4. Escriba números hasta 20. En el siguiente espacio

5. Solucione la suma según la cantidad de objetos y escriba los números en las rayitas.



El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

$$\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$

Se saca una copia para cada estudiante para que lo pueda desarrollar individualmente, con la orientación de los docentes acompañantes.

Momento 3. Desarrollo del taller

En el salón de primero se reúne con los estudiantes de grado primero, con el fin de llevar a cabo la prueba de nociones numéricas, e identificar en el nivel de conocimiento que tiene cada estudiante; se les da la bienvenida a todos los estudiantes y se explica la finalidad del encuentro. Estamos reunidos, para realizar una prueba de conocimiento de matemáticas de cada estudiante, para que podamos identificar en qué tenemos que profundizar más en las enseñanzas durante las clases.

En el tablero se tiene escrito los puntos, tal como aparece en el papel de la prueba y con base a esto se le explica lo que cada estudiante debe realizar en cada punto, con tiempo determinado de 60 minutos.

A continuación, se le hace entrega la prueba a cada uno, para que lo desarrolle individualmente, con todo el derecho de preguntar cuando les presente duda e inseguridad a los profesores, De esta forma se espera hasta que la prueba sea resuelta por todos los estudiantes. Terminado el tiempo se recoge y se hace la respectiva calificación para que cada estudiante verifique cómo le fue con la prueba.

Momento 4. Finalización.

Como parte final de la prueba se le entrega a cada su respectiva prueba, para que pueda vivenciar la calificación que obtuvo. Puesto por puesto se le pasa explicando las respuestas si están bien o no, sobre todo hacerle entender por qué obtuvo mal en ese punto.

Finalmente, darle las gracias, por la disponibilidad y la dedicación que prestaron para responder las actividades planteadas.

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Evidencias



El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

Evidencia de pilotaje



El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)



c

El juego tradicional de la etnia ~pamíva como estrategia de enseñanza de nociones numéricas en los niños del grado primero de las escuelas rurales de Tucunaré y Macaquiño (sedes de la Institución Educativa Rural de San Javier, Caño Cuduyarí, Vaupés)

