

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Educación



La importancia de la metodología lúdica
para el aprendizaje de las matemáticas en el primer grado primaria,
propuesta de una guía de reflexión para docentes para la utilización de
diferentes estrategias de aprendizaje lúdico

Trabajo de graduación como Modelo de Trabajo Profesional, presentado por
Oscar Benjamin Matzar Pérez
para optar al grado académico de Licenciado en Educación

Guatemala

2014

La importancia de la metodología lúdica
para el aprendizaje de las matemáticas en el primer grado primaria,
propuesta de una guía de reflexión para docentes para la utilización de
diferentes estrategias de aprendizaje lúdico

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Educación



La importancia de la metodología lúdica
para el aprendizaje de las matemáticas en el primer grado primaria,
propuesta de una guía de reflexión para docentes para la utilización de
diferentes estrategias de aprendizaje lúdico

Trabajo de graduación como Modelo de Trabajo Profesional, presentado por
Oscar Benjamin Matzar Pérez
para optar al grado académico de Licenciado en Educación

Guatemala

2014

Vo.Bo. (f)

MA. Juan Carlos Villatoro Rosales

Tribunal Examinador:

(f)

MA. Juan Carlos Villatoro Rosales

(f)

Licda. Carlota Escobar Campollo de Dávila

(f)

MA. María Eugenia López

Guatemala, 04 de julio de 2014.

ÍNDICE

	PÁGINA
RESUMEN.....	VI
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO CONTEXTUAL.....	2
A. Contexto socioeducativo.....	2
B. Contexto escolar.....	6
III. MARCO TEÓRICO.....	10
A. La metodología lúdica.....	10
1. La lúdica.....	10
2. Metodología.....	12
3. Lúdica, juego y recreación.....	13
4. Juego lúdico.....	15
B. Aprendizaje.....	18
1. Aprendizaje por recepción.....	19
2. Aprendizaje por descubrimiento.....	19
3. Aprendizaje repetitivo.....	19
4. Aprendizaje significativo.....	19
5. Aprendizaje por observación.....	19
6. Aprendizaje activo.....	19
7. Aprendizaje constructivista.....	20
8. El constructivismo como metodología.....	21
9. Aprendizaje lúdico.....	22
C. La metodología lúdica como generador de aprendizajes.....	24
D. La metodología lúdica para el aprendizaje de las matemáticas.....	26
E. Preceptos legales que sustentan la metodología lúdica.....	28

	PÁGINA
F. El ciclo I del nivel de educación primaria.....	30
1. Organización.....	30
2. Caracterización del Primer Ciclo.....	30
3. Áreas curriculares en el ciclo I del nivel de educación primaria....	31
4. El área de matemáticas en el Currículum Nacional Base.....	32
IV. MARCO METODOLÓGICO.....	37
A. Objetivo general de la investigación.....	37
B. Objetivos específicos.....	37
C. Enfoque de la investigación.....	37
D. La población.....	38
E. Sujetos de la investigación.....	38
F. La unidad de análisis.....	38
G. Supuestos de Investigación.....	38
H. Instrumentos de investigación.....	38
I. El alcance de la investigación.....	39
J. Validación de los instrumentos de investigación.....	39
K. Trabajo de campo.....	39
V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	41
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	56
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
VIII. ANEXOS.....	60
IX. PROPUESTA.....	66
Detalle de la propuesta (Adjunto).....	68

RESUMEN

En este trabajo se plantea la importancia de la metodología lúdica para el aprendizaje de las matemáticas en el primer grado del nivel de educación primaria. Elaborando la propuesta de una guía de reflexión para los docentes en cuanto a la necesidad de la utilización de diferentes estrategias lúdicas de aprendizaje en la realización de sus actividades en el aula.

Como elemento de referencia contiene el marco contextual con los datos mínimos sobre el contexto en que se realizó la investigación; luego aparece la parte teórica conteniendo los principales componentes que se refieren a lo lúdico, su rol dentro de la educación; asimismo los preceptos legales que sustentan la importancia del juego para la adquisición de aprendizajes. En este apartado se hace énfasis en el contenido del Currículum Nacional Base relacionado al área de matemáticas y su relación con las actividades lúdicas.

Se presenta el marco metodológico como resultado del trabajo de campo efectuado en la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, Departamento de Sololá, específicamente en una sección del primer grado del nivel de educación primaria.

La parte final lo constituye la propuesta metodológica que plantea sugerencias de actividades que promueven el aprendizaje de las matemáticas en primero primaria mediante la utilización del juego como estrategia.

I. INTRODUCCIÓN

Para describir el papel del juego en la educación en la escuela primaria se presenta este trabajo de graduación como modelo de trabajo profesional planteando la importancia de la metodología lúdica para el aprendizaje de las matemáticas en el primer grado primaria constituyéndose a la vez en una guía de reflexión para el docente sobre la necesidad de implementar diferentes estrategias de aprendizaje.

El ser humano desde su concepción trae de manera inherente la necesidad de una motricidad que después del alumbramiento se convierte en una manifestación de juego que trae consigo una satisfacción y alegría a su vida. En la infancia estas actividades recreativas son lo más llamativo para el niño porque su energía corporal le permite realizar cualquier tipo de movimiento o esfuerzo.

Ya en la escuela muchas veces estos juegos cambian de rol porque en el hogar se realizan con fines de diversión o simple recreación, mientras que en las aulas los maestros utilizan las actividades lúdicas persiguiendo el alcance de objetivos previamente fijados, estableciendo para ello una serie de normas y reglas a seguir por parte de sus estudiantes.

Cada parte del trabajo presenta una serie de elementos que son fundamentales para comprender el grado de importancia que tiene el juego como generador de aprendizajes en el área de las matemáticas. Particularmente se enfoca en el primer grado del nivel de educación primaria en cuyo contexto se efectuó la investigación respectiva.

II. MARCO CONTEXTUAL

Para conocer el contexto en que se efectuó el trabajo de graduación se presenta una reseña histórica en donde se detallan los aspectos educativos y socioculturales que han intervenido durante a lo largo de la historia tanto del municipio como del propio establecimiento educativo.

A. Contexto socioeducativo

1. Nombre del Municipio:

Santa Catarina Palopó.

2. Número de comunidades:

Posee tres comunidades: la cabecera municipal y dos caseríos: Pacamán y Xepec.

3. Población de niños en edad escolar:

De acuerdo al último censo (2,012) efectuado por el personal docente de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Jornada Vespertina, la población en edad escolar en la comunidad dentro del casco urbano asciende a la cantidad de: 984 entre niñas y niños.

4. Índice de deserción y repitencia en el nivel de educación primaria del área urbana del municipio:

- a.** De los 810 inscritos en el año 2013, se reportaron 14 alumnos retirados, equivalente al 1.7% de deserción.
- b.** En tanto que el porcentaje de repitencia fue de un 7.6%, lo que equivale a 58 alumnos que repitieron algún grado.

5. Índice de alfabetismo y analfabetismo:

- a. De los 1893 habitantes del área urbana, un 83% son alfabetos, (1571 personas) y el 17% son analfabetas, (322 personas).
- b. Mientras, en el área rural, de los 389 pobladores, únicamente 86 personas son alfabetos, es decir el 22%, el resto: 303 (78%) son analfabetas.

6. Nombre de la institución:

Escuela Oficial Urbana Mixta, Jornada Vespertina, Santa Catarina Palopó, (con el nivel preprimario anexo).

7. Año de fundación:

Fundada en el año 1999, tiene actualmente 15 años de funcionamiento.

8. Modalidad:

Es una escuela Bilingüe, Kaqchikel-Castellano, aunque en los últimos años se ha implementado la enseñanza de un tercer idioma especialmente en los dos ciclos del nivel primario, siendo éste el inglés.

9. Número de grados, secciones y docentes:

- a. Se atienden los niveles de preprimaria párvulos en las tres etapas y primaria en los seis grados.
- b. Se cuenta con dieciocho (18) secciones en total, quince (15) en el edificio principal y tres (3) en un edificio anexo ubicado en el barrio Tzanjuyú.
- c. Laboran cinco (5) maestros y 10 maestras, presupuestados en el Renglón 011.
- d. Dos maestros y dos maestras pertenecen al renglón 021 contratos del Ministerio de Educación.

10. Infraestructura física:

- a. **Número de aulas puras:** dieciocho (18).
- b. **Oficina para la Dirección:** una (1).
- c. **Otros ambientes:** 1 cocina, 1 bodega, 1 biblioteca, 1 aula de computación, 3 sanitarios, 1 tienda de artesanías.
- d. **Área de recreación y deportiva:** 1 cancha polideportiva.
- e. **Seguridad:** Cuenta con rejas metálicas de circulación, existen túmulos en sus vías de acceso, ventanas con rejas metálicas.
- f. **Ubicación:** Avenida Principal, Santa Catarina Palopó, Sololá, Sector Centro.
- g. **Problemas ambientales:** Cocina muy pequeña y falta de drenajes pluviales.
- h. **Recurso agua:** Se cuenta con agua entubada proporcionada por la Municipalidad, depositada en dos tinacos con capacidad de 3,000 litros cada uno.
- i. **Mobiliario escolar:** se cuenta con 435 escritorios, un 95% se encuentra en perfecto estado.

11. Modelo de enseñanza:

- a. **Modalidad Bilingüe Intercultural L1 Kaqchikel y L2 Castellano:**
 - 1) El L1 es aplicado mediante la utilización del idioma materno Kaqchikel a partir de preprimaria hasta el 6° grado primaria sin excepción alguna.
 - 2) El L2, Castellano como segunda lengua es desarrollado en el los dos niveles.
- b. **Planificación:** se elabora un plan anual de cuatro bloques el cual es dividido en planes específicos de clases en periodo semanal.
- c. **Sistema de evaluación:** Además de la aplicación del Reglamento de Evaluación de los Aprendizajes emitido por el Ministerio de Educación se cuenta con un reglamento específico de carácter interno.

Se evalúa mediante los momentos y funciones contemplados en el Currículo Nacional Base: Diagnóstica, Formativa y Sumativa. Se evalúan los tres tipos de contenidos, programando durante el bimestre un mínimo de 4 pruebas objetivas para la parte declarativa, sumado a los aspectos procedimentales y actitudinales.

A nivel de personal docente, se efectúa una sesión de evaluación de desempeño cada bimestre. Con padres de familia se evalúa cada bimestre.

12. Ambientes recurso:

- a. Existe una biblioteca equipada con aproximadamente 1,500 libros de literatura variada, que van desde cuentos hasta enciclopedias y diccionarios propio de la escuela.
- b. Alrededor de un 25% del material son bilingües, (Kaqchikel-Castellano).
- c. Se posee rincones de aprendizaje en la biblioteca con materiales lúdicos como los recursos del método Montessori y juegos de mesa.
- d. Es atendida por la Comisión de Lectura.
- e. Se tiene un aula de computación equipada con veinte computadoras reacondicionadas. Atendida por una instructora.

13. Participación de la comunidad educativa:

La participación comunitaria se ve reflejada en la participación, especialmente de las madres de familia durante las cuatro asambleas ordinarias. Los padres de familia participan en un 25% en las reuniones. En actividades festivas se observa un 90% de participación, tanto de padres como de madres de familia.

La participación activa se da en las visitas que realizan los padres y las madres de familia, ya que se tiene un promedio de 30 visitas a la semana. Asimismo, las autoridades locales participan en las visitas a la escuela, especialmente cuando se les solicita algún trabajo a satisfacción de las distintas necesidades de infraestructura o de otra índole.

14. Participación de los COCODES y COMUDES:

El Consejo Comunitario de Desarrollo a través de su Órgano de Coordinación, tiene muy poca participación, a excepción, cuando apoya o aprueba algún proyecto educativo durante el COMUDE.

La participación más notoria de la comunidad se da durante las cuatro sesiones ordinarias, además de las asambleas mensuales del COMUDE en donde la Dirección del establecimiento participa como representantes del sector educativo.

B. Contexto escolar

1. Reseña histórica del centro educativo

La Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá, fue fundada en Enero del año 1999 por su actual Director Oscar Benjamin Matzar Pérez, mediante las gestiones realizadas ante el Ministerio de Educación y la Coordinación Técnica Administrativa dirigida por el entonces CTA Licenciado Marcelino Ajcabul Ramírez.

El establecimiento además de crearse como una necesidad debido a la superpoblación escolar en la jornada matutina, se constituyó así mismo en una nueva alternativa para la educación de aquellos niños y niñas que por diversos factores no podían asistir a clases en horas de la mañana.

En su primer año de funcionamiento, la adaptación tanto de los alumnos y maestros como de los mismos padres de familia al nuevo horario, se tornó muy difícil, puesto que fue apenas la Primera Escuela Primaria a nivel departamental en funcionar en jornada vespertina.

Pero esto no impidió que se siguiera con el trabajo. En este primer año escolar (1999) fueron atendidos 87 alumnos: 44 niños y 43 niñas. Siendo los primeros docentes: María Teresa Pérez Sicaján atendiendo la preprimaria y Oscar Benjamin Matzar Pérez el primer grado primario.

Desde sus comienzos hasta la fecha, la escuela vespertina siempre ha considerado que el personaje más importante en el proceso educativo es el niño y la niña, por lo que se ha caracterizado por atender a alumnos de muy escasos recursos, con sobre edad, comerciantes, trabajadores y niños con problemas de conducta y aprendizaje, que más que una amenaza o una debilidad, ha sido tomado como una fortaleza y un reto para los

docentes, quienes a través de su dedicación, compromiso y responsabilidad, han logrado incidir positivamente en la vida de cada estudiante que ha pasado por sus aulas.

Con el propósito de apoyar el trabajo docente y estudiantil, así como de buscar el mejoramiento de la escuela, se crea desde el primer año la primera Junta Escolar. En el ciclo 2004 el acontecimiento más sobresaliente lo constituye el egreso de la primera promoción de sexto grado primaria, promoviendo a 19 alumnos.

En el 2005 el establecimiento es seleccionado entre las 300 mejores escuelas en infraestructura a nivel nacional para conformar el Proyecto de Escuelas Demostrativas del Futuro. Y paralelo a esto ingresa al Proyecto de Escuelas Ambientales del Cuerpo de Paz Guatemala.

En el 2007 la escuela es Certificada por la Dirección Departamental de Educación y el Cuerpo de Paz Guatemala como Escuela Ambiental. Toman posesión 5 nuevos docentes presupuestados bajo el renglón 011.

Un aspecto particular de este centro educativo ha sido la constante rotación y movilización de su equipo de maestros y maestras, ya que desde 2001 hasta 2014 han desfilado por las aulas un número significativo de docentes, los que por situaciones de contrato y otros asuntos se han trasladado a otros establecimientos.

Asimismo es importante hacer notar el papel que han desempeñado las distintas instituciones y personas particulares en cuanto al apoyo hacia los planes, programas y proyectos de la escuela. Entre ellos están: La municipalidad local y las dos últimas corporaciones municipales, la misma Supervisión Técnica Administrativa 07-10-01 de Panajachel, Grupo Tecún S.A., Club Quetzal de Francia y otras personas en particular.

Lo que inició como una prueba de la funcionalidad de la jornada vespertina en el departamento de Sololá, con 87 alumnos y 2 maestros, hoy en día se ha convertido en una de las escuelas más prósperas a nivel distrital, contando con 385 alumnos en total, ampliando su cobertura con constantes remodelaciones en la infraestructura, y recientemente con la apertura del servicio educativo en un edificio con tres aulas anexas

ubicadas en el barrio Tzanjuyú que atiende a alumnos del sector norte del casco urbano como medida de contingencia por los últimos desastres naturales acaecidos en el municipio.

2. El contexto en la investigación

La investigación se desarrolló en una sección del primer grado primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina ubicada en la avenida principal del municipio de Santa Catarina Palopó del departamento de Sololá, que administrativamente pertenece a la estructura educativa identificada como distrito escolar 07-10-01 de la Supervisión Educativa ubicada en el municipio de Panajachel, Sololá.

El establecimiento es de modalidad bilingüe Kaqchikel-Castellano, conformado por 317 alumnos del nivel primario y 68 del nivel preprimario, en su mayoría maya hablantes, atendidos por 18 maestros de grado bilingües, 1 profesor de Educación Física, 1 instructora del área de computación, 1 bibliotecaria, 1 conserje y 1 director técnico y administrativo. De igual manera la comunidad educativa la integran los representantes de los padres y madres de familia constituidos en Junta Escolar.

El trabajo investigativo se llevó a cabo específicamente en el primer grado primaria sección “B” que cuenta con una población de 24 alumnos, 7 niñas y 17 niños comprendidos entre las edades de 7 y 9 años.

De acuerdo al Proyecto Educativo Institucional –PEI- del establecimiento (que aún se encuentra en proceso de sistematización), el mismo tiene como Visión:

«Formar estudiantes capaces de enfrentar los retos de la educación moderna haciendo uso de principios y valores productos de su contexto intercultural que les permita alcanzar su desarrollo integral».

Y su Misión es:

«Somos una institución organizada como comunidad educativa que genera el desarrollo integral de los niños y las niñas mediante una educación basada en principios y valores, y estrategias de enseñanza que propician el aprendizaje para la vida».

Entre los principios y valores a que se refiere tanto la visión como la misión de la institución, se citan: la armonía, la tolerancia, la cooperación, la solidaridad, el respeto, la honestidad, la honradez, la responsabilidad; y los que tienen que ver con la cultura maya Kaqchikel como los son el respeto hacia los recursos naturales, a los ancianos, las normas de cortesía, entre otros.

A nivel gubernamental a través del Ministerio de Educación se está impulsando actualmente en los establecimientos oficiales el Programa Nacional de Matemáticas “Contemos Juntos” en cuyos componentes se reconoce la metodología lúdica como aspecto fundamental para el aprendizaje de las matemáticas. Dicho programa aún no se ha promocionado por parte de la cartera de educación.

III. MARCO TEÓRICO

A. La metodología lúdica

Para los educadores de hoy en día ha cobrado importancia la innovación de sus prácticas dentro del salón de clases, es por ello que han adoptado medidas en las cuales sus actividades se tornan más interesantes para los niños y niñas que atienden en la escuela. Una de las prácticas más significativas lo constituye el juego dentro del proceso educativo, lo cual permite al alumno alcanzar un nivel más deseable de las competencias a desarrollar en las diferentes áreas y subáreas de desempeño.

El juego se convierte en lúdico al servir como andamiaje para alcanzar un mejor desarrollo de los aspectos físicos y cognitivos del alumno. En tal sentido el niño aprende mejor al utilizar paralelamente varios sentidos y no limitarse a uno en particular como sucede en muchos casos en que solo se aprende por la vista o por el oído.

La metodología lúdica promueve una mayor atención del alumno porque para él uno de los aspectos más interesantes y llamativos es el juego, cada acción que realiza acompañado de actividades lúdicas siempre tendrá un valor especial y pondrá toda su atención en ello.

1. La lúdica

Es difícil hallar una definición exacta de la lúdica como término porque comúnmente se le asemeja con el juego ya que según la Real Academia de la Lengua Española –RAE-, la palabra lúdica proviene del latín *ludus* que significa juego, por lo tanto al hablar de lúdica se está refiriendo al adjetivo perteneciente o relativo al juego. Sin embargo hay que tomar en cuenta que el juego por sí solo no precisamente implica una actividad para aprender porque existe el juego solamente por placer, por diversión o con propósitos puramente físicos.

La lúdica básicamente busca estimular la motricidad de la persona y a la vez lograr que aprenda de una manera divertida. No obstante, dependiendo del enfoque que se le quiera dar al juego, el mismo se puede definir de varias maneras.

Para los educadores el juego cumple con un papel indispensable para la educación de la persona, en este caso del niño, porque a través del mismo el alumno llega a conocer y comprender mejor el mundo que le rodea, desarrolla su personalidad y practica destrezas que le permiten evolucionar a nivel físico, social y mental, (Guía Docente, Prensa Libre:2).

Según José Palacios Aguilar (Técnicas Lúdicas: 495), psicólogos, pedagogos, sociólogos y, últimamente, pediatras, coinciden al afirmar que los niños aprenden más cuando se tienen en cuenta sus tendencias y motivaciones. Este principio ha llevado a que en la psicología, en la pedagogía, en la sociología y en la pediatría se defiendan al juego como recurso para el aprendizaje, como medio para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje e, incluso, como contenido de la educación.

Las anteriores aseveraciones están encaminadas a reconocer el juego como elemento inherente al aprendizaje, sin embargo hay quienes visualizan el juego como una actividad de entretenimiento e, incluso como deporte.

Por ejemplo Johan Huizinga (1938, Homo Ludens) dice:

«el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual».

Mientras Cagigal (1957, Hombres y deporte) dice:

«el juego se puede designar como una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión».

Al observar estas dos últimas definiciones es fácil concluir que para las dos personalidades el juego es un aspecto hasta cierto punto confuso para la persona porque por un lado dicen que puede ser algo improvisado como a la vez algo sujeto a normas y reglas. En contraparte aparece la siguiente afirmación que sin duda alguna está más acorde a los propósitos de la presente investigación.

Lo que atañe al juego como parte de la educación es fundamental considerar y reconocer que el juego es una de las mejores formas de educar que existen. Es la primera forma que el ser humano utiliza para ponerse en contacto con el mundo que al que acaba de llegar; después, las actividades y experiencias lúdicas que va acumulando le sirven para formar y desarrollar su personalidad y adaptarse a la vida. Hablar de juego es hablar de educación, (José Palacios Aguilar, Técnicas Lúdicas: 487).

En tal sentido los aspectos estudiados hasta el momento plantean la lúdica como sinónimo de juego lo cual se hace con el entendido de que las acciones siempre se harán buscando un fin netamente educativo. Para entenderlo de una manera concluyente se cita la siguiente declaración que dice:

«El niño, mediante el juego, disfruta, se divierte, se expresa y aprende. El adulto, por su parte, se entretiene, descansa, se evade de la rutina diaria y también, muchas veces, aprende. Ambos utilizan la sonrisa para manifestar la satisfacción que sienten al jugar, que brota sin poderse evitar y que aporta humanidad y salud» (José Palacios Aguilar, Técnicas Lúdicas: 479).

De una forma más enfática aparece la afirmación de Palacios (1995 y 1998:488) cuando dice que la educación es mucho más que un juego, pero muy poco sin él. Lo cual viene a confirmar la importancia del juego en el proceso educativo y la atención que se le debe poner por parte de los educadores.

2. Metodología.

Para asimilar de mejor manera la metodología lúdica es importante discernir lo referente a la metodología tanto como práctica educativa como término propiamente. En consecuencia, se citan textualmente algunas definiciones:

Para la Real Academia de la Lengua Española –RAE- el concepto metodología viene del griego μέθοδος, método, y *-logía*, 1. f. Ciencia del método. 2. f. Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Kant decía que la metodología era sinónimo de lógica pues él pensaba que para llegar a la consecución de lo que se pretende investigar había que seguir el camino de una manera lógica poniendo en juego los conocimientos, actitudes y los medios para lograrlo.

La Metodología, asunto propio de la Lógica, no estudia sólo la actividad intelectual, sino su relación con el fin a que ha de dirigirse, es decir la formación del conocimiento y los medios según los cuales ha de ejercitarse, el método, (Luis F. Ocampo: 5).

Entendidas estas acepciones cabe resaltar el papel de la metodología como medio dentro de los quehaceres educativos ya que lo que concierne a ello es fundamental identificar su utilidad y la importancia que esta tiene para alcanzar los objetivos de cualquier actividad que se proponga el educador.

3. Lúdica, juego y recreación

Estos términos pueden plantearse como sinónimos cuando se concentran en un enfoque en particular, sin embargo cada una representa un concepto que en sí mismo posee características peculiares que los distinguen entre sí. Es por ello que deviene la necesidad de definir cada una de ellas para entenderlas, aunque es bueno aclarar que las tres convergen en determinado momento si se toma en cuenta los objetivos de este trabajo de investigación.

Hablar de lúdica es hablar de la actividad cuya meta es netamente formadora y educativa, en otras palabras es un juego con propósito que se antecede por una planificación, seguida de una ejecución con pasos analizados cuidadosamente. La lúdica es entonces un proceso en el que se encuentra claramente definido lo que se pretende desarrollar. Normalmente obedece a normas y reglas que deben cumplirse a cabalidad para lograr el cometido.

La lúdica tiene estricta relación con el tendido curricular porque es utilizada como una estrategia de aprendizaje para desarrollar las habilidades y competencias del estudiante en las diferentes áreas de desempeño. No se puede hablar de lúdica si las actividades sirven únicamente para relajar o son utilizadas como rompehielos y de relleno en una clase.

Por otro lado, el juego tomado tácitamente puede catalogarse como aquella actividad más liberal que si bien se sujeta a normas o reglas, éstas no son motivo de discordia sino más bien sirven para darle cierto orden a lo que se realiza. En el juego los propósitos más perseguidos son la sana distracción, diversión y entretenimiento de los participantes.

El juego es una manifestación inherente al comportamiento humano desde sus primeros días de vida, por ejemplo, es común escuchar a una madre en estado de gestación decir: “¡Mi bebé está pateando, está jugando!”, no se diga cuando el niño está en sus primeros años, todo mundo quiere “jugar” con él, vienen los juguetes y todo se vuelve un juego.

Muchos expertos han tratado de definir este concepto desde su ámbito de acción, planteando cada uno sus propias aseveraciones al respecto; por ejemplo para Palacios, 1998, el juego es una actividad física y/o intelectual regulada por una normativa de rigidez variable, con finalidad en sí misma, en la que el objetivo prioritario es la obtención de placer (diversión), a la vez que favorece la expresión y comunicación personal y/o social.

En tal sentido se observa la normativa como condicionante para realizar el juego pero a la vez se plantea la rigidez variable como el elemento clave para entender que las normas son únicamente referentes de la actividad sin que exista una obligación de cumplirlas.

Replanteando los dos términos anteriores, lúdica y juego, y comprenderlos de una manera más práctica y sencilla, es importante citar la opinión de José Palacios Aguilar, Técnicas Lúdicas: 482 en donde dice que:

«Tradicionalmente, el concepto "juego" no ha sido tomado en "serio". El juego se relaciona, casi siempre, con lo "no serio", con la diversión, la risa, la alegría. Lo "serio" es otra cosa diferente, aquella actividad en la que no se divierte nadie, en la que se debe demostrar un esfuerzo físico y mental palpable, en la que se implica una normativa clara cuyo punto de partida es la seriedad absoluta, el respeto y el criterio de autoridad, en la que, en una palabra, se trabaja. Todo esto ha influido para que juego y trabajo se consideren como actividades totalmente opuestas».

De este modo, se puede entender que “lo serio” del juego es lo que se conoce como lúdica y “lo no serio” es sencillamente el juego comprendido de manera expresa.

Seguidamente, referirse a la recreación es acotar lo referente a las actividades que se efectúan en un lapso indefinido en donde se busca la diversión de manera alegre sin que imperen reglas o restricciones que alteren el libre albedrío. En este caso las actividades son más de carácter personal que sirven para relajación después de actividades físicas o mentales.

De acuerdo a Seda (1973) y Céspedes (1987) la recreación posee tres características principales que son: la voluntariedad, que implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo esta por iniciativa propia; la satisfacción inmediata y directa: sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica; y la autoexpresión: que corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a así mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

La combinación de estos tres aspectos sin duda alguna corresponde a una recreación manifiesta que se ve reflejada en una satisfacción del individuo porque como se apunta, esta actividad tiene como fin disuadir la monotonía, la rutina y el estrés propios de una vida agitada.

Existe también una tipología de la recreación como lo plantea Zully Vega (1991), ésta puede ser Activa cuando la persona es parte íntegra de la actividad participando directamente en la expresión de sus características mentales, emocionales y físicas, como pasa con la práctica de la pintura, la música, los juegos o los deportes. O bien, la recreación puede ser Pasiva cuando la persona es un observador de la actividad recreativa de otros como sucede en el teatro o los espectáculos musicales y deportivos.

4. Juego lúdico

Esta dicotomía podría considerarse la combinación perfecta para una estrategia educativa, es la realización de las acciones de manera paralela en busca de un aprendizaje

real a través del juego. Lingüísticamente podría haber redundancia al referirse a estos dos términos, pero para los objetivos planteados se constituyen en el eje principal de las actividades docentes para el aprendizaje de cualquier área curricular.

Entendido en este orden: juego después lúdico, cabe señalar los tipos de juegos lúdicos propuestos por algunos expertos en la materia, recopilados del trabajo de José Palacios Aguilar, Técnicas Lúdicas:489 al 492:

LEIBNIZ (1646–1716) distinguía dos tipos de juegos:

1. "Juegos donde no cuentan más que EL NÚMERO Y LA SITUACIÓN", en los que ve los siguientes grupos:
 - a. juegos de "puro azar" (cara o cruz, dados).
 - b. juegos de "pura razón" (ajedrez, damas).
 - c. juegos de "medio azar" (bridge, póker, mus).
2. "Juegos en los que entra EL MOVIMIENTO", también denominados como juegos de destreza (juego de la palma, billar, tenis, etc.).

EDOUARD CLAPAREDE (1873-1940) propone los siguientes tipos de juegos:

1. Juegos que ponen en ejercicio PROCESOS GENERALES:

- a) Juegos sensoriales (ruidos, colores, sabores).
- b) Juegos motores (destreza, fuerza, rapidez).
- c) Juegos psíquicos:
 1. Intelectuales (ajedrez, adivinanzas).
 2. Imaginación (transformar objetos).
 3. Afectivos (provocan emociones).
 4. De voluntad (aguantar sin reír).

2. Juegos que ejercitan FUNCIONES ESPECIALES:

- a) Juegos de lucha:
 1. Corporales (peleas, riñas).
 2. Espirituales (discusiones).
- b) Juegos de caza.
- c) Juegos sociales (imitación de los mayores).
- d) Juegos familiares (papá y mamá, muñecas).
- e) Juegos de imitación (vida real, del cine o televisión).

ANDREA IMERONI (1980) propone, únicamente, dos tipos de juegos:

JUEGO ESPONTÁNEO, que es el elegido de manera autónoma en lugares y espacios por el jugador, desarrollado individualmente o en relación con otros.

JUEGO ORIENTADO, que es el programado en cuanto a actividad cuya dirección es propuesta no sólo por el niño, sino también, y sobre todo, por el adulto, sea éste padre, educador, entrenador, animador o maestro.

ANTONELLI Y SALVINI (1982) distinguen cuatro tipos de juegos:

1. JUEGOS DE EJERCICIO, en los que hay necesidad de experimentar las posibilidades o las facultades del propio cuerpo, opuesto o participativo al de los demás, a las cosas o a la naturaleza.
2. JUEGOS SIMBÓLICOS, que implican el pensamiento representativo y la posibilidad de desarrollar rápidamente nuevas situaciones emocionales y representativas.
3. JUEGOS REGLAMENTARIOS, que son situaciones convencionales en que las personas establecen recíprocamente un tipo de participación que garantiza la oportunidad para cada uno de experimentar y liberar particulares aspectos y pulsiones del propio psiquismo. Las actividades deportivas son típicos juegos reglamentarios en los que se codifican las situaciones y los medios, de modo que los jugadores pueden demostrarse recíprocamente su destreza excluyendo el azar en la medida de lo posible.
4. JUEGOS CREATIVOS, que son actividades lúdicas ligadas fundamentalmente a la imaginación, a la catarsis creadora. Los deportes con contenidos artísticos, como el patinaje, la danza y la gimnasia constituyen los aspectos más típicos del juego basado en la profunda satisfacción de la creación.

PIERRE PARLEBAS (1988) realiza una clasificación de los juegos deportivos, según las características de sus sistemas de reglas, distinguiendo dos tipos:

- JUEGOS PSICOMOTORES, sin ninguna interacción motriz, que pueden tener: o ausencia de un sistema de reglas o CUASI-JUEGOS DEPORTIVOS. Por ejemplo: actividades libres en solitario o presencia de un sistema de reglas, con dos tipos posibles:
- JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES. Por ejemplo: tabas, rayuela, trompo, etc.
- JUEGOS DEPORTIVOS INSTITUCION. Por ejemplo: atletismo, gimnasia, natación, esquí, etc.
- JUEGOS SOCIOMOTORES, con interacción motriz, que, como en el tipo anterior, pueden tener o ausencia de un sistema de reglas y ausencia de roles socio-motrices precisos o CUASI-JUEGOS DEPORTIVOS. Por ejemplo: construcción de cabañas, actividades libres en grupo como esquí, vela, ciclismo o juegos organizados según un sistema de reglas preciso, con roles socio-motrices claramente diseñados ("sistema funcional"), que también pueden ser de dos tipos distintos:

JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES. Por ejemplo: policías y ladrones, balón cazador, etc.

JUEGOS DEPORTIVOS INSTITUCION. Por ejemplo: rugby, fútbol, baloncesto, judo, boxeo, lucha, esgrima, etc.

DOMINGO BLÁZQUEZ (1986) realiza un intento de clasificar los juegos, tomando como punto de partida la estructura funcional de los mismos. Cada juego supone un nivel de

complejidad diferente, debido al mayor o menor número de información o variables a tener que tratar. De esta forma, agrupa los juegos en tres grandes bloques, mencionando que, además, existe una forma previa, la del JUEGO LIBRE Y ESPONTÁNEO, que se realiza normalmente fuera de la influencia del profesor, pero de gran importancia.

- JUEGOS DE ORGANIZACIÓN SIMPLE, de tipo individual, en los que el niño se compara a los demás, sin apenas acciones de cooperación o colaboración ni de oposición, sin problemas de espacio, con reglamentación sencilla y normas poco complejas.
- JUEGOS CODIFICADOS, donde aparecen ya relaciones de colaboración o cooperación, por lo que la comunicación motriz es ya más elevada, pero todavía no existen acciones de oposición directa frente a otros; el espacio es utilizado con diferentes criterios, el marcaje y desmarcaje constituye una acción constante, la estrategia aumenta con el aspecto grupal, pero es más una suma de acciones individuales que una acción sincronizada del conjunto; la reglamentación aumenta su complejidad.
- JUEGOS REGLAMENTADOS, en los que la comunicación motriz adquiere su forma más elevada, por la colaboración con los compañeros y las acciones de oposición con respecto al equipo contrario; el espacio supone una utilización compleja (zonas prohibidas, zonas restringidas, etc.), las demarcaciones están definidas y con medidas estandarizadas; la estrategia se basa en acciones defensa–ataque; reglamentación complicada, que supone un aprendizaje previo para poder jugar correctamente.

Esta tipología del juego lúdico aclara el panorama al clasificar las diferentes actividades de acuerdo a las circunstancias y objetivos que persigue el docente para el aprendizaje. De igual manera refleja la gran utilidad que tiene el juego para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje indistintamente del área curricular que se quiera abordar.

B. Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso mediante el cual la persona adquiere los conocimientos, las habilidades, las destrezas y las actitudes a través de la investigación, la formación o la propia experiencia en el diario vivir, que a su vez le permiten desenvolverse dentro de su ámbito social.

Una característica de estas competencias adquiridas es que son evolutivas ya que el ser humano a lo largo del tiempo se ha visto en la necesidad o conveniencia de adaptarse a las circunstancias para tener una mejor calidad de vida, por lo tanto ha subsistido mediante

la observación de su entorno, el análisis de las conductas y habilidades necesarias y la práctica de las mismas en el día a día.

Desde un punto de vista pedagógico es importante enlistar los diferentes tipos de aprendizaje que existen, de forma breve, para una mejor comprensión de este apartado:

1. **Aprendizaje por recepción:** es el que se adquiere a través de la escucha y visualización activa para comprender el contenido y poder repetirlo posteriormente.
2. **Aprendizaje por descubrimiento:** su adquisición se da mediante la observación detenida de las circunstancias, se analiza para luego practicarla.
3. **Aprendizaje repetitivo:** está ligado a la retención de datos y esquemas en la memoria normalmente a corto plazo.
4. **Aprendizaje significativo:** se da cuando hay relación y combinación entre los saberes previos y los nuevos para construir un nuevo conocimiento.
5. **Aprendizaje por observación:** se refiere a la imitación de la persona al observar las conductas o habilidades de otra.
6. **Aprendizaje activo:** haciendo énfasis en lo lúdico es fundamental citar uno de los tipos de aprendizaje que más se acerca a los propósitos de esta investigación: el aprendizaje activo, el cual no es más que el “aprender haciendo”. Como el manejar una bicicleta, construir una maqueta, jugar una partida de ajedrez, por mencionar algunos ejemplos.

El aprendizaje activo es una aventura porque normalmente es producto de la espontaneidad, lleno de sorpresas, en el que además de los objetivos propuestos por el docente, en el camino el alumno va descubriendo y desarrollando nuevas habilidades.

Es divertido y cautivante porque consiste en actividades relacionadas al juego para una mayor significancia de lo que se quiere aprender. Comúnmente es colectivo y participativo porque involucra a varias personas a la vez aunque se centra en el alumno y el maestro cumple un papel de orientación y guiaje de las actividades.

7. Aprendizaje constructivista:

Por otro lado, cabe destacar la importancia del aprendizaje constructivista que al igual que el aprendizaje activo corresponden a la misma línea en cuanto a la utilización de la lúdica como estrategia. En tal virtud se plantean las características de este enfoque educativo defendido por Piaget, Vigotsky y Bandura:

- a. Aprendizaje logrado mediante la construcción propia y autónoma del individuo.
- b. El actor principal es el estudiante, el maestro cumple un papel de orientador y mediador.
- c. El aprendizaje es el resultado de la interacción del alumno y los estímulos externos.
- d. Las actividades educativas nuevas son asimiladas y acomodadas sobre la base de los conocimientos previos.

Entre las ventajas para el quehacer docente, se encuentran: Se logran aprendizajes más significativos, fomenta la autoestima y seguridad, sobre las propias capacidades de poder hacer las cosas, busca hacer hombres y mujeres creativos. Y sus desventajas son: requiere de mucho compromiso y voluntad por parte del estudiante para autoformarse especialmente por medio de la investigación; en determinado momento se pueden necesitar de varios recursos materiales a la vez.

Según Viviana Galdámez, el mejor constructivismo se puede dar dependiendo de varios factores, tales como el interés del alumno, la mediación del maestro, el tipo de contenido, la atención al nivel de desarrollo, el grado de participación escolar permitida y el tipo de interacción que se genere en el aula. En otras palabras si todos estos factores se dan en sentido positivo entonces sí hay constructivismo, sí puede haber aprendizaje significativo.

Lo significativo se alcanza contextualizando las actividades de acuerdo a las características del entorno y de los intereses de los estudiantes, estimula el aprendizaje a través de la utilización de todo el cuerpo, y no solamente enseñanza audiovisual.

8. El constructivismo como metodología

El aprendizaje constructivo supone una construcción a través de un proceso mental que finaliza con la adquisición de un conocimiento nuevo, y sobre todo la posibilidad de construirlo. La adquisición más importante para la persona es la elaboración de toda una serie de razonamientos que hace posible la solución.

El individuo adquiere una nueva competencia que le permitirá generalizar, y aplicar lo ya conocido a una situación nueva. Cada conocimiento nuevo es semejante a un nuevo nivel de una pirámide que se está construyendo sobre la base de los conocimientos previos.

Desde este enfoque metodológico el maestro constructivista es aquel que promueve situaciones de aprendizaje que permitan al alumno a pensar, diferenciar, descubrir, anticipar, reinventar, reflexionar, autocorregirse, clasificar, analizar, deducir, comparar, discutir, etc.

a. Lo significativo

El aprendizaje significativo se da cuando el alumno puede establecer una relación o conexión entre lo que se le propone y sus saberes previos; y desde luego si tiene que ver con su contexto inmediato, escolar, familiar, comunitario.

Si no hay conexión con los saberes previos y el contexto, así lean cien veces un texto no podrán lograr la comprensión, (Programa Aprendo, EDF-MINEDUC).

Uno de los objetivos del aprendizaje significativo es que el educando comprenda el porqué y el para qué aprender. Para los niños el futuro es algo muy lejano e incomprensible, lo significativo en su vida tiene que ver con el presente, su presente.

b. La metacognición

Abordando desde otra perspectiva el aprendizaje, se encuentra una de sus fases más avanzadas y a la vez más complejas y difíciles de alcanzar: la metacognición. En este proceso la persona hace una interiorización de sus habilidades adquiridas y de la forma en que lo logra.

Se asemeja a una práctica del ensayo y error sobre las capacidades de pensar; y más en el hecho de crear una conciencia sobre la forma en que se piensa. En otros términos más consecuentes con el aprendizaje la metacognición se resume en la habilidad de “aprender a aprender”.

En un contexto más cotidiano un claro ejemplo de la metacognición se encuentra en la realización de juegos de mesa, entre ellos los famosos rompecabezas. Si se observa detenidamente al estudiante, éste siempre se preguntará para sí cómo lo logró y por qué lo logró. Este proceso de análisis y reflexión permite a la persona aprender de una manera más significativa porque incluso utilizará otras estrategias para conseguir el mismo resultado: armar el rompecabezas.

9. Aprendizaje lúdico.

“Cierta alumno de mi escuela al salir de clases llegó a mi oficina a pedirme un libro que hablara de los números, tenía un semblante lleno de alegría y emoción; y al preguntarle el porqué de tanta felicidad y a la vez su interés por un libro con dicho contenido, su respuesta fue bastante obvia: es que hoy jugamos a los números con la seño en el patio, jugamos tenta y el avioncito”. Director de la EOUM JV Tzanjuyú, Santa Catarina Palopó.

Esta experiencia marca un precedente sobre la importancia del juego en el aprendizaje del niño, no cabe duda que el significado de esta actividad es tan profundo en el alumno que difícilmente olvide tan pronto lo que vivió.

Habiendo definido lo referente a lo lúdico es más fácil asociarlo al proceso de aprendizaje; en tal sentido referirse al aprendizaje lúdico es en palabras prácticas y sencillas el hecho de aprender mediante el juego.

Como ya se señaló en los enunciados anteriores, la tipología del aprendizaje establece diferentes maneras en que el ser humano aprende en la vida, y en la infancia la actividad de mayor relevancia para el individuo es el juego. Desde el hogar es común que los padres asocien las responsabilidades a futuro de la niña o el niño con los juegos y juguetes preparándolo, por ejemplo a ser buenas madres con el juego de muñecas, a ser buenos cocineros con el juego de la comidita o incluso a ser buenos soldados con el juego de la guerra.

De igual manera en la escuela, especialmente en los primeros años de escolaridad a los maestros se les ve a menudo fuera de su aula jugando con sus alumnos rondas, dramatizaciones y otras actividades que no sólo promueven la sana diversión sino también tienen estrecha relación con las competencias que se desarrollan de acuerdo a las áreas curriculares o contenidos programáticos.

Haciendo uso de la variedad de juegos citados con antelación se desarrolla un aprendizaje lúdico que propicia en el niño la satisfacción de haber aprendido algo a través de actividades prácticas, de su interés y dominio. Cualquier contenido es asimilado de mejor manera si se utiliza frecuentemente el juego como estrategia de aprendizaje.

El aprendizaje lúdico se da mediante la realización de juegos comunes o tradicionales utilizados estratégicamente por el docente, sin embargo a estas alturas del tiempo han surgido otras actividades lúdicas que es importante conocer y aplicar en las aulas. Los avances tecnológicos permiten hoy en día desarrollar un sinnúmero de actividades a través de la utilización de los dispositivos que se existen en el mercado tales como las propias computadoras, los teléfonos normales, los teléfonos inteligentes o Smartphone, videojuegos y últimamente las Tablet.

Como ya se dijo, el aprendizaje a través de la lúdica involucra no solo la capacidad audiovisual del alumno sino además la utilización de sus habilidades motoras, aunque hablando explícitamente de los juegos productos de la tecnología es importante señalar que estos poseen la desventaja de propiciar mayormente la acción de forma más individual que colectiva.

a. La adquisición del aprendizaje lúdico basado en el desarrollo cognoscitivo según Piaget.

Para concluir con lo referente al aprendizaje lúdico es necesario conocer las acotaciones sobre el desarrollo del pensamiento propuesto por Jean Piaget en las que se establecen los estadios o periodos en que se evolucionan los conceptos básicos físicos, lógicos, matemáticos y morales desde el nacimiento hasta la adolescencia.

1) Periodo preoperacional

De acuerdo a las edades aproximadas de los estudiantes del primer grado del nivel de educación primaria hay que considerar el periodo preoperacional que Piaget plantea en su investigación, que va de los dos a los siete años de edad. En esta etapa los niños alcanzan a dominar las operaciones de tipo mental y lógica; de igual forma desarrollan la capacidad de formar y usar símbolos como las palabras, los gestos, las imágenes y los signos.

Es normal ver en este periodo a los niños imitando o jugando de manera simbólica y representativa. Logran desarrollar sus habilidades cognitivas jugando a la familia, identificando tamaños, comparando y clasificando objetos.

2) Periodo de operaciones concretas

En este periodo, los niños entre las edades de siete a once años adquieren la habilidad de utilizar la lógica en sus acciones, no obstante lo hacen siempre con la ayuda de objetos concretos porque aún no alcanzan a dilucidar los problemas abstractos.

Específicamente en el área de las matemáticas el niño de esta etapa posee la capacidad de entender cómo las cosas cambian y se transforman, establece patrones clasificando los objetos concretos, puede sumar, restar, multiplicar y dividir utilizando los elementos físicos que tiene a su alcance.

C. La metodología lúdica como generador de aprendizajes

El juego por sí solo no genera siempre un aprendizaje porque normalmente cumple objetivos de diversión, pasatiempo, rompehielos o de simple relajación. Ahora, si se toma como un medio para alcanzar metas ligadas a lo educativo y como fuente de aprendizaje es de carácter imprescindible conocer los beneficios que este trae.

Jorge Batllori (2001:15), menciona que algunas de las capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades que se pueden desarrollar con los juegos son:

- a. Favorecer la movilidad.
- b. Estimular la comunicación.
- c. Ayudar a desarrollar la imaginación.
- d. Facilitar la adquisición de nuevos conocimientos.
- e. Fomentar la diversión individual y en grupo.
- f. Facilitar la observación de nuevos procedimientos.
- g. Desarrollar la lógica y el sentido común.
- h. Ayudar a explorar potencialidades y limitaciones.
- i. Estimular la aceptación de jerarquías y el trabajo en equipo.
- j. Desarrollar habilidades manuales.
- k. Agilizar la astucia y el ingenio.
- l. Ayudar al desarrollo físico y mental.
- m. Agilizar el razonamiento verbal, numérico, visual y abstracto.
- n. Aprender a resolver problemas o dificultades y a buscar alternativas.

Ante tal situación es necesario reflexionar sobre el papel preponderante del juego como un medio de transporte hacia el aprendizaje; no es raro observar en las escuelas que las áreas curriculares de mayor aceptación entre los estudiantes son Educación Física y Expresión Artística por el hecho de que en estas materias conjugan la mayoría de sus sentidos así como la parte kinestésica en el desarrollo de las actividades. Ni se mencione el momento del recreo, que es un lapso hasta cierto punto sagrado, por ello es que los niños y niñas saltan y gritan de la emoción al escuchar el sonido de la campana o timbre.

He aquí la necesidad del papel orientador y mediador del docente para que efectivamente los juegos sirvan de enlace entre el alumno y su aprendizaje. No se trata de justificar el uso de los juegos como el medio más eficaz para desarrollar las competencias

necesarias en las distintas áreas de aprendizaje, sino más bien hay que verlos como un medio más entre los tantos que existen, porque también hay que reconocer que dentro del compendio de contenidos existen algunos que hay que abordarlos de una manera más seria y distinta.

D. La metodología lúdica para el aprendizaje de las matemáticas

Las matemáticas siempre han sido un tema tabú para los estudiantes particularmente a partir de los tres últimos años del nivel de educación primaria. En la secundaria y diversificado continúan los problemas para asimilar los contenidos de esta área, ya a nivel universitario son escasos los estudiantes que “se atreven” a seguir carreras relacionadas con los números.

En las estadísticas gubernamentales se ven reflejados los resultados de los diferentes diagnósticos que se han hecho a nivel nacional sobre el dominio de las habilidades matemáticas, y los mismos no son nada alentadores. De ahí surge la interrogante del porqué las matemáticas son tan difíciles para los estudiantes. Una de las probables respuestas lo constituye la forma en que se aprenden desde los primeros años de escolaridad.

Para los efectos de este trabajo se citan algunas actividades sugeridas en el Currículum Nacional Base del Primer Grado del Nivel de Educación Primaria en el área de Matemáticas que tienen estricta relación con la metodología lúdica y su aplicación para el aprendizaje de esta área curricular: (CNB, Matemáticas:102, 103).

Con el propósito de estimular el aprendizaje en el área de Matemáticas, se sugiere desarrollar actividades como las siguientes:

- a) Utilizar el juego como medio de aprendizaje, practicar juegos tradicionales como el avión, los cincos, la cuerda, el trompo y otros.
- b) Promover juegos grupales para introducir reglas, formas de alinearse, curvas, figuras geométricas y otras.
- c) Proponer cambios en las reglas de juegos con reglamentos.

- d) Desarrollar destrezas de pensamiento y habilidades psicomotoras por medio de los juegos individuales y grupales, como rompecabezas, juegos de palabras, etc.
- e) Utilizar material manipulable, concreto, para descubrir formas, patrones y relaciones utilizando el tacto y la vista.
- f) Aprovechar los paseos, excursiones visitas a museos y otros centros para que los y las estudiantes se puedan ubicar en el tiempo y en el espacio.
- g) Promover el aprendizaje de la ruta lógica a seguir para la resolución de problemas: detectarlos, analizarlos, investigar las circunstancias externas que inciden en ellos, proponer soluciones, ejecutarlas y evaluar los resultados.
- h) Traer al salón de clases la tecnología disponible en el medio para facilitar el aprendizaje y la enseñanza de esta ciencia: ábaco, calculadora, computadora, entre otras.
- i) Estudiar la etnomatemática (matemática de la cotidianidad): investigar las formas de pensar con respecto a la resolución de los problemas que se confrontan en la vida diaria, los modelos y los algoritmos que utilizan las personas.
- j) Propiciar el estudio de la matemática de manera dinámica; procurar, en todo momento, que el aprendizaje se base en el triángulo: ACCIÓN - REFLEXIÓN - ACCIÓN. En otras palabras, transformar el salón de clases en un laboratorio de investigaciones.
- k) Organizar situaciones en las que los y las estudiantes utilicen moneda hecha con papel y otros materiales en simulación de transacciones comerciales.
- l) Promover actividades de investigación tanto fuera como dentro de la escuela, ejemplo: investigar patrones numéricos en objetos de la naturaleza, formas geométricas de objetos de la naturaleza o creados en las comunidades, operaciones numéricas propias de otras culturas, entre otros.
- m) Utilizar juegos, adivinanzas e incongruencias en los que los niños y las niñas pongan en juego su creatividad y sus habilidades para resolverlos.
- n) Asignar roles protagónicos a niños y niñas: ser profesor o profesora por un día, un científico importante, un investigador, entre otros.

- o) Organizar exposiciones de trabajos con los que se incentive a todos los alumnos y alumnas a presentar sus trabajos de matemática.
- p) Crear condiciones para que los y las estudiantes apliquen sus conocimientos de matemáticas por ejemplo: organizar una tienda escolar, venta de granos, verduras y alimentos, visita a un mercado, etc.
- q) Promover concursos de habilidades numéricas.

E. Preceptos legales que sustentan la metodología lúdica.

La legislación existente en materia educativa sustenta en varios preceptos el uso de la metodología lúdica en el ejercicio docente. Seleccionando los distintos fundamentos legales, se encuentra en primera instancia, la Constitución Política de la República de Guatemala en el Capítulo II, Derechos Sociales, Sección Primera- Familia, Artículo 51. Protección a menores y ancianos; en el que literalmente dice:

«El Estado protegerá la salud física, mental y moral de los menores de edad y de los ancianos. Les garantizará su derecho a la alimentación, salud, educación y seguridad y previsión social».

Seguidamente aparece la Sección Cuarta de la misma Constitución Política que se refiere a la educación, cuyos artículos conducentes dicen:

«Artículo 71. Derecho a la educación. Se garantiza la libertad de enseñanza y criterio docente. Es obligación del Estado proporcionar y facilitar educación a sus habitantes sin discriminación alguna. Se declara de utilidad y necesidad públicas la fundación y mantenimiento de centros educativos culturales y museos. Artículo 72. Fines de la educación. La educación tiene como fin primordial el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad y cultura nacional y universal».

En el decreto legislativo 12-91 Ley de Educación Nacional, aparecen otros componentes que sustentan la metodología lúdica. Extractando únicamente los necesarios:

Artículo 1. Principios. La educación en Guatemala se fundamenta en los siguientes principios:

3. Tiene al educando como centro y sujeto del proceso educativo.
4. Está orientada al desarrollo y perfeccionamiento integral del ser humano a través de un proceso permanente, gradual y progresivo.
7. Es un proceso científico, humanístico, crítico, dinámico, participativo y transformador.

Artículo 2. Fines. Los Fines de la educación en Guatemala son los siguientes: (se citan únicamente los referentes)

- i. Proporcionar una educación basada en principios humanos, científicos, técnicos, culturales y espirituales que formen integralmente al educando, lo preparen para el trabajo, la convivencia social y le permitan el acceso a otros niveles de vida.

Estos puntos de la ley contemplan un elemento común entre sí que se entiende como sustento del uso de la metodología lúdica en el proceso educativo: la característica integral de la educación. La misma situación sucede con el numeral 1 de los fines de la educación cuando menciona la convivencia social, un valor fundamental que se logra con el uso del juego como generador de oportunidades para ello.

Habiendo ratificado el Estado guatemalteco los convenios internacionales, es importante señalar el contenido de la Convención sobre los derechos del niño de 1990 en cuyo artículo 31, numeral 1, establece:

«Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes».

Prosiguiendo con los convenios se cita uno de los preceptos establecidos en la Declaración Universal de los Derechos Humanos que se refiere al disfrute del tiempo libre entendido como espacio para el juego:

«Artículo 24. Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas».

En el Currículum Nacional Base aparecen algunos objetivos de la educación ligados a la lúdica:

«Conocer, rescatar, respetar, promover, crear y recrear las cualidades morales, espirituales, éticas y estéticas de los pueblos guatemaltecos. Generar y llevar a la práctica nuevos modelos educativos que respondan a las necesidades de la sociedad y su paradigma de desarrollo.».

F. El Ciclo I del Nivel de Educación Primaria

A raíz de la reforma Educativa impulsada por el Estado guatemalteco a finales del siglo recién pasado, se diseñó el Currículum Nacional Base para los niveles de educación preprimaria y primaria con el propósito de contar con un documento guía para regir el proceso educativo. En tal sentido el currículo divide en dos ciclos el nivel de educación primaria descrito en el propio documento como sigue:

1. Organización

El Currículum de la Educación Primaria se organiza en dos ciclos. Cada ciclo integra tres años de escolaridad. Al primer ciclo del sistema escolarizado pueden ingresar los niños y las niñas al cumplir los 7 años de acuerdo con la Constitución Política de la República.

La organización del currículo en ciclos favorece el desarrollo de los y las estudiantes, de manera que cada uno encuentre que sus intereses y necesidades personales son satisfechas. Asimismo, facilita la permanencia en la escuela por períodos más largos y permite trazar metas de largo plazo de acuerdo con la madurez de los y las estudiantes.

2. Caracterización del Primer Ciclo

En este ciclo se pretende que los y las estudiantes encuentren satisfacción en descubrir lo que piensan, establezcan nuevas relaciones, adquieran conocimientos, encuentren nuevas formas de hacer las cosas y en comunicar sus ideas, sentimientos, necesidades y emociones.

Por las características del primer ciclo de la educación primaria, las experiencias se plantean desde un enfoque global integrador. Se estimula el uso del juego como metodología de aprendizaje, el cual tiene un carácter motivador y estimulante para el desarrollo físico y mental de los niños y las niñas, a la vez que les permite establecer relaciones significativas en su entorno escolar, familiar y comunitario.

Asimismo, la escuela primaria debe proporcionar las bases y los fundamentos para desarrollar en sus egresados y egresadas, las competencias que les permitan la mejor inserción a la educación media. Los procesos de aprendizaje propician situaciones que facilitan el aprendizaje de y en el idioma materno, actividades que permiten la transferencia de destrezas de aprendizaje de y en un segundo idioma y se propicia el aprendizaje de un tercer idioma. Se estimulan las destrezas del trabajo en equipo y el ejercicio del liderazgo.

Como actividades centrales, se favorece la educación integral, se desarrollan las habilidades para las interrelaciones sociales y se propician experiencias que facilitan la convivencia con el medio social y natural. Además, se abren espacios de participación a los padres y madres de familia con el propósito de apoyar a los y las estudiantes en sus aprendizajes y en la continuidad de sus estudios.

3. Áreas curriculares en el ciclo I del nivel de educación primaria

Dentro del Currículum Nacional Base y en cumplimiento del Acuerdo Ministerial 35-2005 del Ministerio de Educación, Artículo 12, se enlistan las áreas curriculares del primer grado del nivel de educación primaria.

a. Áreas

En el nivel primario las áreas se clasifican en Fundamentales y de Formación. Las áreas fundamentales constituyen la base para otros aprendizajes y están desarrolladas de acuerdo con el conocimiento de las ciencias, artes y tecnologías. Consideran la multiculturalidad e interculturalidad como ejes articuladores.

Las áreas de formación desarrollan habilidades para la vida, en los campos de formación de valores, participación ciudadana, desarrollo de destrezas para el aprendizaje y formación hacia la laboriosidad y la vida productiva.

Se incluye en el desarrollo de las mismas, el fortalecimiento de las habilidades para la comunicación, el desarrollo del pensamiento lógico matemático, el conocimiento y la interacción con el medio social y natural, la formación artística y la educación física, buscando fortalecer desde su abordaje el aprendizaje de la interculturalidad.

1) Áreas fundamentales

- Comunicación y Lenguaje L1 (Idioma Materno).
- Comunicación y Lenguaje L2 (Segunda Idioma).
- Comunicación y Lenguaje L3 (Tercer Idioma).
- Matemáticas.
- Medio Social y Natural.
- Expresión Artística.
- Educación Física.

2) Áreas formativas

- Formación Ciudadana.

4. El Área de Matemáticas en el Currículum Nacional Base

Citando lo que atañe a esta área curricular en el CNB cabe la necesidad de conocer sus competencias, las características y componentes, haciendo énfasis en lo concerniente al elemento lúdico se recopila lo siguiente:

a. Competencias que desarrolla el área

- 1) Construye patrones y relaciones y los utiliza en el enunciado de proposiciones geométricas, espaciales y estadísticas.
- 2) Utiliza elementos matemáticos para el mejoramiento y transformación del medio natural, social y cultural.
- 3) Emite juicios sobre la generación y comprobación de hipótesis con respecto a hechos de la vida cotidiana basándose en modelos estadísticos.
- 4) Aplica la información que obtiene de las formas geométricas para su utilización en la resolución de problemas.
- 5) Construye propuestas matemáticas a partir de modelos alternativos de la ciencia y la cultura.
- 6) Expresa ideas y pensamientos con libertad y coherencia utilizando diferentes signos, símbolos, gráficos, algoritmos y términos matemáticos.
- 7) Establece relaciones entre los conocimientos y tecnologías propias de su cultura y las de otras culturas.

b. Características

El Área de Matemáticas organiza el conjunto de conocimientos, modelos, métodos, algoritmos y símbolos necesarios para propiciar el desarrollo de la ciencia y la tecnología en las diferentes comunidades del país.

Desarrolla en los alumnos y las alumnas, habilidades destrezas y hábitos mentales como: destrezas de cálculo, estimación, observación, representación, argumentación, investigación, comunicación, demostración y autoaprendizaje.

c. Componentes

El Área de Matemáticas se organiza en los siguientes componentes:

- Formas, patrones y relaciones. Ayuda a los y las estudiantes en la construcción de elementos geométricos y en la aplicación de sus propiedades en la resolución de problemas, desarrolla la capacidad de identificar patrones y relaciones, de observarlas y analizarlas no sólo en situaciones matemáticas sino en actividades cotidianas.
- Matemáticas, ciencia y tecnología. Es el componente por medio del cual los y las estudiantes aplican los conocimientos de la ciencia y la tecnología en la realización de acciones productivas, utiliza métodos alternativos de la ciencia para construir nuevos conocimientos, etc.
- Sistemas numéricos y operaciones. En este componente se estudian las propiedades de los números y sus operaciones para facilitar la adquisición de conceptos y la exactitud en el cálculo mental. Estudia los fundamentos de las teorías axiomáticas para expresar las ideas por medio de signos, símbolos gráficos y términos matemáticos.
- La incertidumbre, la comunicación y la investigación. Utiliza la estadística para la organización, análisis y representación gráfica y la probabilidad para hacer inferencias de hechos y datos de su cotidianidad. Utiliza, también, la construcción y comunicación de predicados matemáticos y el uso del razonamiento en la investigación, para resolver problemas y generar nuevos conocimientos.

d. Estrategias para desarrollar el área

- Promover un ambiente agradable durante el desarrollo del aprendizaje de la matemática crear en las y los estudiantes un ambiente de confianza en el que ellos y ellas sean capaces de resolver ejercicios y problemas en forma individual o grupal y en donde la matemática no inspire temor generar actividades matemáticas en las que los estudiantes jueguen y realicen actividades lúdicas con sentido de aprendizaje.

e. Actividades que se sugieren

- Utilizar el juego como medio de aprendizaje, practicar juegos tradicionales como el avión, los cincos, la cuerda, el trompo y otros.
- Promover juegos grupales para introducir reglas, formas de alinearse, curvas, figuras geométricas y otras.
- Plantear y defender sus razonamientos por medio del diálogo respetando las diferencias de opinión.
- Proponer cambios en las reglas de juegos con reglamentos.
- Desarrollar destrezas de pensamiento y habilidades psicomotoras por medio de los juegos individuales y grupales, como rompecabezas, juegos de palabras, etc.
- Utilizar material manipulable, concreto, para descubrir formas, patrones y relaciones utilizando el tacto y la vista.
- Aprovechar los paseos, excursiones visitas a museos y otros centros para que los y las estudiantes se puedan ubicar en el tiempo y en el espacio.
- Organizar debates, mesas redondas, foros y otros recursos para comunicar los conocimientos a sus compañeros y compañeras.
- Promover el aprendizaje de la ruta lógica a seguir para la resolución de problemas: detectarlos, analizarlos, investigar las circunstancias externas que inciden en ellos, proponer soluciones, ejecutarlas y evaluar los resultados.

- Traer al salón de clases la tecnología disponible en el medio para facilitar el aprendizaje y la enseñanza de esta ciencia: ábaco, calculadora, computadora, entre otras.
- Estudiar la etnomatemática (matemática de la cotidianidad): investigar las formas de pensar con respecto a la resolución de los problemas que se confrontan en la vida diaria, los modelos y los algoritmos que utilizan las personas.
- Propiciar el estudio de la matemática de manera dinámica; procurar, en todo momento, que el aprendizaje se base en el triángulo: ACCIÓN - REFLEXIÓN - ACCIÓN. En otras palabras, transformar el salón de clases en un laboratorio de investigaciones.
- Organizar situaciones en las que los y las estudiantes utilicen moneda hecha con papel y otros materiales en simulación de transacciones comerciales.

IV. MARCO METODOLÓGICO

A. Objetivo general de la investigación:

Evaluar la importancia que tiene para el docente y para el alumno de primer grado del nivel de educación primaria la implementación de la metodología lúdica para el aprendizaje de las matemáticas.

B. Objetivos específicos:

1. Constatar la aplicación de la metodología lúdica por parte del docente.
2. Identificar el desarrollo de actividades lúdicas en el área de matemáticas en el primer grado primaria.
3. Medir el grado de aceptación y agrado que tiene para los alumnos la realización de actividades lúdicas para el aprendizaje de las matemáticas.
4. Proporcionar al docente una guía de reflexión sobre la importancia de la metodología lúdica.

C. Enfoque de la investigación

La investigación tuvo un enfoque cualitativo para evaluar los alcances que tiene la metodología lúdica para el desarrollo del aprendizaje de las matemáticas en el primer grado primaria. La aplicación de estrategias de observación presencial permitirá recabar la mayor cantidad de información posible, combinado con la realización de trabajo de campo para delimitar los demás aspectos de interés en la investigación.

D. La población

La población meta lo constituyeron los docentes y alumnos de primer grado del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, Departamento de Sololá.

E. Sujetos de investigación

Para la investigación se consideró como sujetos a los 24 alumnos que conforman la sección “B” de primer grado primario, dividido en 17 niños y 7 niñas, y el docente encargado.

F. La unidad de análisis

Persiguiendo el logro de los objetivos de la investigación la unidad a analizar son las prácticas ligadas a la metodología lúdica que se desarrollan para el aprendizaje de las matemáticas.

G. Supuestos de investigación

Por tratarse de un tipo de investigación causal se plantean los siguientes supuestos:

1. El uso de la metodología lúdica de parte del docente permite al alumno aprender de una manera más significativa las matemáticas.
2. El alumno aprende de manera divertida las matemáticas si realiza juegos lúdicos.

H. Instrumentos de investigación

Para la recolección de datos los instrumentos que se utilizaron consistieron en listas de cotejo, guías de entrevista estructurada y la observación ocular en el aula, que permitieron alcanzar los objetivos propuestos en el trabajo de investigación. Para tal situación, la primera fase consistió en la observación ocular mediante visita al aula respectiva, seguidamente se aplicó la lista de cotejo para recabar los datos pertinentes; concluyendo con la realización de entrevistas tanto a los alumnos como al docente encargado utilizando para ello una guía estructurada.

I. El alcance de la investigación

Por las características de la investigación los alcances de la misma fueron de tipo explicativo y descriptivo ya que permitió determinar las causas y efectos de la metodología lúdica en el aprendizaje de las matemáticas.

En consecuencia del estudio, la sistematización del mismo se constituye en una guía de reflexión y análisis para los docentes sobre la importancia de la metodología lúdica para el aprendizaje de las matemáticas.

J. Validación de los instrumentos de investigación

Para el efecto se llevó a cabo la aplicación de los instrumentos de investigación anteriormente citados en un establecimiento con similares características dentro del mismo municipio. En este sentido se efectuó con los alumnos y el docente de primer grado primaria sección “B” de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Matutina del municipio de Santa Catarina Palopó.

K. Trabajo de campo

1. Primera intervención

En esta primera fase de la investigación se efectuó la validación de los instrumentos en una sección de primero primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Matutina del municipio de Santa Catarina Palopó, cuyas características son similares con el contexto en estudio; aplicando los mismos con el docente encargado de la sección, con los alumnos y verificando las condiciones del salón de clases.

2. Segunda intervención

Esta fase de la investigación de campo consistió en varias visitas previas a la aplicación de los instrumentos con el propósito de cerciorar de manera ocular el trabajo docente y de los alumnos durante la clase de matemáticas. Además de la observación se tuvo la oportunidad de platicar de manera abierta con el maestro encargado de la sección y con los alumnos sobre sus vivencias en el aula.

3. Tercera intervención

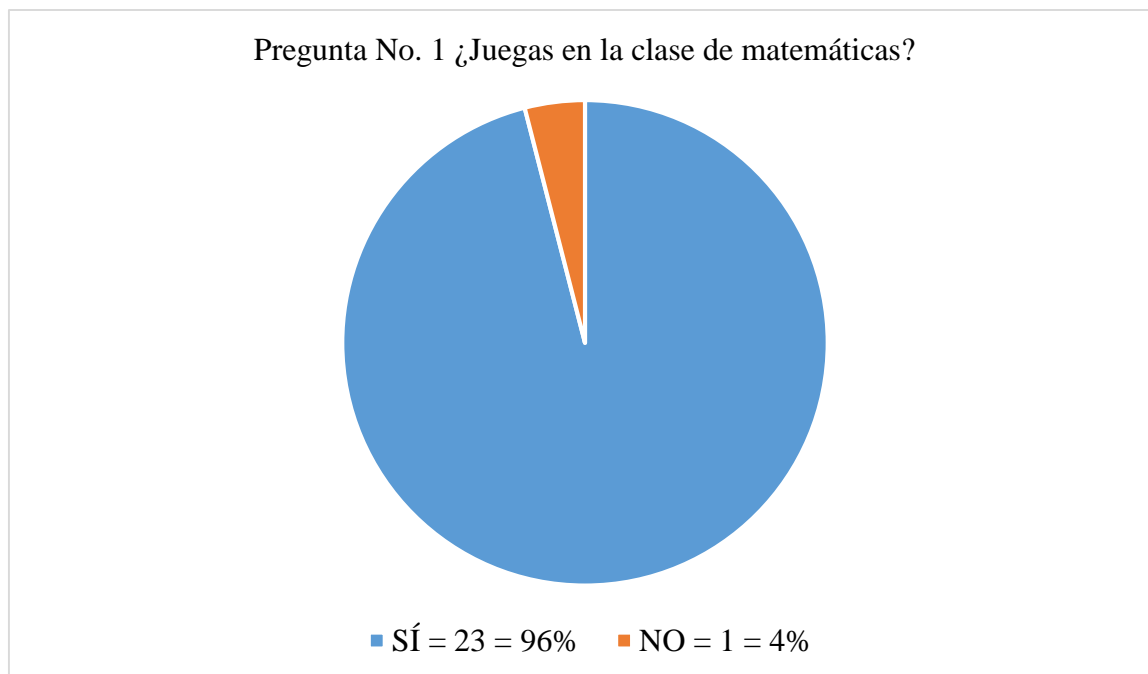
En esta subsiguiente acción se acompañó el trabajo docente, de sus actividades, de las condiciones del aula y del trabajo de los alumnos mediante la realización de la observación, aplicando para el efecto, una lista de cotejo que sirvió para la verificación de los aspectos relacionados a la metodología lúdica para el aprendizaje de las matemáticas. Dicho documento consistió en veinte (20) ítems divididos en cuatro secciones de cinco (5) enunciados cada una, determinando las condiciones de los aspectos del aula, del docente, de los alumnos y del área curricular.

4. Cuarta intervención

Para concluir con el trabajo de campo se aplicó la guía estructurada de entrevista con el docente cuyo contenido consistió en quince (15) ítems. Los primeros diez fueron cuestionamientos a través de preguntas cerradas cuya respuesta daba opción a responder positivamente (SÍ) o negativamente (NO). Las restantes cinco (5) fueron preguntas abiertas con respuestas múltiples.

V. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

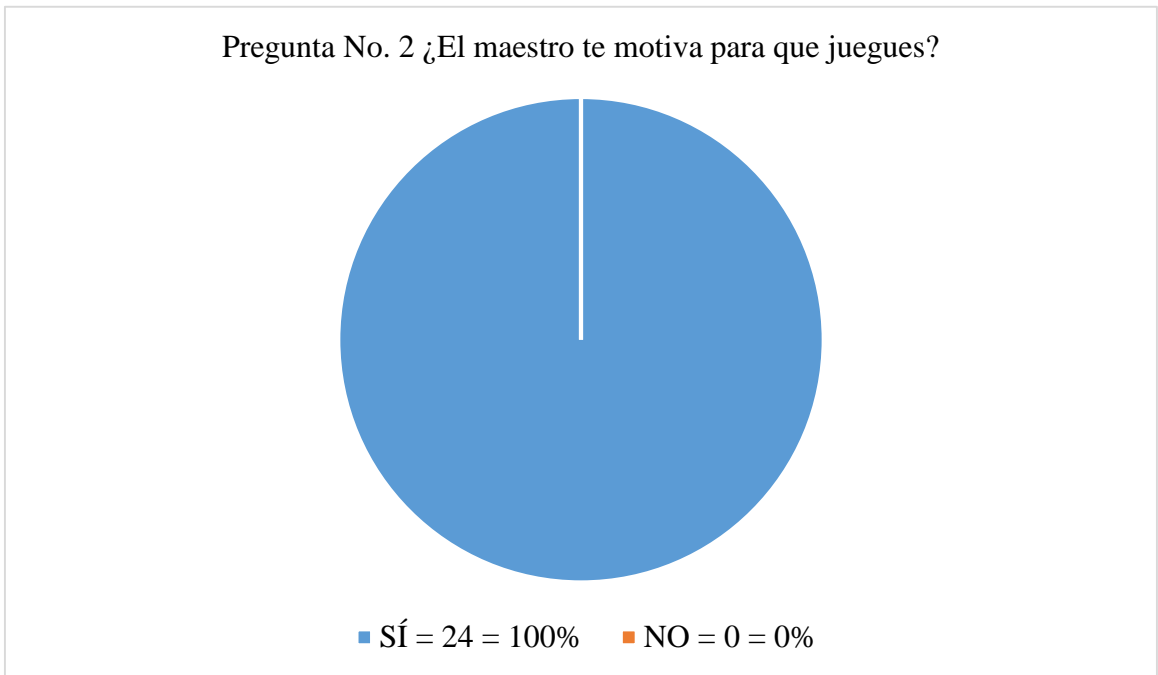
Para mayor entendimiento de la investigación de campo se tabularon los datos referentes a cada cuestionamiento, proyectando los siguientes resultados. En primera instancia los correspondientes a las primeras diez interrogantes cerradas:



Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

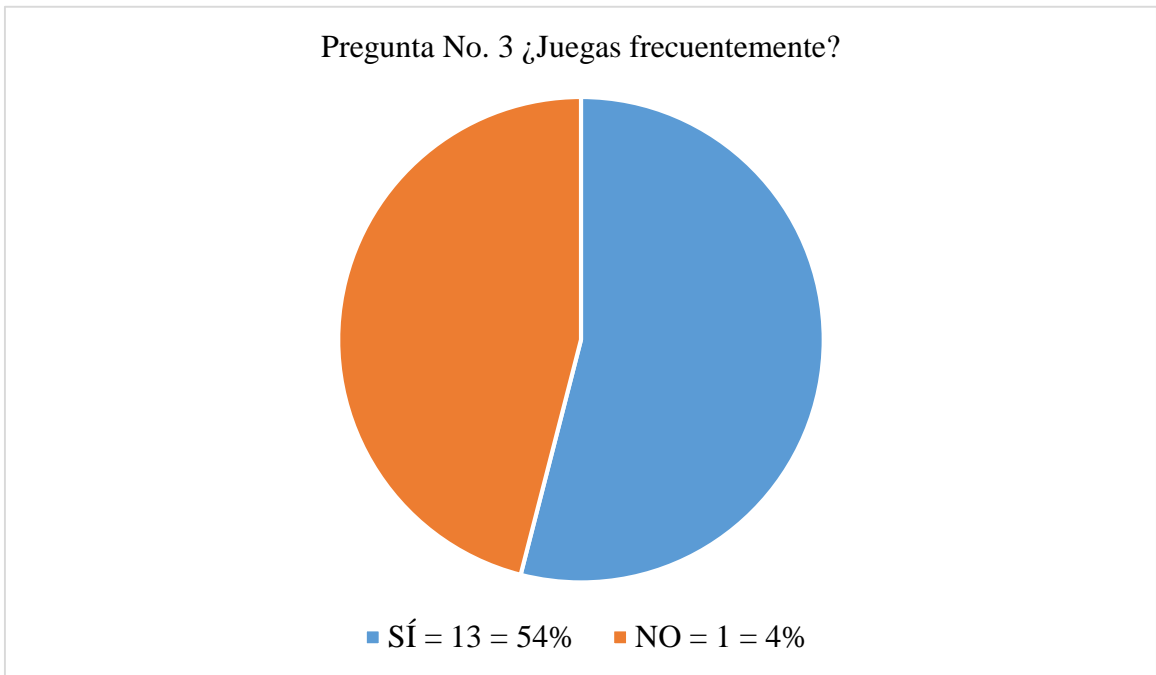
De acuerdo a la entrevista realizada los resultados demuestran que de los 24 alumnos entrevistados un 96% (23 alumnos) afirman que sí juegan en la clase de matemáticas; mientras que el 4% (1 alumno) asevera que no juega en esta área curricular.



Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

De acuerdo a la entrevista realizada los resultados indican que de los 24 alumnos entrevistados, el 100% confirman que el maestro los motiva para que jueguen en la clase de matemáticas.

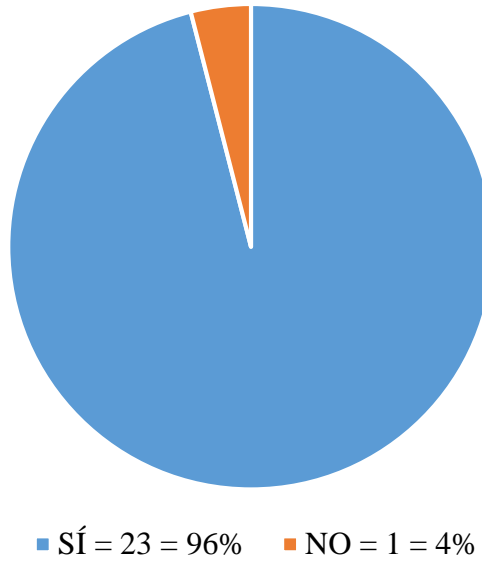


Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

Según la entrevista realizada, los resultados demuestran que de los 24 alumnos, el 54% (13 alumnos) asevera que sí juegan frecuentemente; en tanto el 46% (11 alumnos) indican que no juegan frecuentemente.

Pregunta No. 4 ¿Juegas para aprender algún tema?

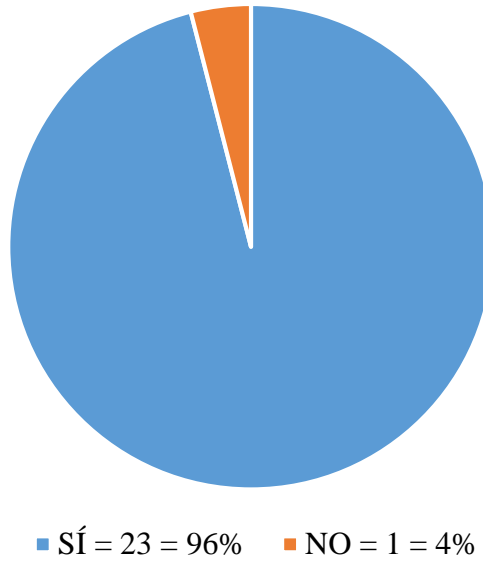


Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

Entre los resultados de la entrevista se demuestra que de los 24 alumnos, el 96% (23 alumnos), aseguran que sí juegan para aprender algún tema; mientras que un 4% (1 alumno) afirma que no.

Pregunta No. 5 ¿Al jugar aprendes mejor las matemáticas?

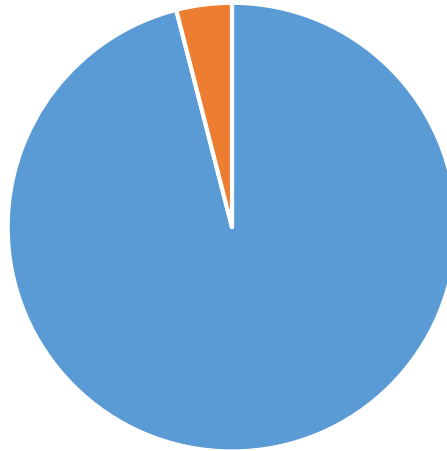


Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

De acuerdo a la entrevista realizada los resultados demuestran que de los 24 alumnos entrevistados un 96% (23 alumnos) aseguran que al jugar aprenden mejor las matemáticas; el restante 4% (1 alumno) afirma que no logra aprender.

Pregunta No. 6 ¿Consideras importante el juego para aprender las matemáticas?



■ SÍ = 23 = 96% ■ NO = 1 = 4%

Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

Como resultado de la entrevista se demuestra que de los 24 alumnos entrevistados un 96% (23 alumnos) consideran que es importante el juego para aprender las matemáticas; entre tanto un 4% (1 alumno) afirma que no es importante.



Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

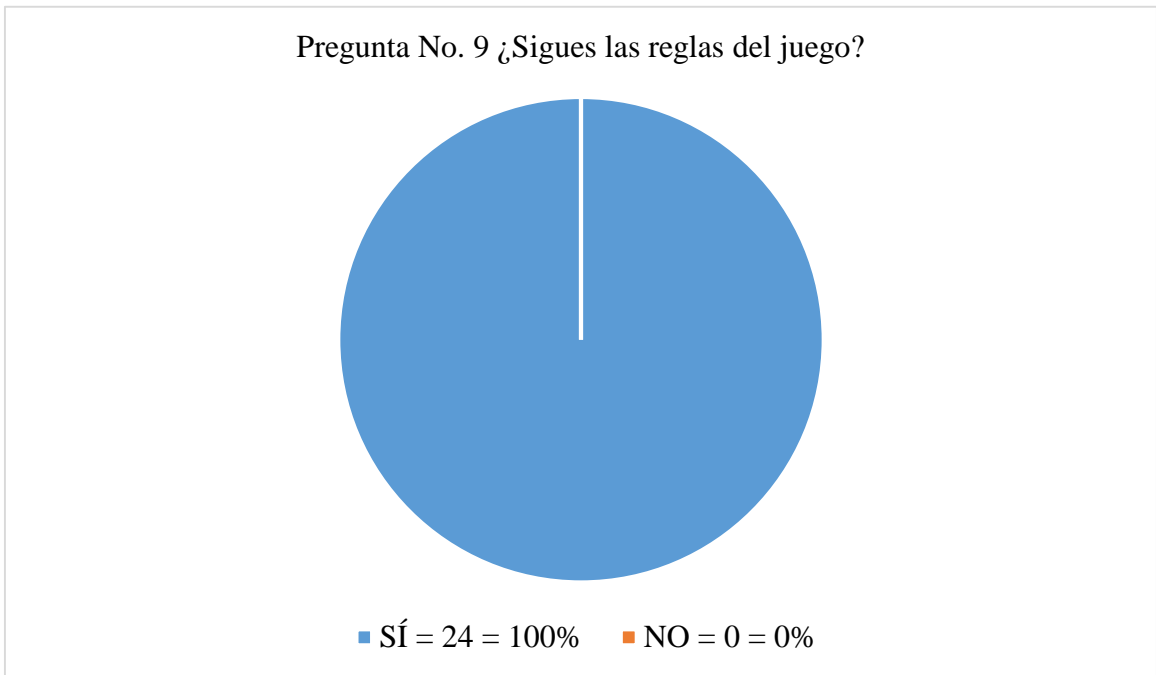
De acuerdo a la entrevista efectuada, de los 24 alumnos el 96% (23 alumnos) afirma que disfrutan de los juegos; el restante 4% (1 alumno) afirma que no disfruta de los juegos.



Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

Según la entrevista que se realizó, los resultados de la misma demuestran que el 100% afirma que comprenden las reglas del juego.

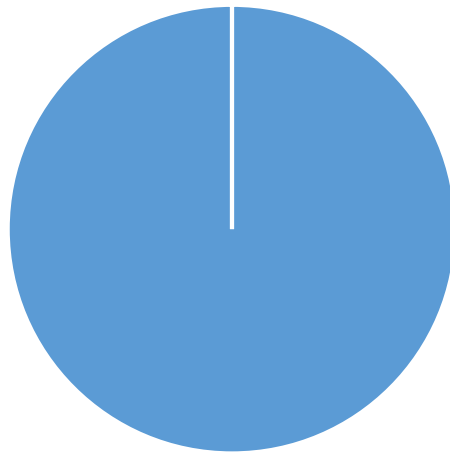


Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

De acuerdo a los resultados de la entrevista se demuestra que el 100% de los entrevistados aseguran que siguen las reglas del juego.

Pregunta No. 10 ¿Tu maestro planifica los juegos para el aprendizaje de las matemáticas?



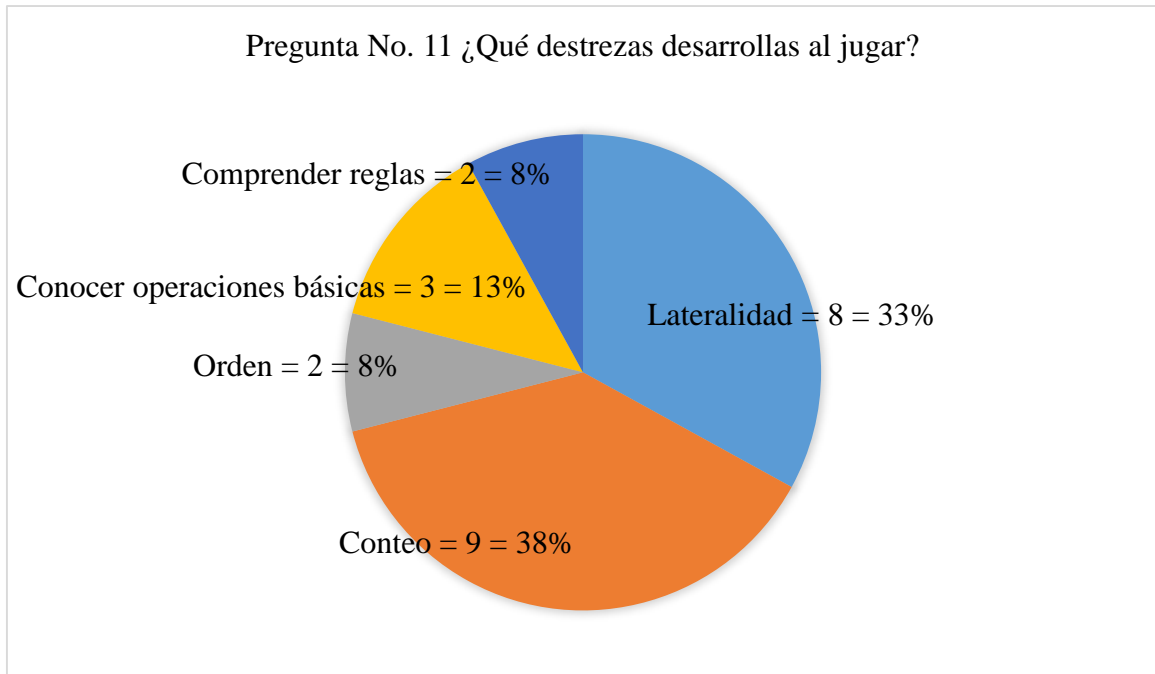
■ SÍ = 24 = 100% ■ NO = 0 = 0%

Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

Los resultados de la entrevista realizada indican que el 100% de los alumnos confirman que su maestro planifica los diferentes juegos para el aprendizaje de las matemáticas.

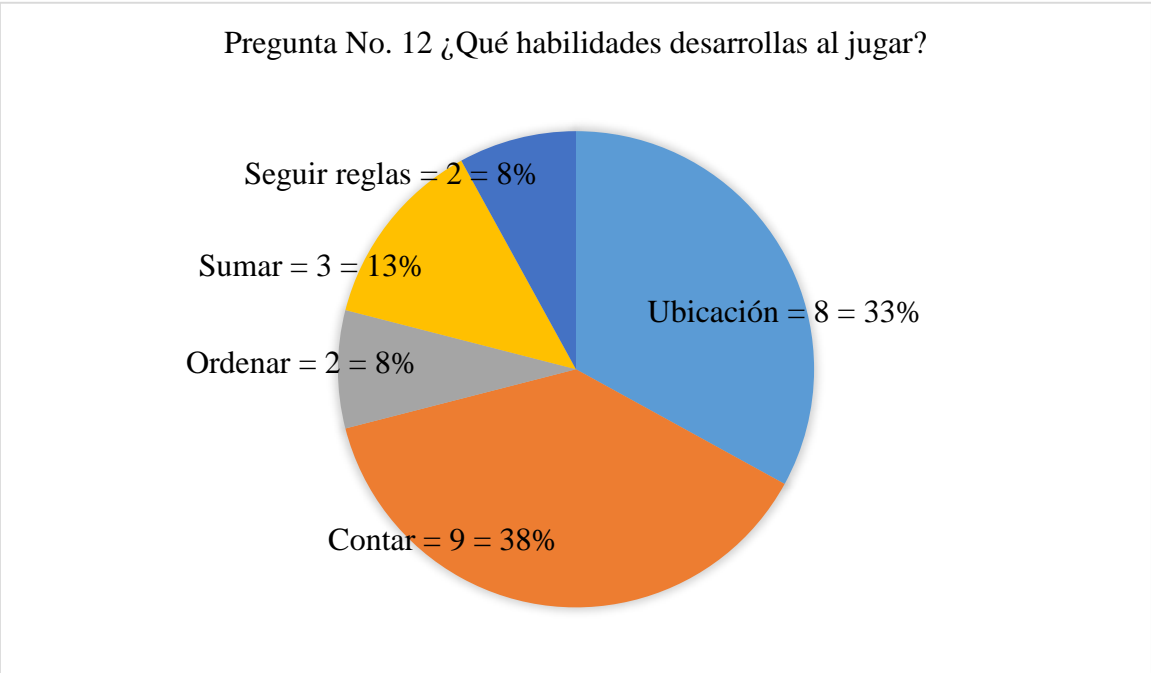
En cuanto a los resultados de la entrevista con preguntas abiertas de respuesta múltiple, se obtuvieron los siguientes:



Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

De acuerdo a la entrevista realizada, los resultados indican que el 38% de los alumnos afirman que desarrollan la destreza del conteo al jugar, el 33% considera que desarrollan la destreza de la lateralidad, el 13% asegura que desarrollan las operaciones básicas, un 8% confirma que desarrollan la comprensión de reglas y el restante 8% manifiesta que desarrollan la destreza del orden.

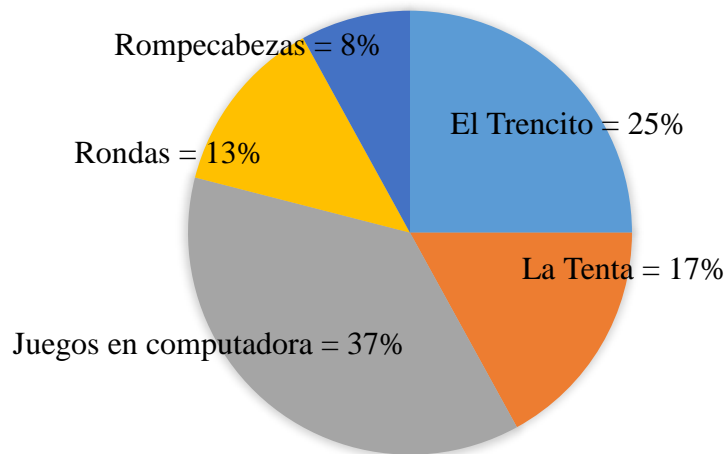


Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

Los resultados de la entrevista realizada demuestran que el 38% de los alumnos afirman que desarrollan la habilidad de contar al jugar, el 33% considera que adquiere la habilidad de ubicarse, otro 13% asegura que desarrollan la habilidad de sumar, un 8% confirma que desarrollan la habilidad de seguir reglas y el restante 8% manifiesta que desarrollan la habilidad de ordenar.

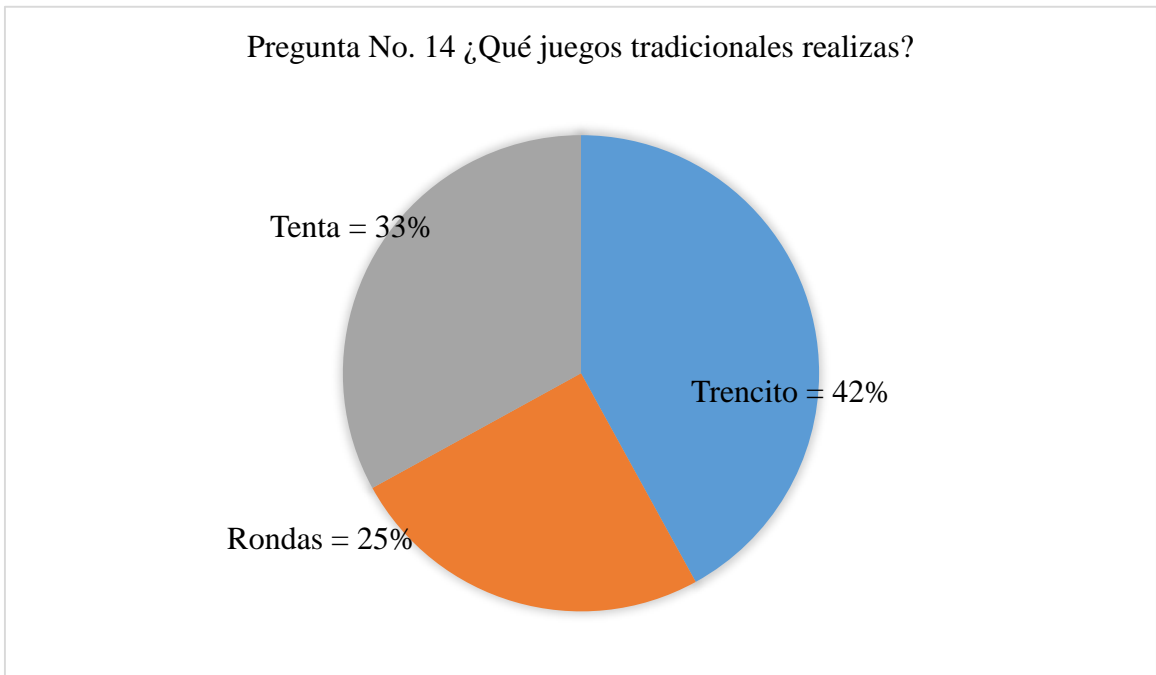
Pregunta No. 13 ¿Puedes mencionar tres juegos que realizas para el aprendizaje de las matemáticas?



Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

De acuerdo a la entrevista, los resultados muestran que los juegos más realizables para el aprendizaje de las matemáticas son: “Los juegos en computadora” con un 37%, el juego de “El Trencito” con un 25%, el juego de “La Tenta” con un 17%, el juego de las rondas con un 13% de mención y los juegos de rompecabezas con un 8% de realización.



Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

Los resultados de la entrevista afirman que los juegos tradicionales que más realizan los alumnos son: el juego de “El Trencito”, con un 42 % de realización, el juego de “La Tenta” con un 33% y las rondas con el 25 % de realización.

Pregunta No. 15 ¿Qué juegos modernos practicas?



Fuente: Entrevista realizada a los 24 alumnos del primer grado sección “B” del nivel de educación primaria de la Escuela Oficial Urbana Mixta Jornada Vespertina del municipio de Santa Catarina Palopó, departamento de Sololá.

Interpretación:

La entrevista llevada a cabo proyecta como resultado que los juegos modernos que practican los alumnos son: los juegos en computadora con 62% de realización y los rompecabezas con materiales de “lego” con un 38% de práctica.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Considerando los resultados de la investigación efectuada sobre la importancia de la metodología lúdica para el aprendizaje de las matemáticas en el primer grado del nivel de educación primaria, se concluye que:

- A. La metodología lúdica es fundamental para el aprendizaje de las matemáticas ya que con ella se fomenta la interactividad y el dinamismo entre los alumnos mediante el uso de materiales concretos.

- B. El aprendizaje de las matemáticas es más significativo para los alumnos si ponen en juego todos sus sentidos a través de las actividades lúdicas guiados por el maestro.

- C. El Currículum Nacional Base reconoce la importancia del juego como generador de aprendizajes para el área de las matemáticas, estableciendo para ello diecisiete sugerencias para desarrollarla.

- D. El juego lúdico es una actividad netamente formadora y educativa precedida por una planificación previa que debe ser respetada especialmente en la ejecución cuidadosa de sus reglas, ya que el juego por sí solo no cumple propósitos más que la simple diversión.

- E. La legislación vigente contempla la importancia del juego para la educación del niño como lo establece la propia Convención sobre los Derechos del Niño de 1990 cuando literalmente dice que: Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Tomando en cuenta las propias conclusiones del trabajo efectuado, es importante recomendar particularmente a los maestros del nivel de educación primaria lo siguiente:

- A. Atender las actividades sugeridas para el desarrollo del área de matemáticas en el Currículum Nacional Base, las cuales hacen énfasis en la promoción del juego como propiciador de aprendizajes.

- B. Promover el uso de materiales concretos propios del contexto en la realización de actividades lúdicas que generen aprendizajes significativos en el área de las matemáticas.

- C. Considerar la realización de juegos lúdicos dentro de su planificación de clases, incluyendo las respectivas reglas del juego.

- D. Involucrarse en los juegos que realice con sus alumnos para constituirse como modelo y orientador de los aprendizajes.

- E. Promover la realización de juegos lúdicos tanto dentro del salón de clases como en otros lugares de interés dentro del propio establecimiento o comunidad.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aldana Mendoza, Carlos. 2005. *Pedagogía para nuestro tiempo*. Guatemala. Piedra Santa. 240 páginas.

Badia Armengol, Dolores; Vilá Santasusana, Montserrat. 1992. *Juegos de Expresión Oral y Escrita*. España. Graó. 113 páginas.

Ballesteros, Olga Patricia. 2011. *La Lúdica como Estrategia Didáctica para el Desarrollo de Competencias Científicas*. Colombia. Universidad Nacional de Colombia. 101 páginas.

Berlanga, Ricardo; Bosch, Carlos y Rivaud, Juan José. 1999. *La Matemáticas, perejil de todas las salsas*. Guatemala. La ciencia para todos. 117 páginas.

Caciá, Daniel; Reyes Caballeros, Roselia. *Juegos de Matemática I*. Guatemala. 30 páginas.

Collado, Angelita. 1981. *Construyo juguetes*. Guatemala, Piedra Santa. 73 páginas.

Gamboa de Vitelleschi, Susana. 1990. *Juegos para crecer*. Novena Edición 2006. Argentina. Bonum. 191 páginas.

Guatemala. 1985. Asamblea Nacional Constituyente. *Constitución Política de la República de Guatemala*. Actualizada Piedra Santa. 132 páginas.

Guatemala. 1995. Fundación Centroamericana de Desarrollo. *Diagnóstico del municipio de Santa Catarina Palopó*. IDAM. 33 páginas.

Guatemala. 2008. MINEDUC. *Currículum Nacional Base Primer Grado nivel Primario*. DIGECADE. 193 páginas.

Palacios Aguilar, José. *Técnicas Lúdicas*. PDF. 492 páginas.

Roncal Martínez, Federico. 2004. *Metodología para el Aprendizaje II*. Guatemala. Programa Lasallista de Formación Docente. 109 páginas.

Roncal Martínez, Federico. 2005. *Desarrollo Cognoscitivo*. Guatemala. Programa Colaborativo La Salle-Marista de Formación Docente. 127 páginas.

Sánchez Benítez, Gema. 2010. *Las Estrategias de Aprendizaje a través del Componente Lúdico*. España. Suplementos. 9 páginas.

Savater, Fernando. 1997. *El Valor de Educar*. España. Editorial Ariel. 191 páginas.

VIII. ANEXOS

A. Instrumentos de investigación

GUÍA DE VERIFICACIÓN DEL USO DE LA METODOLOGÍA LÚDICA PARA EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN EL PRIMER GRADO PRIMARIA

EL AULA:

No.	ASPECTO	SÍ	NO
1.	¿El aula refleja un espacio para la práctica de actividades lúdicas?		
2.	¿Hay en el aula recursos y elementos que propician la realización de actividades lúdicas?		
3.	¿Existen rincones de aprendizaje?		
4.	¿La ubicación de los escritorios promueve las prácticas lúdicas?		
5.	¿El tamaño del aula es propicio para las actividades lúdicas?		

EL DOCENTE:

No.	ASPECTO	SÍ	NO
6.	¿Sus actividades motivan a la realización de la metodología lúdica?		
7.	¿Utiliza algún material que promueva la metodología lúdica?		
8.	¿Su planificación de clases contempla la realización de alguna actividad lúdica?		
9.	¿Diseña actividades lúdicas de acuerdo a las características y capacidades de sus alumnos?		
10.	¿Combina juegos tradicionales y modernos?		

LOS ALUMNOS:

No.	ASPECTO	SÍ	NO
11.	¿Practican actividades lúdicas?		
12.	¿Utilizan algún material para la práctica de actividades lúdicas?		
13.	¿Juegan en otra área además del aula?		
14.	¿Participan indistintamente niñas y niños?		
15.	¿Siguen las instrucciones del juego?		

EL ÁREA CURRICULAR:

No.	ASPECTO	SÍ	NO
16.	¿Se utiliza el juego para el aprendizaje de las matemáticas?		
17.	¿Existen recursos lúdicos propios para el desarrollo de las matemáticas?		
18.	¿Se atienden las sugerencias metodológicas del CNB relacionadas al juego?		
19.	¿Se promueven actividades lúdicas utilizando las TICS para el aprendizaje de las matemáticas?		
20.	¿Se realizan juegos con y sin material concreto para el aprendizaje de las matemáticas?		

**GUÍA DE ENTREVISTA PARA LA VERIFICACIÓN DEL USO DE LA
METODOLOGÍA LÚDICA PARA EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS
EN EL PRIMER GRADO PRIMARIA**

DOCENTE:

1. ¿Juega usted con sus alumnos en la clase de matemáticas? SÍ:_____ NO:_____
En caso NO, ¿por qué?_____
2. ¿Motiva a sus alumnos para que jueguen? SÍ:_____ NO:_____
3. ¿Juegan frecuentemente? SÍ:_____ NO:_____
En caso NO, ¿por qué?_____
4. ¿Utiliza el juego para explicar algún tema? SÍ:_____ NO:_____
5. ¿Al jugar, sus alumnos aprenden mejor las matemáticas? SÍ:_____ NO:_____
6. ¿Considera importante el juego para el aprendizaje de las matemáticas?
SÍ:_____NO:_____
¿Por qué?:_____
7. ¿Sus alumnos disfrutan los juegos? SÍ:_____ NO:_____
8. ¿Sus alumnos comprenden las reglas del juego? SÍ:_____ NO:_____
9. ¿Sus alumnos siguen las reglas del juego? SÍ:_____ NO:_____
10. ¿Su planificación contempla la realización de juegos para el aprendizaje de las matemáticas?
SÍ: _____ NO: _____

11. ¿Qué destreza desarrollan sus alumnos al jugar?

¿Cuáles? _____

12. ¿Qué habilidades desarrollan sus alumnos al jugar?

¿Cuáles? _____

13. ¿Puede mencionar por lo menos tres (3) actividades lúdicas que realiza con sus alumnos para el aprendizaje de las matemáticas?

¿Cuáles? _____

14. ¿Qué juegos tradicionales realiza?

¿Cuáles? _____

15. ¿Qué juegos modernos practica?

¿Cuáles? _____

**GUÍA DE ENTREVISTA PARA LA VERIFICACIÓN DEL USO DE LA
METODOLOGÍA LÚDICA PARA EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS
EN EL PRIMER GRADO PRIMARIA**

ALUMNO:

1. ¿Juegas en la clase de matemáticas? SÍ: _____ NO: _____
En caso NO, ¿por qué? _____

2. ¿El maestro te motiva para que juegues? SÍ: _____ NO: _____

3. ¿Juegas frecuentemente? SÍ: _____ NO: _____
En caso NO, ¿por qué? _____

4. ¿Juegas para comprender algún tema? SÍ: _____ NO: _____

5. ¿Al jugar, aprendes mejor las matemáticas? SÍ: _____ NO: _____

6. ¿Consideras importante el juego para aprender las matemáticas?
SÍ: _____ NO: _____
¿Por qué?: _____

7. ¿Disfrutas los juegos? SÍ: _____ NO: _____

8. ¿Comprendes las reglas del juego? SÍ: _____ NO: _____

9. ¿Sigues las reglas del juego? SÍ: _____ NO: _____

10. ¿Tu maestro planifica los juegos para el aprendizaje de las matemáticas?
SÍ: _____ NO: _____

11. ¿Qué destrezas desarrollas al jugar?

¿Cuáles? _____

12. ¿Qué habilidades desarrollas al jugar?

¿Cuáles? _____

13. ¿Puedes mencionar por lo menos tres (3) juegos que realizas para el aprendizaje de las matemáticas?

¿Cuáles? _____

14. ¿Qué juegos tradicionales realizas?

¿Cuáles? _____

15. ¿Qué modernos practicas?

¿Cuáles? _____

IX. PROPUESTA

A. Presentación

La propuesta que acompaña el presente trabajo de graduación se trata de una guía de reflexión sobre la importancia que tiene la metodología lúdica para el aprendizaje de las matemáticas. Su nombre: *Aulas Alegres, Aprendizajes Auténticos; 15 ideas para el aprendizaje de las matemáticas en primero primaria*, deriva del propio ambiente que propicia la realización de juegos en el aula que a la vez promueven aprendizajes más significativos para los alumnos.

Por las mismas características del contexto en donde fue realizado el trabajo de campo, la guía está diseñada para el primer grado del nivel de educación primaria en un entorno sociolingüístico Kaqchikel-Castellano en el área curricular de matemáticas, sin embargo es muy adaptable a otras áreas así como a otros grados especialmente del primer ciclo del nivel primario.

El cuerpo de la guía se basa en cantos dinámicos, juegos y adivinanzas conjugando los dos idiomas: Kaqchikel y Castellano conteniendo elementos matemáticos que hacen énfasis en el aprendizaje de esta área. Cada actividad se acompaña de referencias propias del Currículum Nacional Base como el área curricular, las competencias de área, las competencias de grado, la unidad temática, los contenidos y otras áreas curriculares que se pueden adaptar.

El propósito de las referencias es que el maestro tenga los elementos necesarios para planificar debidamente sus actividades y no caer en la improvisación, o en la realización de juegos sin objetivos por simple diversión.

B. Justificación

La propuesta fue elaborada considerando que el aprendizaje de las matemáticas ha sido muchas veces complejo para los alumnos por la forma de enseñanza e los maestros, es por ello que se vuelve necesaria la promoción de actividades más interesantes para el alumno en donde él le encuentre significado a lo que hace y aprende. Con la utilización de la guía por parte del docente, la metodología lúdica cobra mayor importancia para el aprendizaje de las matemáticas y a la vez permite que el niño adquiera aprendizajes significativos.

C. Fundamentos que sostienen la propuesta

La presente propuesta se fundamenta en lo preceptuado en el Currículo Nacional Base en el área de matemáticas primer grado del nivel de educación primaria en donde se establecen las sugerencias de actividades propias de la metodología lúdica.

Conducentemente se citan las siguientes actividades sugeridas:

Con el propósito de estimular el aprendizaje en el área de matemáticas, se sugiere desarrollar actividades como las siguientes:

1. Utilizar el juego como medio de aprendizaje, practicar juegos tradicionales como el avión, los cincos, la cuerda, el trompo y otros.
2. Promover juegos grupales para introducir reglas, formas de alinearse, curvas, figuras geométricas y otras.
3. Proponer cambios en las reglas de juegos con reglamentos.
4. Desarrollar destrezas de pensamiento y habilidades psicomotoras por medio de los juegos individuales y grupales, como rompecabezas, juegos de palabras, etc.

5. Utilizar material manipulable, concreto, para describir formas, patrones y relaciones utilizando el tacto y la vista.
6. Traer al salón de clases la tecnología disponible en el medio para facilitar el aprendizaje y la enseñanza de esta ciencia: ábaco, calculadora, computadora, entre otras.
7. Estudiar la etnomatemática (matemática de la cotidianidad); investigar las formas de pensar con respecto a la resolución de los problemas que se confrontan en la vida diaria, los modelos y los algoritmos que utilizan las personas.
8. Organizar situaciones en las que los y las estudiantes utilicen moneda hecha con papel y otros materiales en simulación de transacciones comerciales.
9. Utilizar juegos, adivinanzas e incongruencias en los que los niños y las niñas pongan en juego su creatividad y sus habilidades para resolverlos.
10. Organizar exposiciones de trabajos con los que se incentive a todos los alumnos y alumnas a presentar sus trabajos de matemática.
11. Fomentar el uso adecuado de la calculadora (cuando esto sea posible), haciendo énfasis sobre la importancia del desarrollo del pensamiento lógico con ejercicios como el siguiente: Quiero multiplicar 24 por 8 pero el dígito 8 de mi calculadora no funciona, ¿cómo lo podría resolver?
12. Contextualizar problemas y/o ejercicios matemáticos según las características particulares de cada una de las regiones para un mejor aprovechamiento.
13. Promover concursos de habilidades numéricas.

D. Detalle de la propuesta: (adjunto)

Aulas Alegres, Aprendizajes Auténticos



15 Ideas lúdicas para el aprendizaje de las matemáticas

-Primero Primaria Bilingüe Intercultural-

Aulas Alegres, Aprendizajes Auténticos

Autor:

Oscar Benjamin Matzar Pérez

Asesoría Técnica Pedagógica:

Msc. Juan Carlos Villatoro

Diseño de Portada y Contraportada:

Oscar Benjamin Matzar Pérez

Universidad del Valle de Guatemala Campus Altiplano

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación

Este documento fue elaborado como Propuesta Metodológica para el Uso de la Metodología Lúdica para el Aprendizaje de las Matemáticas dentro del Trabajo de Graduación como Modelo de Trabajo Profesional presentado por el autor para optar al grado académico de Licenciado en Educación.

Aldea El Tablón, Sololá, Sololá

Guatemala, C. A.

Abril 2014.

PRESENTACIÓN

La escuela de hoy requiere del maestro, la implementación de estrategias que motiven al alumno a asistir diariamente a sus clases, porque el niño o la niña necesitan encontrarle sentido y significado a lo que hacen dentro del centro educativo; por tal motivo, es imprescindible que los procesos de enseñanza y aprendizaje contengan ingredientes que sean de su interés.

El aula o bien, la escuela como espacio físico, debe ser el lugar más atractivo para los estudiantes, porque es allí donde desarrollan gran parte de sus habilidades y destrezas que, más adelante les permitirá desenvolverse en las diferentes áreas de la vida sociocultural.

Para todos aquellos docentes que se interesan porque sus alumnas y alumnos disfruten a diario de sus clases con actividades lúdicas que despierten su gusto y espontaneidad; presentamos esta pequeña guía metodológica con veinticinco ideas para lograrlo.

Cada una está diseñada para ser parte integral del proceso didáctico en las diversas áreas curriculares, tomando en cuenta el contexto sociolingüístico Kaqchikel-Castellano. Al pie de las páginas se citan los elementos del CNB que tienen que ver con la estrategia. En tal sentido, no deben considerarse como actividades aisladas o ajenas a los contenidos que se trabajen dentro del aula.

CONTENIDO

1ª. PARTE: BIX - CANTOS.....	4
Bix pa Kaqchikel, "Yich'ajon nojel q'ij"	5
"Qoxajö"	6
"Ruwi' nuq'a' waqän"	7
Cantos en Castellano, "Pichirilo"	8
"Chacho Muchachito"	9
2ª. PARTE: ETZ'ANEN - JUEGOS.....	10
Etz'anen-Juegos, "Desplumando a la gallina"	11
"Ferrocarril, carril"	12
"El lazo más largo"	13
"Conociéndonos"	14
3ª. PARTE: TAWILA' - ADIVINANZAS.....	15
Tawila' pa Kaqchikel.....	16
Adivinanzas en Castellano.....	17
BIBLIOGRAFÍA.....	18

Ia. Parte

**E t z ' a n e n B ' i x ' -
C a n t o s D i n á m i c o s**

E t z ' a n e n b ' i x P a K a q c h i k e l

YICH'AJON NOJEL Q'IJ

Tz'ukunel: Erin Conway rik'in Oscar Matzar.

Ryin nuch'aj nupalaj, ryin nuch'aj nupalaj
nojel q'ij, nojel q'ij
chi yi yakataj, chi yi yakataj
nojel q'ij, nojel q'ij.

Ryin nuch'äj nuq'a', ryin nuch'äj nuq'a'
nojel q'ij, nojel q'ij
chi nutij nuway, chi nutij nuway
nojel q'ij, nojel q'ij.

Ryin nuch'aj panuchi', ryin nuch'aj panuchi'
nojel q'ij, nojel q'ij
chi jumej kiwa', chi jumej kiwa'
nojel q'ij, nojel q'ij.

ÁREA CURRICULAR: Matemáticas.

COMPETENCIA DE ÁREA: 1. Construye patrones y relaciones y los utiliza en el enunciado de proposiciones geométricas, spaciales y estadísticas.

COMPETENCIA DE GRADO: 2. Expresa ideas referidas a patrones y relaciones matemáticas ue se dan en las manifestaciones culturales en su entorno familiar.

UNIDAD TEMÁTICA: Conociéndonos.

CONTENIDOS: 2.1.2. Diseño de patrones atendiendo color, forma o tamaño.

OTRAS ÁREAS CURRICULARES: Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, y Expresión Artística.

QOXAJÖ

Tz'ukunel: Oscar Matzar

**Qoxajö, qoxajö qosilon,
qosilon, qosilon qoxajö.**

Jun ruwi' qaq'a', junchik ruwi' qaq'a'

Qoxajö...

Jun ruwi' qaq'a', junchik ruwi' qaq'a',
Jun qaq'a', junchik qaq'a',
Jun qaqän, junchik qaqän,
Jun ruwaqach'ek, junchik ruwaqach'ek,
Jun ruwaqatel'en, junchik ruwaqatel'en,
Jun runaq' qawöch, junchik runaq' qawöch.

Qoxajö...

ÁREA CURRICULAR: Matemáticas.

COMPETENCIA DE ÁREA: 1. Construye patrones y relaciones y los utiliza en el enunciado de proposiciones geométricas, espaciales y estadísticas.

COMPETENCIA DE GRADO: 5. Expresa opiniones sobre hechos y eventos de la vida cotidiana, relacionados con la solución de problemas.

UNIDAD TEMÁTICA: Conociéndonos.

CONTENIDOS: 5.1.1. Seguimiento de reglas e instrucciones. 5.1.2. Proposición de juegos y modificaciones a juegos.

OTRAS ÁREAS CURRICULARES: Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, y Expresión Artística.

RUWI' NUQ'A' WAQÄN

Tz'ukunel: Oscar Matzar.

Jun, kayi', oxi',
kaji', wo'o', waqi'
wuqu', waqxaqi', b'eleje',
lajuj ruwi' nuq'a'
lajuj ruwi' nuq'a'
lajuj ruwi' nuq'a'.

Jun, kayi', oxi',
kaji', wo'o', waqi'
wuqu', waqxaqi', b'eleje',
lajuj ruwi' waqän
lajuj ruwi' waqän
lajuj ruwi' waqän.

Julajuj, kab'lajuj
oxlajuj, kajlajuj
wolajuj, waqlajuj
wuqlajuj, waqxaqlajuj
b'elejlajuj, jun winäq ronojel.

ÁREA CURRICULAR: Matemáticas.

COMPETENCIA DE ÁREA: 5. Construye propuestas matemáticas a partir de modelos alternativos de la ciencia y la cultura.

COMPETENCIA DE GRADO: 4. Utiliza conocimientos y experiencias de aritmética básica en la interacción con su entorno familiar, escolar y comunitario.

UNIDAD TEMÁTICA: Tejiendo relaciones.

CONTENIDOS: 4.7.1. Lectura y escritura de números en sistema vigesimal maya del 0 al 19. 4.7.2. Conteo y ordenamiento de cantidades utilizando expresiones numéricas propias de idiomas mayas (conteos de 1 en 1, 2 en 2, 5 en 5).

OTRAS ÁREAS CURRICULARES: Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, y Expresión Artística.

Cantos Dinámicos en Castellano

"PICHIRILO"

Autor: Desconocido.

Tengo un carrito que se llama Pichirilo
Pichirilo, rilo, rilo, Pichirilo, rilo rá,
es como un nene no camina mina, mina,
ni adelante, ni adelante, ni adelante ni atrás.

Pero algún día le cambio carrocería,
le pongo las llantas nuevas
y le cambio de motor.

Entonces sí que Pichirilo va a quedar
mejor que un pájaro, un gorrión o un gavián,
y dando vueltas las patojas me verán,
entonces sí que Pichirilo va a quedar.

Pichirilo, rilo, rilo, Pichirilo, rilo rá (BIS).

ÁREA CURRICULAR: Matemáticas.

COMPETENCIA DE ÁREA: 1. Construye patrones y relaciones y los utiliza en el enunciado de proposiciones geométricas, espaciales y estadísticas.

COMPETENCIA DE GRADO: Establece relaciones entre personas, objetos y figuras geométricas por su posición en el espacio y por la distancia que hay entre ellos y ellas.

UNIDAD TEMÁTICA: Conociéndonos.

CONTENIDOS: 1.1.2. Ubicación de objetos adentro, afuera, en el borde, arriba, abajo, lejos, cerca, adelante, atrás, derecha, izquierda, con relación a otros objetos.

OTRAS ÁREAS CURRICULARES: Medio Social y Natural, y Expresión Artística.

CHACHO MUCHACHITO

Autor: Anónimo.

Un perrito, una zorra y un ratón que ya son tres,
pero al rato viene un pato y más tarde un ciempiés,
con el pato ya son cuatro, el ciempiés y tú son seis.

**CHACHO MUCHACHITO
¿CÓMO LE VAS A HACER?
SI EN TU CASA MUY CHIQUITA
NUNCA PODRÁN CABER.**

El perrito a la cocina, el ratón al comedor,
el patito a la piscina y la zorra al corredor,
más, no quiero ni de chiste a ese pícaro ciempiés,
que se vaya a su casa caminando al revés.

**CHACHO MUCHACHITO
¿CÓMO LE VAS A HACER?
SI EN TU CASA MUY CHIQUITA
NUNCA PODRÁN CABER.**

AREA CURRICULAR: Matemáticas.

COMPETENCIA DE ÁREA: 5. Construye propuestas matemáticas a partir de modelos alternativos de la ciencia y la cultura.

COMPETENCIA DE GRADO: 4. Utiliza conocimientos y experiencias de aritmética básica en la interacción con su entorno familiar.

UNIDAD TEMÁTICA: Conociéndonos.

CONTENIDOS: 4.1.1. Conteo del número de elementos de un conjunto (ámbito 1 a 9).

OTRAS ÁREAS CURRICULARES: Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, y Expresión Artística.

2a. Parte

Etz'anen - Juegos

Etz'anen , Juegos

DESPLUMANDO A LA GALLINA

Autor: Oscar Matzar.

PARTICIPANTES: la cantidad no importa.

LUGAR: de preferencia que sea un lugar amplio como un patio o una cancha deportiva.

MATERIALES: dos siluetas de gallinas elaboradas con cartón u otro papel resistente, cinta adhesiva, recortes de papel, marcadores, pitos, etc.

TIEMPO: de 20 a 30 minutos.

DESARROLLO:

1°. Se organiza y divide a los participantes en dos grupos, de preferencia mixtos (niñas y niños).

2°. Cada grupo formará una fila intercalándose entre niñas y niños, colocándose a un extremo del lugar frente al otro extremo en donde se colgarán las gallinas.

3°. Previamente, el maestro colocará las plumas a las gallinas que serán recortes de papel con palabras, números, oraciones, frases, símbolos o signos (dependiendo del área) como respuestas a las interrogantes que efectuará posteriormente.

4°. Debe cuidarse que ningún integrante de los grupos descubra antes del inicio del juego, lo que se encuentra escrito en las plumas de las gallinas.

5°. De preferencia que las gallinas sean de diferente color para que cada grupo identifique mejor a la que tiene que desplumar.

6°. Se inicia el juego con la primera pregunta hecha por el maestro; los primeros integrantes de cada fila saldrán corriendo a buscar entre las plumas de la gallina la respuesta correcta. El punto es para el que acierte y entregue primero la pluma al maestro.

7°. Sucesivamente irán compitiendo los integrantes hasta agotar las plumas y los miembros de las filas.

8°. Si alguien de los participantes no está seguro de la respuesta, puede consultar con sus compañeros de la fila antes de salir corriendo a desplumar a la gallina.

9°. Gana el juego la fila que más acierte y termine primero en desplumar a la gallina.

10°. Las respuestas deben ser palabras, signos, símbolos o frases lo suficientemente claros y cortos para facilitar su lectura de parte de los participantes.

ÁREAS CURRICULARES: Matemáticas.

COMPETENCIA DE ÁREA: 6. Expresa ideas y pensamientos con libertad y coherencia utilizando diferentes símbolos, signos, gráficos, algoritmos y términos matemáticos.

COMPETENCIAS DE GRADO: Pueden desarrollarse las siete, o depende de las unidades que esté trabajando el docente.

UNIDADES TEMÁTICAS: Puede abarcar las cuatro.

CONTENIDOS: Ideal para utilizarlo como estrategia de evaluación de cualquier unidad o contenido.

OTRAS ÁREAS CURRICULARES: Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, Expresión Artística, otras.

"FERROCARRIL CARRIL"

Autor: desconocido.

PARTICIPANTES: los que deseen involucrarse en la dinámica.

LUGAR: el patio de la escuela o un lugar amplio.

MATERIALES: vasos desechables, botes plásticos de jugos o latas vacías de gaseosas.

TIEMPO: de 20 a 30 minutos.

DESARROLLO:

1o. Aprender la canción: "Ferrocarril, carril, carril; que va hacia la paz, la paz, la paz; un paso hacia atrás, jamás, jamás". (Bis).

2o. Habiendo identificado el ritmo y la letra de la canción, todos los participantes se dispersarán cantando y marchando individualmente en cualquier dirección, debiendo tener cuidado que los pasos de la marcha vayan en coordinación y sincronización con las sílabas de la canción.

3o. Practicados los pasos de la marcha al ritmo de la canción, se organizarán grupos de 4 a 6 integrantes, o hasta un máximo de 10.

4o. Tomándose por la cintura entre los miembros de cada grupo, formarán filas para simular los vagones del ferrocarril. Empezarán a marchar cantando; debiendo llevar el ritmo y sincronización con sus pasos la letra de la canción.

5o. La última dificultad del juego consiste en que cada grupo se ubicará en círculos, sentados en el piso. A la señal del que dirige en el grupo, cada jugador tomará un bote que irá pasando a su compañero de la derecha, siempre cantando y llevando el ritmo y sincronización de sus movimientos con relación a la letra de la canción.

6o. La última variante podría ser la de llevar el ritmo de lento a rápido, así como cambiar la dirección del traspaso de los objetos, que en este caso sería de derecha a izquierda.

ÁREA CURRICULAR: Matemáticas.

COMPETENCIA DE ÁREA: 2. Utiliza elementos matemáticos para el mejoramiento y transformación del medio natural, social y cultural.

COMPETENCIA DE GRADO: Expresa opiniones sobre hechos y eventos de la vida cotidiana, relacionados con la solución de problemas.

UNIDADES TEMÁTICAS: Conociéndonos y Tejiendo Relaciones.

CONTENIDOS: 5.11. Seguimiento de reglas e instrucciones. 5.2.3. Predicción de lo que puede ocurrir en hechos y eventos.

OTRAS ÁREAS CURRICULARES: Medio Social y Natural, Expresión Artística, Educ. Física, Formación Ciudadana.

"EL LAZO MÁS LARGO"

Autor: desconocido.

PARTICIPANTES: la totalidad de estudiantes de la sección.

LUGAR: el patio, el corredor o un lugar amplio como una cancha deportiva.

MATERIALES: las prendas que tengan puestas los participantes en el momento del juego.

TIEMPO: de 15 a 30 minutos.

DESARROLLO:

1o. Se forman grupos de 10 o 15 participantes, o bien se divide en 2 o 3 grupos la cantidad total de estudiantes presentes.

2o. Se les explica que el propósito del juego es que cada grupo forme el lazo más largo con sus prendas, dentro de la medida meta, y en el tiempo que se estipule para la dinámica.

3o. Una de las condiciones más importantes del juego es que los participantes deberán utilizar únicamente las prendas que tengan puestas en el momento, tales como la ropa, los cinchos, las fajas, las cintas de los zapatos, los mismos zapatos, diademas, listones, etc. El grupo que haga uso de alguna prenda que no sea de ninguno de sus miembros, queda descalificado.

4o. Las prendas deberán quedar bien amarradas o enganchadas de manera que formen un lazo bien fuerte y resistente.

5o. A la señal del que dirige, empieza el juego y cada grupo formará su propio lazo; ganando el grupo con el lazo más largo o que haya alcanzado la longitud meta establecida, en el menor tiempo posible.

ÁREA CURRICULAR: Matemáticas.

COMPETENCIA DE ÁREA: 1. Construye patrones y relaciones y los utiliza en el enunciado de proposiciones geométricas, espaciales y estadísticas.

COMPETENCIA DE GRADO: 1. Construye patrones clasificando los elementos y determinando relaciones y distancias entre cada uno de ellos.

UNIDAD TEMÁTICA: Conociéndonos.

CONTENIDOS: 1.1.3. Comparación de objetos con base en los siguientes atributos: largo-corto, ancho-angosto, grande-pequeño, grueso-delgado, pesado-liviano.

OTRAS ÁREAS CURRICULARES: Medio Social y Natural, Expresión Artística, Educ. Física, Formación Ciudadana.

"CONOCIÉNDONOS"

Autor: desconocido.

PARTICIPANTES: todas y todos los miembros de la clase o escuela.

LUGAR: Salón de clases y otros lugares del edificio escolar.

MATERIALES: Hojas guías, lápices o lapiceros.

TIEMPO: de 15 a 20 minutos.

DESARROLLO:

1°. Se les explica a los presentes que el propósito del juego es conocernos un poquito más como miembros del salón de clases y de la escuela; y para hacerlo, cada alumno deberá hacer lo que la hoja guía le indique.

2°. Cada participante deberá tener en sus manos un lápiz o lapicero para escribir su nombre en las hojas de los compañeros y compañeras que se le acerquen a pedirselo. No es válido que el mismo participante escriba el nombre de sus compañeros en su propia hoja.

3°. Inicia el juego en el momento cuando el que dirige entrega las hojas a cada participante. Cada quien leerá detenidamente cada enunciado para evitar errores y equivocaciones en su hoja guía.

4°. Se sugieren los siguientes enunciados:

Comienza consiguiendo el nombre del compañero-a al que pocas veces le has hablado.

1. Obtén el nombre de la persona que tenga la misma edad que tú.
 2. Nombre de alguien que te gustaría conocer más.
 3. ¿Quién vive más lejos de donde tú vives?
 4. El nombre del más travieso de la clase.
 5. ¿Puedes conseguir el nombre de la más gordita o del más gordito del salón?
 6. Nombre de la compañera más inteligente del aula.
 7. Consigue el nombre del más tímido de la clase.
 8. Dile a tu maestro-a que escriba su nombre en tu hoja.
 9. Encuentra a la persona más alta del salón y consigue su nombre.
 10. Busca a tu mejor amigo-a y pídele que escriba su nombre.
 11. Es importante tener el nombre del compañero-a que vive más cerca de ti.
 12. Sal a buscar al director o subdirector de la escuela y consigue su nombre.
 13. Localiza a la persona que mantiene limpia la escuela todos los días y adquiere su nombre.
 14. Regresa a tu aula, escribe tu nombre: _____ y grita: ¡YA GANÉ!
- 5°.** Gana el juego el participante que llene su hoja en el menor tiempo posible.

ÁREA CURRICULAR: Matemáticas.

COMPETENCIA DE ÁREA: 2. Utiliza elementos matemáticos para el mejoramiento y transformación del medio natural, social y cultural.

COMPETENCIAS DE GRADO: 5. Expresa opiniones sobre hechos y eventos de la vida cotidiana, relacionados con la solución de problemas.

UNIDADES TEMÁTICAS: Conociéndonos.

CONTENIDOS: 5.2.1. Recopilación de datos en forma cualitativa y cuantitativa. 5.2.2. conteo y representación gráfica de información recopilada.

OTRAS ÁREAS CURRICULARES: Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, Formación Ciudadana.

3a. Parte

*A Ta wila' -
di v in a n z a s*

Tawila' Pa Ka qchikel

K'o jun ach'i,
Ye kab'lajuj ruk'ajol,
Ri ruwo' yalan nirajo' rute'
Ri ruwaq yalan nirajo' ru tata',
Ri rulaj yalan yerajo' ri ak'ala'
(Cholq'ij)

Yoj wo'o' qach'alal qi'
xaxe ri jun nab'ey al
ri titi'oj, tiko'öl raqän
manirajo' ta nutün ri qik'in.
(ruwi' q'iaj)

Chi xana' yat rusananej
aninäq ta chapa',
taya' panachi', panaxikin,
katzijon rik'in.
(sq'opin oyonib'äl)

ÁREA CURRICULAR: Matemáticas.

COMPETENCIA DE ÁREA: 6. Expresa ideas y pensamientos con libertad y coherencia utilizando diferentes signos, símbolos, gráficos, algoritmos y términos matemáticos.

COMPETENCIA DE GRADO: 2. Expresa ideas referidas a patrones y relaciones matemáticas que se dan en las manifestaciones culturales en su entorno familiar.

UNIDADES TEMÁTICAS: Conociéndonos.

CONTENIDOS: 2.2.1. Identificación de patrones en las diferentes actividades culturales que se realizan en la escuela, y la comunidad. (Artesanías, danza, música, teatro y otros).

OTRAS ÁREAS CURRICULARES: Medio Social y Natural, Expresión Artística.

Adivinanzas en Castellano

Antes no valía nada
por ser gordito,
pero desde que me compré
mi cinturón, valgo más
que mis siete hermanos
menores juntos.

(El número 8)

Algunos dicen que si estoy a la izquierda
no soy nada,
otros dicen que estoy en medio del 105,
muchos dicen que estoy al final del 10,
otros que al final del 90.
¿Y tú ya sabes quien soy?

(El número 0)

Somos cuatro hermanos muy famosos,
uno es gordito y redondito como el sol,
otro se parece a un volcancito,
el otro tiene forma de un campo de futbol
y yo soy muy fuerte porque soy cuadrado.

(Las figuras geométricas)

ÁREA CURRICULAR: Matemáticas.

COMPETENCIA DE ÁREA: 6. Expresa ideas y pensamientos con libertad y coherencia utilizando diferentes signos, símbolos, gráficos, algoritmos y términos matemáticos.

COMPETENCIA DE GRADO: 2. Expresa ideas referidas a patrones y relaciones matemáticas que se dan en las manifestaciones culturales en su entorno familiar.

UNIDADES TEMÁTICAS: Conociéndonos.

CONTENIDOS: 2.2.1. Identificación de patrones en las diferentes actividades culturales que se realizan en la escuela, y en la comunidad. (Artesanías, danza, música, teatro y otros).

OTRAS ÁREAS CURRICULARES: Medio Social y Natural, Expresión Artística.

BIBLIOGRAFÍA

Microsoft, Encarta 2009. *Diccionario Encarta DRAE*. Microsoft U.S.A. 2009.

Ministerio de Educación, *Ch'uticholtzij Kaqchikel, Neologismos del Idioma Kaqchikel, Guatemala, 2004.*

Ministerio de Educación, *Currículum Nacional Base, Segundo Grado Nivel Primario, Guatemala, 2007.*

Este documento es un pequeño granito de arena para la educación, especialmente de los niños y las niñas que disfrutan de sus aprendizajes en la escuela. Espero que sea útil para los maestros y maestras que lo tengan en sus manos.