

JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

Gustavo Humberto Gutiérrez Márquez
e-mail: Gustavohumberto11@gmail.com
0009-0004-8007-1649

Recibido: 10/10/2023

Aprobado: 30/11/2023

RESUMEN

La motivación de los estudiantes en los contextos escolares, es de fundamental importancia sobre todo en la educación primaria, donde se requiere de elementos con los que se favorezca el desarrollo del pensamiento. En el caso del área de matemática, se reconoce un proceso en el que se requiere del empleo de estrategias que incentiven tanto la enseñanza como el aprendizaje de esta área. Por este particular, el presente artículo tiene como objetivo determinar la importancia de los juegos de mesa como recurso didáctico para la enseñanza de la matemática en la educación básica primaria. Para el desarrollo del presente artículo, se destaca un proceso en el que se respalda la adopción de un enfoque metodológico cualitativo, por medio de un diseño documental, en el que se indaga acerca de las diferentes fuentes bibliográficas que determinan la importancia de los juegos de mesa como recurso didáctico para la enseñanza de la matemática en la educación básica primaria. Desde esta perspectiva, se destaca un proceso cuyos resultados evidencian la fundamental importancia de los juegos de mesa como motivadores de la enseñanza de la matemática, por ello, algunos docentes los incorporan como recurso didáctico con el que se favorece el desarrollo y consolidación de competencias matemáticas. Esta es una de las metodologías con las que se incentiva hacia la construcción de aprendizajes significativos, los que serán además de ello, la base para la constitución de un ciudadano matemáticamente competente que promueva la resolución de problemas desde las demandas de la realidad escolar.

PALABRAS CLAVE: juegos de mesa, recurso didáctico, enseñanza de la matemática.

BOARD GAMES AS A DIDACTIC RESOURCE FOR TEACHING MATHEMATICS IN PRIMARY BASIC EDUCATION

ABSTRACT

The motivation of students in school contexts is of fundamental importance, especially in primary education, where elements are required that promote the development of thinking. In the case of the area of mathematics, a process is recognized in which the use of strategies that encourage both the teaching and learning of this area is required. For this reason, this article aims to determine the importance of board games as a teaching resource for teaching mathematics in primary basic education. For the development of this article, a process is highlighted that supports the adoption of a qualitative methodological approach, through a documentary design, in which the different bibliographic sources that determine the importance of games of table as a teaching resource for teaching mathematics in primary basic education. From this perspective, a process stands out whose results show the fundamental importance of board games as motivators of mathematics teaching, which is why some teachers incorporate them as a teaching resource that favors the development and consolidation of mathematical skills. This is one of the methodologies that encourages the construction of meaningful learning, which will also be the basis for the constitution of a mathematically competent citizen who promotes problem solving based on the demands of school reality.

Keywords: board games, teaching resource, teaching mathematics

INTRODUCCIÓN

La educación es primordial para el ser humano es por ello, que en muchos países es obligatoria y gratuita con el fin de que todos puedan acceder con facilidad a ella, y es trabajo de las instituciones educativas brindar una formación dependiendo de los niveles con exigencias que ayuden al estudiante a desarrollar competencias y capacidades para la formación de grandes profesionales, es por ello, que desde que se inicia la educación formal, partiendo de la etapa de preescolar y más en el grado de transición se va afianzando conocimientos que le serán útiles para el resto de grados, pero cuando se trata de la formación es necesario que los docentes busquen diferentes estrategias y recursos para el proceso de enseñanza y más cuando se trata de las áreas de mayor exigencia, como lo es las matemáticas, es necesario que el docente deje a un lado el tablero y el marcador, para llevar adelante el proceso con otros recursos que lleve a los estudiantes a construir un aprendizaje significativo, pues esta área siempre les ha costado a la mayoría de estudiantes, en algunos casos por seguir utilizando una educación tradicionalista y por otro lado porque no son motivados desde pequeños a desarrollar competencias lógico matemáticas, que le facilitaran el proceso a lo largo de su preparación académica.

La educación por su naturaleza siempre ha buscado ser dinámica y está en búsqueda de innovar desde las aulas de clase es por ello, que la educación primaria los docentes se han enfocado en incorporar el juego como método de enseñanza y el mismo ha tenido buenos resultados, pues en el área de matemáticas han surgido ideas que a través del juego se enseñe las operaciones básicas y procedimientos que ayudan a la resolución de problemas, es así que los docentes han incluido el juego en las planeaciones con el fin de poder brindar una formación integral, puesto que con el mismo no solo se desarrollan competencias académicas, sino también emocionales y sociales de gran valor, en estas investigaciones se realizara una revisión relacionada a los juegos de mesa la importancia de ellos en la educación y de la misma manera conocer el impacto de los juegos en el área de matemáticas, ya que la misma se ha enfocado en

desarrollar competencias lógico matemáticas y poco a poco ha innovado incorporando diferentes estrategias con el fin de llevar adelante otra manera de enseñar más dinámica y que los estudiantes se sientan motivados a aprender cada día mas a través del juego.

MARCO TEÓRICO

Ahora bien, los juegos de mesa permiten que los estudiantes desarrollen competencias y habilidades que le ayudaran a valorar lo aprendido, y a dar respuesta ante cualquier situación, cuando se involucran los juegos en el área de matemáticas, los mismos traen buenos resultados ya que los estudiantes no se sienten obligados a tratar de comprender a través de explicaciones largas los procedimientos de cualquier ejercicio sino que por medio de este recurso didáctico en el que el estudiante interactúa y logra fijar la atención para captar de una manera más activa todos los procedimientos y las operaciones necesarias para resolver los ejercicios, en la educación primaria, el uso de las operaciones básicas son esenciales por lo que el estudiante puede aprender a sumar, restar, multiplicar y dividir con mayor facilidad a través del juego.

Juegos de Mesa como Recurso Didáctico

El juego es un recurso que lleva cierto tiempo implementándose en la educación en las diferentes áreas, puesto que el mismo ayuda a los docentes a enseñar cualquier tema y a desarrollar competencias, es por ello que el área de matemáticas no se queda atrás y comienza incluir el juego, con el fin de que los estudiantes comenzaran a ver esta área desde otro punto de vista, pues desde hace años la misma se ha convertido en el enemigo número uno de los estudiantes, ya que al no comprender los procedimientos los resultados no son los esperados es por ello que se deben buscar diferentes métodos y recursos que ayuden al estudiante a salir de ese pensamiento y puedan así cambiar la visión que traen de la misma, el juego es definido por Carreño (2015) como;

El término juego proviene del latín *iocus*, que significa algo así como broma, y es entendida como una actividad realizada por seres humanos (y en cierta forma también algunos animales), que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje. (p.34).

El juego es esencial para el ser humano, pues representa la distracción y la diversión lo cual es esencial para el ser humano, y más en la actualidad, puesto que el trabajo y las obligaciones se han apoderado de todos los espacios, y no se saca el tiempo necesario para compartir en familia o amigos cualquier juego siendo este de gran importancia, conociendo el impacto del mismo se hace necesario practicarlo y llevarlo a cabo con el fin de desarrollar en los participantes, el trabajo en equipo, el trabajo colaborativo, la socialización, entre otros aspectos resaltantes.

En este sentido, la educación se ha dado cuenta de todos los beneficios que trae consigo el tiempo de juego planificado y se ha querido incorporar a las aulas de clase con el fin de que por medio del juego los estudiantes logres divertirse y aprender, en este caso al incorporar el juego al área de matemáticas los mismos ayudaran a estimular al estudiante y a lograr así la comprensión de los temas con mayor facilidad, existen diferentes tipos de juego en esta oportunidad se tomara en cuenta los juegos de mesa, los cuales ayudan a desarrollar competencias del pensamiento lógico y llevando adelante el trabajo en equipo, son muchos los juegos de mesa y cada uno de ellos tienen un objetivo de enseñanza, da habilidad a las personas que los juegan, estos juegos son definidos por Cáceres (2014) como;

Practicados a menudo mediante el uso de un tablero y en general por un reducido número de personas usualmente de dos a seis. Tal es el caso del ludo, las damas, el ajedrez. Tienen un fuerte componente de estrategia, pero muchas veces está complementado por una importante cuota de azar, como en aquellos en los que se usan dados. (p.33).

Referente a esto, llama la atención que cada uno de ellos tiene un componente de estrategia, que es la que beneficia al proceso de enseñanza y

aprendizaje, por lo que en la actualidad muchos docentes han creado sus propios juegos de mesa teniendo en cuenta reglas o parámetros parecidos a los juegos clásicos pero que le ayuden a cubrir las exigencias de los estudiantes y que puedan enseñar por medio de este recurso adaptado a la parte educativa, los docentes en su rol de creatividad a abierto muchas puertas a muchos juegos, como el bingo, ludo, stop, entre otros juegos que se han orientado a la educación, en el área de matemáticas los docentes comienzan a investigar y diseñan estos juegos como estrategia para facilitar el proceso de enseñanza y se han mostrado favorables al proceso.

De la misma manera estos juegos que han sido diseñados por el docente especialista cubren las necesidades, puesto que se toma en cuenta todas las falencias vistas en el aula de clase y los mismos lo logran cubrir además estos juegos proporciona el control del grupo, pues se divierten de manera tranquila cada uno en su silla y trabajan en equipo con el fin de ganar y poder dominar el tema que están desarrollando, estos juegos tienen grandes beneficios que son expuestos por García (2014) como:

Enseñan a respetar las normas: Por lo que la gente aprende a acatar las normas.

Se puede sobrellevar cualquier frustración: Poner en práctica algunos juegos, puede enseñarles a todos, que no siempre se gana, por lo que las derrotas sirven como fuente de enseñanza.

Todos se sienten integrados: Puesto a que casi todos los juegos ameritan cierta interacción, los jugadores se comunican entre sí.

Se mejoran las habilidades: las habilidades cognitivas se desarrollan a niveles extraordinarios. De esta manera, se logra desarrollar diversas destrezas, e incluso la memoria se ve muy favorecida. (p.47).

Con referencia a lo anterior, estos beneficios que aporta el autor antes mencionado son parte de muchos que dejan los juegos de mesa en las aulas clase, puesto que también fomenta la concentración, el estudiante debe estar pendiente de respetar las reglas y hacer respetarlas por parte de sus compañeros, otro de los beneficios es la agilidad que los mismos proporcionan esto hace que los niños puedan dar respuesta a las diferentes situaciones que se le presente y

de manera lógica, en el área de matemáticas, ellos desarrollan competencias lógico matemáticas que le ayudaran en el momento de realizar cualquier prueba evaluativa y lo más importante es que conozcan la importancia que la misma tienen en la cotidianidad que a diario se utiliza la matemática y deben estar cocientes de cómo usarla, pues en ocasiones se presenta de manera sencilla y en otras más compleja, habilidades que se la puede obtener a través del juego.

Para realizar un juego de mesa, es necesario tener como base cuales son las debilidades del grupo para lograr que este recurso didáctico pueda fortalecer estas falencias y traiga buenos resultados en la educación, el docente debe tener claro al igual que cualquiera otra estrategia que el juego que vaya a aplicar este acorde al grupo y siempre este en el contexto del control del grupo, pues cuando se trata de juego, las emociones salen a flote y en muchas ocasiones cuando no se tiene el control de las mismas pueden ocasionar problemas, entonces en vez de proporcionar un aprendizaje puede presentarse problemas y no lograr el objetivo propuesto, siempre que se utiliza este recurso es necesario que se presenten normas y que esté al frente el docente guiando la actividad y atento de cualquier situación que se presente.

En la actualidad los juegos de mesa se presentan en físico pero también se encuentran de manera digital, y existen diferentes páginas que proporcionan el diseño de los mismos con la finalidad de que el docente pueda diseñar su propio juego dependiendo de las exigencias de los estudiantes, el juego de mesa se incluye en la educación proporcionando que el proceso de enseñanza y aprendizaje tenga buenos resultados en la actualidad, son muchos los juegos que los docentes han diseñado y que continúan desarrollando con el fin de que los estudiantes puedan comprender muchos de los contenidos y en muchos casos los estudiantes también son capaces de diseñar estos juegos que le ayudaran a desarrollar competencias y a utilizar la creatividad.

En ocasiones, se puede pensar que los juegos de mesa no son innovadores para ser utilizados en las aulas de clase como recurso didáctico, puesto que la tecnología se está apoderando de todo y los estudiantes están

activos en el manejo de los mismos, pero es necesario que se motiven a jugar de manera física, a tener el contacto directo con sus compañeros, a que puedan tocar las fichas e interactuar de manera presencial, esto ayuda que dejen a un lado las pantallas que están sobre estimulando a los estudiantes y que logren pensar y dar solución de manera precisa y natural, los juegos de mesa son beneficiosos y permiten que el estudiante desarrolle competencias, es por ello, que Jaimes (2017) expone;

Los juegos de mesa deben ser un instrumento que facilite la implicación y la motivación de los educandos. Para lograrlo se pueden utilizar una amplia gama de recursos lúdicos que nos ofrece la actualidad, pero podemos utilizar también otros recursos educativos más, en base a nuestras competencias y habilidades educacionales. Los juegos de mesa son un botón de muestra de las cosas que se pueden hacer para el trabajo de educación. (p.56)

En esta oportunidad se toca un aspecto muy importante como lo es la motivación, es necesario que los docentes busquen que a través de estos recursos didácticos los estudiantes centren su atención en ellos y se sientan motivados a asistir a clase y sobre todo que estén atentos y dispuestos a aprender, este es el elemento más importante que el estudiante esté dispuesto a comprender y a darle la importancia a la educación que se merece y esto solo se logra con el empeño que el docente tenga, la creatividad y sobre todo la vocación de querer enseñar de una manera diferente donde no solo se sienta cómodo el docente, sino que el estudiante esté atento y que tenga el estado de ánimo indicado, es por ello que el juego proporciona seguridad a los niños y hace que desarrolle destrezas pero sobre todo que se construya aprendizajes en cualquiera de las áreas para lo que se prepara el recurso didáctico.

Conociendo todas las ventajas que trae el juego de mesa en la educación, como un recurso didáctico es necesario buscar la implementación del mismo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, cuando los estudiantes se sienten cómodos en lo están haciendo el aprendizaje fluye de manera espontánea trae consigo buenos resultados y se logran consolidar los temas de manera satisfactoria, de esta manera Contreras (2015) expone;

Una buena opción para despertar el interés tras el periodo de exámenes o la entrega de trabajos es fomentar el compañerismo realizando una fiesta en el aula. No solo divierte al alumnado, sino que también es una forma de que adquieran ciertas responsabilidades en grupo, como establecer un presupuesto que no se pueda sobrepasar o comprar las cosas necesarias para la reunión, como decoración o algo de comida. (p.54).

Con referencia, a lo anterior el juego permite que el estudiante muestre sus habilidades y desarrolle capacidades emocionales, puesto que cuando se divierten y compiten sanamente esto ayuda a que se controlen y puedan así tener el dominio de sus propias emociones, que interactúen con sus compañeros y logren entonces desarrollar una vida social adecuada, los juegos en el aula de clase ayudan a una convivencia sana, donde todos colocan en práctica los valores aprendidos en el hogar y continúan reforzando en las instituciones educativas, los docentes deben buscar implementar estos recursos didácticos más seguidos, tomando en cuenta todo los aportes que los mismos puedan tener, en cada una de las áreas, aunque en algunas casos los docentes se reúsen a salir del tradicionalismo y no les gusta innovar y llevar a los estudiantes estrategias nuevas, pero es necesario que los rectores y coordinadores animen a los docentes a trabajar con estos nuevos recursos, que ellos puedan palpar desde su zona de confort los resultados positivos que se tienen al incluir los juegos de mesa en las planeaciones y que se realicen actualizaciones y capacitaciones para que los docentes se motiven y comiencen a trabajar con disciplina pero más flexible a la hora de poder llevar la didáctica a las aulas de clase.

La Enseñanza de la Matemática en la Educación Básica Primaria

A lo largo de la formación académica, se ha encontrado con que una de las áreas con más dificultad de enseñanza y aprendizaje es las matemáticas, puesto que los docentes desde sus inicios se enfocaron en enseñar de manera lineal como ellos aprendieron y de manera rigurosa, y los estudiantes en muchos casos muestra sus frustración por esta asignatura debido a que ellos no comprender sus procedimientos y no logran tener altas calificaciones, es por ello, que los rectores, coordinadores y docentes se han mostrado preocupados y han querido incursionar

en otras manera de enseñar algunas con buenos resultados, otras que no aportan mucho al proceso de enseñanza, pero que son utilizadas y dejadas a un lado, la enseñanza es una ciencia de llevar conocimiento a otras personas de manera directa e indirecta.

La enseñanza es definida por Sánchez (2016) como; “refiere a la transmisión de conocimientos, valores e ideas entre las personas. Si bien esta acción suele ser relacionada solo con ciertos ámbitos académicos, cabe destacar que no es el único medio de aprendizaje”. (p.27). este trabajo lo realizan los docentes, ellos son quienes están encargados de planear y llevar a la práctica el proceso de enseñanza, pero para ello cumple con ciertas pautas, y siguiendo los tres momentos, en la antigüedad el estudiante solo asistía a clase y no podía preguntar, ni opinar absolutamente nada, quienes hablaban y explicaban eran los docentes, con el pasar del tiempo la educación ha buscado beneficiar y estudiar aspectos relevantes del estudiante permitiéndole que pueda hablar y preguntar, en la actualidad el estudiante ha desarrollado capacidades en las que construye su propio aprendizaje, es por esta razón que el proceso de enseñanza tiene cada vez más exigencias, puesto que se deben tomar en cuenta deferentes elementos como el ambiente, las estrategias, los recursos, la técnicas, entre otros que influyen en una enseñanza de calidad.

De la misma manera, es importante que el docente tome la motivación del estudiante como uno de los elementos más importantes en el proceso de enseñanza, pues su planificación, puede estar bien realizada y tener estrategias adecuadas pero si el estudiante no tienen la disposición para aprender no se lograra el objetivo, es así, que estos aspectos son necesarios llevarlos adelante, que vayan de la mano con la enseñanza de la misma manera es necesario el involucrar estrategias y recurso que capten la atención de los estudiantes, de esto se trata la enseñanza que se afiance con la didáctica que es el arte de enseñar y que exista ese enlace entre la teoría y la práctica con el fin de que el estudiante pueda comprender la información y ase lleve a cabo la construcción de un aprendizaje significativo.

En este sentido, tomando en cuenta que la enseñanza lleva al estudiante a que comprenda la información y pueda entonces comenzar a construir su propio aprendizaje, se debe tomar en cuenta que el proceso de enseñanza en el área de matemáticas una de las asignaturas obligatorias en todos los niveles educativos, puesto que es esencial aprender y se necesita no solo para la parte académica, sino también en la cotidianidad, es así que Rodríguez (2015) manifiesta;

La enseñanza y aprendizaje de las matemáticas constituye un tema fundamental en educación por las dificultades que se presentan en el aula, los resultados a nivel internacional de diversas pruebas estandarizadas y la poca aceptación de esta ciencia por parte de los estudiantes. La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) define la competencia matemática como aquella que implica la capacidad de un individuo de identificar y entender el papel que las matemáticas tienen en el mundo, para hacer juicios bien fundamentados y poder usar e involucrarse con las matemáticas. (p.33)

De esta manera, la enseñanza de la matemática, lleva a los estudiantes a desarrollar competencias lógico matemáticas, pensando de manera más clara y dando soluciones a problemas que se presentan no solo en esta área, sino que en las otras materias académicas pues al desarrollar el pensamiento matemático, también se logra afianzar otros conocimientos, la enseñanza de las matemáticas en la actualidad ha dado un giro, pues ahora se involucran nuevos recursos con el fin de que el estudiante comprenda y desarrolle competencias a través de estrategias, desde el tiempo de pandemia la enseñanza de las matemáticas ha ido evolucionando, en primer lugar el docente tuvo que enseñar de manera virtual, aunque a simple vista suele verse fácil, pero para lograr los objetivos y hacer que el estudiante domine los temas dados en esta asignatura, se debieron incluir diferentes técnicas, en algunas ocasiones no se dieron con los resultados esperados, quizás es por ello que en el presente los estudiantes tienen falencias con respecto a esta área y es un trabajo arduo para el docente comenzar a explicar y llevar al estudiante a lograr el dominio de los temas y el desarrollo de las competencias matemáticas, Díaz (2017) expone;

La educación matemática ha cambiado su enfoque del aprendizaje, de uno centrado en contenidos a otro centrado en el desarrollo de competencias. Ello representa una transformación del modelo tradicional de enseñanza donde el docente provee de conocimientos, a uno basado en competencias, por lo cual su rol cambia en consecuencia, el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como los factores que en él intervienen necesitan actualizarse o modificarse. (p.27).

El sistema educativo, debe estar pendiente de que los docentes estén en una constante actualización y más en estas áreas que se debe tener técnica en el momento de la enseñanza, pues debe haber una explicación clara que llegue a los estudiantes y que se logre la comprensión del ejercicio, en la etapa de educación básica primaria, existen diferentes estrategias de enseñanza y de introducir a los estudiantes en el tema de las matemáticas, una de las estrategias más usada es la lúdica, por lo que se debe tener por parte del docente una buena orientación para tener el control del grupo aplicar la estrategia con estos recursos didácticos y logran entonces que los estudiantes puedan tener un aprendizaje significativo de las matemáticas.

La educación primaria es la base primordial de todas las áreas del conocimiento, pues los docentes buscan que los niños desde el grado primero hasta quinto de primaria tengan bases sólidas para que se defiendan a lo largo de la formación académica, en el grado de transición se inician en los conocimientos, pero la consolidación de los mismos se da en la etapa de primaria, es por ello, que Aguilar (2018) argumenta;

El objetivo de la educación primaria es facilitar la expresión y comprensión oral, la lectura, la adquisición de conocimientos básicos de cultura, hábitos, la creatividad, la afectividad, la escritura, el sentido artístico y más, esto porque de acuerdo a estas enseñanzas se busca garantizar que el alumno tenga una formación integral antes de pasar a la siguiente fase del sistema educativo que viene a ser la Educación Secundaria. La metodología de la educación primaria es didáctica y de carácter personal para así poder adecuarse a los distintos ritmos de Juegos Didácticos de cada niño o niña. (p.56).

La educación primaria, da los conocimientos básicos de cada una de las áreas, pero desde el punto de vista personal, es la más esencial, puesto que en la misma se busca una formación integral que debe continuar lo largo del siguiente nivel, sin embargo, es en esta etapa donde el niño consigue la mayoría de los conocimientos y donde está más dispuesto a aprender, comprender y llevar adelante el proceso de aprendizaje, en el cual el docente tiene la mayor responsabilidad, pues depende de cómo se enseñe, de la motivación, el entusiasmo y cada una de las estrategias y técnicas que se puedan utilizar para que el estudiante logre un aprendizaje significativo, el docente debe buscar no solo desarrollar temas sin tomar en cuenta si el estudiante está logrando comprender los mismos, en la actualidad el docente debe buscar que todos los niños y adolescentes conozcan la importancia de cada tema y comprenda con facilidad para que construyan sus propios conocimientos.

Por otra parte, la educación primaria como anteriormente se expresa tiene el área de matemáticas que en muchos países esta área es obligatoria en toda la formación académica, han enfocarse en la educación primaria Cárdenas (2018) manifiesta;

La enseñanza de las Matemáticas en la escuela primaria puede ser muy efectiva mediante el uso de objetos concretos como los carritos o palitos de helado, entre otros, puesto que suelen generarles interés a los niños, permitiéndoles reforzar su comprensión de algunos conceptos matemáticos. De este modo, los estudiantes podrán aplicar las matemáticas en la vida cotidiana y aprender algunas operaciones básicas como sumar o restar. (p.45).

La manera de enseñar en la educación primaria es diferente y tal como lo expresa el autor antes mencionado se debe enseñar a través de objetos concretos y todo relacionarlo con el contexto en el que se desarrolla el niño con el fin de que puedan ver de manera natural cual es la importancia de la matemáticas y el uso de la misma en la vida cotidiana, el docente de educación primaria, debe estar activo, pendiente de las innovaciones y llevando los estudiantes a niveles altos de preparación, aprovechando todo el interés que los mismos demuestran a la hora de aprender, se deben involucrar recursos didácticos, en la que los estudiantes

participen y pierdan el miedo a estas asignaturas, pues la mayoría de estudiantes cuando no se logra en ellos despertar el interés, el desarrollo de competencias y el dominio de las matemáticas, a lo largo de su vida académica se va a sentir frustrado y en Colombia específicamente muchos estudiantes deciden retirar y no continuar sus estudios por no poseer competencias lógico matemáticas, que deben ser desarrollados desde el inicio de la educación formal.

METODOLOGÍA.

Este artículo se enfoca en una metodología con un enfoque cualitativo, pues busca conocer a la importancia del juego de mesa en la enseñanza de las matemáticas en la educación primaria, este enfoque permite realizar una revisión exhaustiva de material de reconocidos investigadores que se han dado a la tarea de revisar y producir documentos científicos enfocados en la importancia del juego, este enfoque permite que el investigador se adentre y pueda documentarse, revisando escritos, artículos, tesis doctorales, entre otros productos científicos que guarden relación con el estudio y se pueda dar un aporte al tema que podrá ser un sustento teórico para cualquier investigación, además que este enfoque hace que de manera descriptiva el investigador pueda dar a conocer la importancia del os juegos de meta en el área de matemáticas de la educación primaria, siendo de gran relevancia el tema, pues en la actualidad los estudiantes no solo deben memorizar sino se deben enfocar en la comprensión y la cual se logra es a través de estrategias y recursos didácticos que lleven al estudiante a pensar, analizar y comprender cada uno de los temas.

Son muchas las referencias bibliográficas referentes del tema aunque no lleva mucho tiempo incursionando en la educación, los docentes investigadores han querido explorar e indagar todo lo referente a este tema es por ello que el presente estudio se centra en un diseño documental, tal como se expresa anteriormente y se revisan diferentes fuentes que ayudan a aclarar dudas y a recopilar información para la construcción del aporte que el investigador presentara en las conclusiones del presente artículo, puesto que se busca el

análisis de los más relevantes logrando así conocer cuál es la importancia a nivel educativo de los juegos de mesa como recurso didáctico.

RESULTADOS.

El análisis de los diferentes textos encontrados con el fin de conocer la importancia del juego de mesa como recurso didáctico en la enseñanza de las matemáticas en la educación primaria, se revisaron varios documentos científicos, cada uno con grandes aportes, reconociendo que los juegos de mesa bien sea los clásicos o los diseñados por los docentes han dado buenos resultados en los procesos de enseñanza y aprendizaje, tomando en cuenta que en la educación primaria los niños están en edades entre los 6 y los 12 años edades en que los juegos llaman la atención y permiten de esta manera que los conocimientos fluyan pues siempre están dispuestos a aprender y a reconocer la importancia de los temas que están en estudio, las matemáticas son primordiales, pero siempre tienen un grado de complejidad en la que el estudiante tiende a rechazar, es por ello, que los docentes debe buscar que de manera fácil y sencilla pero sin perder la rigurosidad del a misma se enseñe y el estudiante logre comprenderla.

Es este sentido, el juego es uno de los recursos más utilizados en la actualidad en la educación, pues permite que se desarrollen diferentes competencias no solo académicas, sino también sociales y personales es así, que Torres (2017) expresa;

Se alcanzaron aprendizajes significativos debido a que las actividades fueron de agrado por la aplicación del juego como un medio potenciador para adquirir conocimientos significativos de los números del 0 al 999, fortaleciendo el desarrollo del pensamiento numérico, mediante estrategias lúdico- recreativas fundamentadas en juegos de mesa y patio. Como se observa a través de los resultados el desempeño de los estudiantes durante las actividades de aplicación en cada una de las secuencias fue mejor que la prueba diagnóstica, se superaron muchas dificultades a pesar que el tiempo fue demasiado corto. (p.60)

Con referencia a lo anterior los jugos de mesa lograron despertar en los estudiantes en animo de aprender cada vez más, puesto que a través del juego lograron fortalecer el pensamiento numérico y reconocer los números desde el 0

hasta el 999, este recurso didáctico es atractivo para los estudiantes y les agrada poder competir con sus compañeros y de esta manera se logra fortalecer el trabajo en equipo, pero también desarrollar competencias donde fijen la atención, ósea que el juego no solo sirve para que desarrolle competencias numéricas, sino que también se logran fortalecer otros elementos que influyen en el proceso de aprendizaje, el docente en el presente debe incluirlo y buscar que el estudiante aprenda de una manera divertida a través de la interacción con los objetos y que sea el por medio del descubrimiento que construya su propio aprendizaje.

El docente de matemáticas debe utilizar todas estas estrategias, que le permitan que sin forzar al niño a aprender pueda así comprender, analizar y desarrollar el pensamiento matemático, es necesario que conduzca al docente a ver el aprendizaje de estas asignaturas no de manera obligada, sino que siempre este motivado y tenga la curiosidad de que va a llevar el docente para enseñarles, cuando el docente es creativo, le gusta lo que hace, se siente motivado y tiene vocación, siempre va a estar en búsqueda de nuevas estrategias que ayuden al estudiante a lograr los objetivos planificados, en las aulas de clase los docentes se preocupan por enseñar de manera innovadora todas las áreas, aunque en muchas ocasiones por la falta de tiempo y de otras situaciones hacen las clases de manera tradicional no aportándole nada al conocimiento de los estudiantes y más bien llevándolos a desmotivarse y no querer aprender.

Asimismo, es de resaltar que la educación primaria, debe estar en la vanguardia de los cambios y que los docentes deben estar con disposición de enfrentar cualquier cambio, por lo que los temas se deben adaptar y buscar estrategias y recursos didácticos que se adapten a la enseñanza que en la actualidad se está desarrollando y que cumpla con las exigencias de la niñez, pues el docente tiene en el presente algo que es desfavorecer pero a la vez enriquecedor, como es la tecnología, el profesor debe competir con este recurso, pero para que esto no suceda, el profesor debe apoderarse de todos estos recursos y convertirlos en educativos para que los niños puedan aprovecharlos y lograr así

tener un equilibrio con la tecnología y con los recursos didácticos tales como los juegos de mesa.

Ahora bien, al continuar con la revisión es momento de traer a colación a Ortiz (2009) quien expresa;

El juego como estrategia de aprendizaje en el aula permite a los docentes la búsqueda de actividades que le sirvieran para mejorar las clases, saliéndose de las actividades rutinarias y poco incentivadoras, para dar paso a clases divertidas, pero con un trasfondo pedagógico aplicable a cualquier etapa del nuevo diseño curricular y generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, intereses, ritmo y edad de los niños y de las niñas, permitiéndoles aprender sin estrés y disfrutar a la vez de lo que se aprende(p. 88).

Es necesario que los docentes tomen conciencia y se den cuenta que la manera de enseñar cambio, que no se trata de tener al estudiante sentado mirando fijamente a un tablero y explicando horas y horas ejercicios, sino que es momento de convertir la clase en horas de diversión claro está sin perder el control del grupo, pero sí que los niños aprendan y construyan su propio aprendizaje sintiéndose cómodos y vayan trabajando el desarrollo de competencias, los niños se pueden cambiar de ambiente, no solo estar en el aula de clase, sino llevarlos a lugares al aire libre y que puedan hacer un redondo y jueguen, se ríen pasen momentos de disfrute pero todos con fines pedagógicos, logrando fomentar en ellos la creatividad, la imaginación, la motivación, entre otros elementos necesarios para el desarrollo del niño, es relevante hablar de los juegos de mesa, puesto que los ismos han brindado a la educación grandes aportes y a su vez han ayudado a los docentes en el proceso de enseñanza así como a los estudiantes para lograr comprender y desarrollar competencias en áreas como las matemáticas de manera divertida.

Es momento que los docentes salgan de su sala de confort y comiencen incluir estas estrategias que ayuden al estudiante y los estimulen a aprender cada vez más desde la construcción de su propio conocimiento, en las aulas los docentes se encuentran con estudiantes que dominan muchos temas puesto que

la curiosidad los lleva a revisar en los teléfonos la información que son de interés para ellos y su pasatiempo favorito en algunos casos es revisar videos que no están dejando nada educativo en ellos, muchos niños desconocen los juegos de mesa y es tiempo que se les muestre este recurso como juego y diversión pero aprovechando el mismo para lograr una formación académica, y de aprendizaje significativo que podrá usar en todos los niveles de formación y que lo recordara de manera agradable como fueron los inicios para desarrollar las competencias matemáticas, es momento de formar niños y niñas de una manera diferente, donde no sea solo el docente quien trasmite los conocimientos, sino que sea el quien guie a los estudiantes a comprender la importancia de cada una de las áreas de conocimiento y de los temas que en las mismas se deben desarrollar para lograr una formación integral en todos los estudiantes.

DISCUSIÓN

La educación, ha ido evolucionado y poco a poco el gobierno de cada país ha buscado que la misma egrese jóvenes capaces de continuar con el crecimiento económico, social, tecnológico, educativo, entre otros aspectos relevantes para el progreso de cualquier nación, es por ello que ha llevado a involucrar diferentes temas, recursos, estrategias y técnicas que conlleven a que los estudiantes tengan una formación integral, no solo académica, sino que se preparen para poder enfrentar la realidad y que pueda dar solución ante cualquier problemática que se presente, es por ello que dentro de la educación se encuentran los diferentes niveles comenzando por el de educación preescolar, seguidamente la educación básica primaria, secundaria, técnica y universitaria, pero es en las primeras etapas donde el estudiante logra captar con mayor atención todo lo que grado por grado debe ir aprendiendo.

Es por ello, que en la educación primaria, los niños vienen de grado de transición, donde ya los docentes a través de canciones y juegos van estimulando su pensamiento y es cuando llegan a la educación básica primaria donde logran consolidar competencias, en el área de matemáticas se inician por las operaciones básicas como suma y resta, conociendo los números, asociándolos y poco a poco

va subiendo el nivel hasta que el niño logra multiplicar, dividir y resolver a través de resolución de problemas ejercicios más complejos, pero esto se logra cuando hay una buena motivación desde el inicio y que el estudiante se sienta cómodo aprendiendo y desarrollando competencias, muchos investigadores, asumen que cuando se está en el proceso de enseñanza en la educación primaria se deben asociar con objetos y el ambiente, logrando así que asocien y puedan construir su propio aprendizaje desde la comparación del conocimiento previo y el académico que el docente este presentando .

Es de resaltar que los juegos de mesa han traído resultados positivos al a educación y que le docente debe comenzar a trabajar en función de que el niño comprenda a través de estos recursos didácticos la importancia del desarrollo de competencias en las diferentes áreas académicas, específicamente en la asignatura de matemáticas que es en la que por lo general el estudiante demuestra dificultades a la hora de comprender y realizar los ejercicios.

Por lo declarado, se reconoce la importancia del juego, dado que el mismo se reconoce como uno de los medios con los que se activa la diversión, para que de esta manera se construyan los aprendizajes, cuyas prácticas se orienten hacia el desarrollo de acciones dentro del aula de clase, con las que se determine el empleo de los juegos de mesa, como es el caso del uso del ajedrez, con este, se destaca una realidad con la que se favorece el tema de promover un conocimiento matemático, mientras se juega. Estos recursos, son un respaldo para la labor pedagógica del docente, porque así se minimiza la complejidad del área de matemática y se genera un impacto favorable en la realidad, con lo que se activa no solo la creatividad de los docentes, sino de los estudiantes en general.

El uso de los juegos de mesa dentro del área de matemática, permiten bajar los niveles de frustración a los cuales el estudiante se somete cuando no logra el entendimiento de un particular, además de ello, son estos una de las fuentes de enseñanza con las que se busca incentivar en relación con el hecho de promover la participación, para que, de esta manera, se alcance una optimización de las habilidades por medio de elevar el dominio de la matemática de una forma efectiva.

Es así, como los juegos de mesa, se destacan como una de las acciones con las que se amplía el amor por la matemática, dado que con estos juegos se destaca el desarrollo de las competencias matemáticas y se diversifican los recursos que se emplean en la realidad.

Desde esta perspectiva, se podrían dinamizar las realidades en función de integrar los juegos para bajar el estrés que produce la presentación de las evaluaciones, con base en ello, es preciso reconocer que no solo se trata de un elemento con el que se favorece el desarrollo del pensamiento matemático, sino que los juegos tienen una visión transversal, porque incluso se desarrollan competencias ciudadanas, puesto que se pone de manifiesto el respeto y la comunicación asertiva, como base del intercambio que se lleva a cabo en la realización de los juegos. En este sentido, se promueve el valor del juego en el ámbito escolar, como un evento que atañe al dominio de las matemáticas, pero que deja enseñanzas en otros planos.

Finalmente, la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas, bajan su nivel de complejidad en relación con la aplicación de los juegos de mesa, puesto que los mismos, son tomados por los docentes, para que se genere un compromiso en relación con mejorar el desempeño académico de los estudiantes, en consecuencia, es la matemática, uno de los medios con los que se promueven intervenciones didácticas que son esenciales para que el conocimiento que de allí emerja sirva para la vida, esto como uno de los aportes que se le dan a la sistematización de la educación colombiana.

CONCLUSIONES.

Los juegos de mesa son importantes dentro de la formación académica, social y persona del estudiante, puesto que por medio de él los estudiantes logran desarrollar competencias que serán útiles para la formación integral y a su vez podrán ver una manera divertida de aprender, sin tener que sentirse frustrados y en ocasiones dejar los estudios, para ingresar a espacios laborales sin educación, es por ello, que el estado debe garantizar una educación acorde a las exigencias

de la actualidad y que los estudiantes comprendan que deben formarse, y más en el área de matemáticas que es usada en todo lo que el ser humano realiza y es necesario que se tome en cuenta ese desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas desde temprana edad y de una forma diferente a la educación tradicional que aunque ha tenido buenos resultados para algunos para otros no ha sido tan acertado este método.

La educación, ha ido dando pasos agigantados, en búsqueda de nuevas estrategias y recursos didácticos que ayuden al docente en el momento de enseñar pero a su vez el estudiante pueda construir su propio aprendizaje significativo para la vida, puesto que una formación lineal, enfocada en las clases magistrales, donde solo participaba el docente a quedado atrás, en el presente los estudiantes interactúan y dejan ver el punto de vista de cada uno de ellos, se expresa con libertad por lo que el docente debe aprovechar ese ambiente de confianza que existe y comenzar a trabajar en función de una formación más enriquecedora, aplicando lo que a ellos les gusta y así promover una educación en la que el estudiante le guste asistir a sus clases y no que sea un desertor sin preparación y no puedan ejercer cargos para el crecimiento y desarrollo del país.

La educación matemática, en el pasado era bastante rígida, lineal, donde solo existía una manera de enseñarla, y los estudiantes debían hacer todo el esfuerzo para memorizarla y poder presentar largas pruebas, y era de parte, de ellos si lograban conseguir aprendizajes, pero en el presente esta forma de aprender esta materia pasa a ser más flexible, pero igual con la disciplina necesaria, en la que el estudiante debe comprender cada uno de los procedimientos. Logrando así sentirse tranquilo a la hora de aprender y de poderle decir al docente si logra captar la información o si debe tener algunas explicaciones más, pero el docente siempre activo y listo para enfrentar los cambios se ha dado a la tarea de investigar y de poder incorporar a las aulas de clase estrategias y recursos didácticos tales como los juegos de mesa siendo los mismos de gran importancia en la formación integral de los estudiantes, y por lo que es necesario que los docentes continúen indagando y aplicando métodos que den lugar a nuevos conocimientos y logre en el estudiante el desarrollo de competencias en este caso del área de matemáticas.

REFERENCIAS

- Aguilar, G. (2018). Educación y didáctica de las matemáticas. Educación Matemática.
- Cáceres, D. (2014). Laboratorio de lúdica para el desarrollo de competencias específicas de los componentes de economía y creación y gestión de organizaciones. Universidad de la Amazonía. FACCEA 1:(1).
- Cárdenas, L. (2018). La enseñanza de las matemáticas. Recuperado de: data-collection-andreports.blogspot.com.co.
- Carreño, A. (2015). El bingo como recurso didáctico en el aula de secundaria. Universidad Autónoma de México. Telaraña 21(1). ISSN 0187-893-X.
- Contreras, S. (2015). El papel de la tecnología en el proceso de modelación matemática para la enseñanza de las ecuaciones diferenciales. Revista Latinoamericana de Investigación en Matemática Educativa.
- Díaz, I. (2017). La enseñanza de la lecto escritura. Domènec, B. et. al. (2008). El juego como estrategia didáctica. Editorial laberinto educativo. Pág. 5. Caracas, Venezuela.
- García, A. (2014). Los juegos didácticos en la educación técnica y profesional. Universidad Pedagógica de Colombia. Recuperado de: www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica
- Jaimes, A. (2017). Nuevos objetos y nuevas técnicas para la enseñanza de la matemática. Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación
- Ortiz, A. (2009): didáctica lúdica: jugando también se aprende. CEPEDID. Barranquilla, Colombia.
- Rodríguez, C. (2015). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Universidad de los Andes. Núcleo universitario Rafael Ángel, Caracas, Venezuela.
- Sánchez, R. (2016). Teoría socioepistemológica de la matemática educativa. Estudios sobre construcción social del conocimiento. Barcelona, España: Gedisa.
- Torres, L. (2017). Los juegos de mesa para mejorar el aprendizaje de los números del 0 al 999 en los niños de grado 1° de la Institución Educativa Agrológica Amazónica Camilo Torres, sede Atanasio Girardot, y el Centro Educativo Teusaquillo, sede El Vergel, del municipio de Cartagena del Chairá Caquetá.

Universidad de la Amazonía, Florencia, Caquetá. Sandoval, C. Investigación cualitativa. Serie aprender a investigar. ICFES. Módulo 2.

.