

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA INNOVADORA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

Autor: Luis Alfonso Romero

Código Orcid: 0000-0002-6365-1658

I.E. Carlos Ramírez París

Correo Electrónico: laromero2008@hotmail.com

RESUMEN

La educación básica primaria, es una de las etapas fundamentales para el desarrollo de competencias en las diferentes áreas de aprendizaje, en esta sistematización, se presenta el área de matemática, con la que se persigue el desarrollo del pensamiento de una manera integral, por tanto, los docentes que se desempeñan en la básica primaria, reconocen la necesidad de dinamizar su enseñanza con estrategias que motiven al estudiante, dentro de estas destaca la lúdica, dado que esta es esencial, para incentivar a los niños a comprender e internalizar los contenidos relacionados con esta. Por tanto, este artículo tiene como propósito: Reflexionar acerca de la lúdica como estrategia de enseñanza innovadora en el área de matemática en la educación básica primaria, se parte de postulados conceptuales, es decir, se toma como referencia una metodología documental, en la que se incorporan diferentes elementos inherentes a la definición de la lúdica como uno de los medios estratégicos con los que cuenta el docente para el desarrollo de las clases de matemática. Se establece como conclusión que a pesar de la existencia de un abordaje conceptual amplio acerca de la lúdica, aún los docentes no poseen el dominio de la misma, sobre todo en un área tan importante como la matemática.

Palabras claves: Lúdica, estrategia de enseñanza, innovación, área de matemática

ABSTRACT

PLAYFUL AS AN INNOVATIVE TEACHING STRATEGY IN THE AREA OF MATHEMATICS IN PRIMARY BASIC EDUCATION

Primary basic education is one of the fundamental stages for the development of competences in the different learning areas, in this systematization, the area of mathematics is presented, with which the development of thought is pursued in an integral way, therefore , teachers who work in elementary school, recognize the need to energize their teaching with strategies that motivate the student, among these the playful one stands out, since this is essential, to encourage children to understand and internalize the related contents with this. Therefore, this article has the purpose of: Reflecting on the playful as an innovative teaching strategy in the area of mathematics in primary basic education, starting from conceptual postulates, that is, a documentary methodology is taken as a reference, in which different elements inherent to the definition of playful are incorporated as one of the strategic means available to the teacher for the development of mathematics classes. It is established as a conclusion that despite the existence of a broad conceptual approach to play, teachers still do not have mastery of it, especially in an area as important as mathematics.

Keywords: Playful, teaching strategy, innovation, area of mathematics

INTRODUCCIÓN

Los procesos educativos formales, se caracterizan por definir un aporte a la sociedad para que estos se constituyan a partir de las expectativas de los diferentes actores educativos, por tanto, se demuestra el empleo de la lúdica, definida como el arte de emplear el juego para dinamizar tanto la enseñanza como el aprendizaje. Entendiendo que la misma, puede ser una estrategia, o un recurso de acuerdo con el contenido que se esté desarrollando, por ello, es entendida como un arte en el que se activa la atención del sujeto. Además, es un medio con el cual, se constituyen acciones en las que se favorece el pensamiento del sujeto, en los escenarios áulicos, se busca despertar el interés de los estudiantes, para lo cual se requiere de un estímulo para la generación de nuevos saberes, es allí, donde la lúdica es vista como una estrategia.

La lúdica puede mostrarse como uno de los sustentos en el proceso de enseñanza, porque esta posee en su haber una constitución estratégica porque opera directamente en el desarrollo de los docentes, donde el docente la incorpora en sus planeaciones y logre fortalecer el proceso de enseñanza, porque es por medio de esta que se componen hechos en los que la instrucción se destaca de acuerdo con las exigencias de los discentes, se constituye entonces como una de las estrategias de mayor valía en la actualidad, esto de acuerdo con las experiencias del autor, quien es docente de educación primaria, y ha logrado mediante estrategias lúdicas dinamizar el proceso instruccional, puesto que a partir de allí, se logra incidir favorablemente en el logro de conocimientos para la vida.

Una de las áreas que posee una complejidad connotada, es el área de matemática, la cual, puede representar en algunas ocasiones dificultades para quienes se encuentran en los espacios académicos, es allí, donde se demanda de la experiencia de los profesionales de la docencia, para que definan elementos que son ineludibles en función de promover el desarrollo de aspectos con los que se favorezca la construcción de conocimientos en la misma. Se requiere de estrategias que respondan a la naturaleza de los estudiantes, tomando en cuenta el estilo de aprendizaje, que también se considera esencial para el logro de saberes, no se trata de que la lúdica sea selectiva, por el contrario, esta es un elemento integrador, donde se atienden niños con estilos kinestésicos, en el caso de los juegos que requieren del movimiento, también el estilo visual, dado que se requiere observar la instrucción para ejecutar el juego y el estilo auditivo, porque mediante el oído se acatan las explicaciones para el desarrollo de la estrategia.

El interés por asumir la lúdica como estrategia de enseñanza innovadora en el área de matemática, porque es uno de los procedimientos con los cuales se constituye un ambiente de creatividad e innovación para el desarrollo de las clases, tal como lo afirma Freudenthal (1978), en su teoría de la matematización, donde destaca que cuando se incorpora el juego en la administración de los diferentes saberes que exponen los estándares básicos de formación, se logran resultados favorables en el acto pedagógico, porque el aprendiz accede a información que es fundamental para sí mismo mediante actividades amenas que despiertan el interés del mismo, porque es una actividad amena para todos, a todos les gusta por igual, no hay quienes se aburren del juego.

Uno de los niveles donde se requiere de mayor atención en el desarrollo de competencias matemáticas, es la educación primaria, porque allí los estudiantes están en su niñez aún y están reclamando de constantes conocimientos, porque su estructura cognitiva requiere de elementos como el caso de la lúdica, con la cual se oriente un trabajo pedagógico que cause en el sujeto un impacto adecuado en relación con la concreción de conocimientos que son requeridos para la vida.

El aprendizaje originado por medio de la lúdica, cobra significado para el discente, porque mediante este se consolidan saberes matemáticos, en este caso, se presentan diversas investigaciones que así lo señalan, porque como medio que es requerido para el desarrollo integral, al niño apreciar que el juego medio para aprender se interesa en el acto pedagógico y promueve una interacción favorable con su docente, en el que prima la camaradería, la alegría y la innovación, lo que beneficia sin duda alguna, el desarrollo de los contenidos incorporados en los estándares, si bien no está comprobado en la práctica por parte del autor, se evidencia como es el juego uno de los medios con los cuales se configuran acciones que promueven una transformación en el contexto escolar, además es importante comprender que en este caso se parte de postulados conceptuales que han emergido de realidades determinadas.

Es, por tanto, la lúdica una de las estrategias más connotadas en la enseñanza de cualquier área, esto a juicio del autor del presente artículo, como se ha dicho hasta los momentos, en la matemática debe prevalecer ese espíritu motivante para que los niños en la educación primaria, asuman el reto de desarrollar su pensamiento matemático, dando a la parte numérica el valor que se requiere, al mismo tiempo entendiendo que ese fundamento debe estar presente a lo largo de la vida y con ello, afianzar el desarrollo integral de los seres humanos.

De acuerdo con lo descrito, el presente artículo tiene como propósito: Reflexionar acerca de la lúdica como estrategia de enseñanza en el área de matemática en la educación básica primaria, esto a partir de una revisión documental de naturaleza bibliográfica con el propósito de revisar diferentes perspectivas, y así en el término de las conclusiones fijar una posición frente a este particular, que atienden el desarrollo de temas fundamentales, como la lúdica, también se toma como referencia esta como estrategia de enseñanza, y la lúdica como medio de enseñanza en el área de matemática en la educación primaria. Se representa una revisión en relación con fuentes que son esenciales para reconocer las evidencias que se destacan en este.

Revisión conceptual

Lúdica

La lúdica, se representa como uno de los procesos con los que se toma en cuenta el juego, desde que el niño comienza a socializar tras su nacimiento, tanto su entorno como por sí mismo, se exploran diferentes formas de aprender, constituyendo el juego, uno de estos elementos, los cuales se destacan con esa esencia en la que la persona requiere de estímulos de diversión, es importante entender en este caso, la existencia de juegos tanto recreativos, como algunos otros cuyo objetivo es el estimular el aprendizaje, estos últimos ocasionan un impacto real en el desarrollo de algunos eventos propios de la cotidianidad, de hecho es la lúdica, el método pedagógico que orienta la formación en la educación preescolar, a pesar de que no es la única estrategia, es la que más prevalece en este nivel, porque es una de las maneras con las que se privilegia la capacidad de abstracción y se destaca desde acciones con las que se logra activar la creatividad del sujeto.

Desde lo cognitivo, es complejo, no obstante, de acuerdo con Jiménez (2016), se ha demostrado como cuando el sujeto aprende mediante el juego tiene mayor capacidad de abstracción y deducción, por lo que se logra la construcción de nuevos aprendizajes, los cuales en la mayoría de los casos son significativos, por este motivo, es necesario reconocer como los docentes se valen de su creatividad para impactar de manera directa en la estructura mental del sujeto, activan las funciones de atención.

La lúdica, no solo activa el desarrollo del pensamiento creativo del estudiante, sino también del docente, porque en una interrelación compartida, se destacan procesos con los que se valora la necesidad de la innovación y de ofrecer respuestas originales a los retos que impone la realidad, el origen de la aplicación de la lúdica, data de la aparición de la didáctica magna de Juan Amos Comenio en 1564, donde se declara el empleo de activadores estratégicos, como el caso del juego para generar la atención del sujeto, posteriormente en el siglo XX, se logra un auge en el tema de la lúdica, a partir del año de 1980 con la inclusión de la psicología cognitiva al contexto escolar.

En este sentido, es la lúdica uno de los elementos que dinamizan el proceso tanto de enseñanza, como de aprendizaje, por este particular, Jiménez (ob. cit) expresa:

La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso complejo inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, cognitiva, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianeidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana (p. 95).

Es la lúdica, uno de los medios por los cuales, se demuestra desde una experiencia cultural, muchas personas a nivel mundial, acceden a diferentes juegos para divertirse y recrearse, también, es una de las formas de aprovechar el tiempo libre, en la vida misma, es la lúdica uno de los aspectos con los cuales se asiste el desarrollo humano, sus aportes son significativos, porque con esta se logra la sistematización de experiencias, es un aspectos que no solo ayuda lo formativo, sino que es un medio para la mejora de la calidad de vida de las personas.

Desde luego, es importante comprender que es la lúdica uno de los medios donde se hacen presentes las relaciones humanas, en lo que se atiende lo sociocultural, como elemento en el que se comparten experiencias, porque de acuerdo con esta dinámica se afianzan los saberes, por ello, el aprovechamiento de la misma en el área de la matemática, dado que se requiere de elementos culturales, como el caso de la matemática en el entorno social, para que se asuman sus consideraciones en el desarrollo de las clases y así se alcancen aprendizajes significativos.

El medio escolar, es uno de los escenarios en los que se logra establecer que la lúdica, es un elemento transversal, se toma así por el currículo en Colombia, se asume desde la naturaleza de las competencias, por ello, se considera la transversalidad uno de los principios con los que se logra la atención integral al aprendizaje, esto quiere decir que se enfoca en su empleo en las diferentes áreas de formación, por lo que no es propio de la educación física, o de la matemática, sino que el juego

puede ser incorporado en las diferentes áreas, como una forma de atrapar la atención del estudiante, es un aspecto que redundará en la valoración de la enseñanza por parte de los niños, porque pueden lograr resultados positivos en el aprendizaje.

Es importante sostener que la lúdica, es uno de los procesos de mayor complejidad en la actualidad, porque no ha sido diseñado como un medio exclusivo para el escenario escolar, sino que por el contrario, la lúdica se precisa como un aporte para el desarrollo humano desde una perspectiva integral, porque el juego impacta en el desarrollo de las dimensiones psíquicas, cognitivas, culturales, biológicas, entre otras, esto partiendo desde las apreciaciones de Jiménez (2016) y respaldadas en el conocimiento del autor del presente artículo, el juego activa la constitución en general del ser humano, porque a partir de este se reconoce la posibilidad de desarrollo en función de un sustento para que la persona se muestre activa y creativa.

Es la lúdica un elemento que no se limita solo a la institución educativa, sino que por el contrario, se presenta en la cotidianidad, en la vida diaria, y no se limita solo a los niños, sino que es un proceso que puede ser aplicado a lo largo de la vida, incluso en la actualidad existen programas de lúdica dirigidos a personas de la tercera edad, situación que permite reflejar los grandes beneficios que la lúdica posee, porque es uno de los aspectos que se representa en función del sentido que debe incorporar la creatividad para que se destaque el verdadero sentido de la vida.

La lúdica contribuye con el desarrollo de procesos en los que se da paso a la creación de nuevos escenarios, se parte porque cada una de las personas demuestren el dominio de su creatividad, de igual forma incide en el logro de evidencias con las cuales se logre la resolución de problemas efectivamente, así como se considera, como es el juego, uno de los elementos que subyace de un marco ontológico, pero que posee una esencia epistemológica en la que se fomenta el aprendizaje significativo.

En este mismo orden de ideas, Domínguez (2015) refiere que “incluir de manera intencionada actividades lúdicas como parte del quehacer pedagógico especializado es una responsabilidad latente para cada maestro” (p. 10), dentro de las planificaciones, los docentes deben incluir la lúdica, porque mediante esta se despiertan los intereses de los estudiantes. El juego tiene beneficios innumerables, con los que se destaca la concreción de un ambiente escolar, en el que se determina esa disposición hacia el logro de conocimientos que perduren en la vida, cuando se aprende jugando, los saberes quedan en el sujeto apropiadamente, donde queda demostrada la construcción de aprendizajes significativos.

La lúdica, se muestra como un sustento transversal, porque puede ser empleada en las diferentes áreas del saber, dado que es muy versátil y como tal, se incorpora fácilmente en las mismas, apreciar la lúdica demanda de docentes comprometidos con su creatividad, y con evidencias en las que se demuestre que los temas de los currículos pueden adaptarse independientemente de la edad, y del nivel en el que se encuentren los estudiantes en la formación, es en consecuencia, uno de los medios estratégicos con los cuales cuentan los profesionales de la enseñanza y así hacer más llevadero el acto pedagógico, además de promover el interés constante del niño, orientado hacia el dominio de los aspectos que se enseñan en la institución, esto coadyuva con la mejora de la interacción entre los actores educativos, y por ende con la calidad de la educación. En este marco de referencia, el docente está en la capacidad de crear el juego que responda al contenido que desea abordar, sin embargo, también existen guías especializadas en las que se ofrecen diferentes juegos con los que el docente tiene un referente para el desarrollo de sus actividades pedagógicas.

Estrategia de enseñanza

Una estrategia de enseñanza, es aquella que se constituye por medio de acciones en las que se destaca una realidad, con la que los docentes constantemente se familiarizan, las mismas corresponden a una sistematización que ofrecen los contenidos, es decir, se seleccionan dependiendo del tema que se va a desarrollar, con estas, el docente puede entender que su rol de facilitador se dinamiza y se corresponde con las demandas del ambiente escolar. Sobre este particular, Bravo (2008) refiere que las mismas: “Componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación”. (p.52).

En virtud de lo señalado, las estrategias corresponden a los escenarios curriculares, en el caso de Colombia, donde se parte del empleo de los Estándares Básicos de Formación por Competencia, documento creado con las principales exigencias curriculares, y que es la base del Ministerio de Educación Nacional, para que cada una de las instituciones escolares generen su propio currículo, el cual, hace parte del Proyecto Institucional Educativo (PEI), es una de las formas, con las que se manifiesta el interés en relación con empoderarse de los contenidos y conjuntamente contextualizarse a la realidad en la que se desarrollaran, a partir de ahí, se producen una serie de actividades formativas, en este sentido, las estrategias de enseñanza quedan a criterio del profesional de la enseñanza quien orienta, porque es este quien define el nivel de complejidad de los contenidos que subyacen del currículo.

Las actividades de formación, deben partir del proceso de enseñanza, sin perder de vista el hecho de que este producirá un aprendizaje en los estudiantes, por ello, estas deben ser activas, dinámicas y creativas, enfocadas hacia establecer un puente entre lo instruccional y lo cognitivo esto a juicio del autor del presente escrito, con énfasis en las promociones de acciones que sirven de sustento para que se alcancen conocimientos que son demandados por los estudiantes, y que requieren de mecanismos con los cuales se motive al sujeto para que la producción del conocimiento se lleve a cabo, por medio de procesos con los cuales el discente pueda establecer significados desde sus propias consideraciones.

En la enseñanza, se encuentra implícito el tema de los valores, es decir, para planear una estrategia, se debe tomar en cuenta los valores que están allí presentes, como es el caso de lo moral y de lo social, se ha establecido de que los docentes son sujetos de una responsabilidad y moralidad adecuadas, y esto queda demostrado en el momento en que estos profesionales ponen en la palestra las estrategias porque a partir estas se dinamizan las prácticas pedagógicas, las cuales deben ser dinámicas, se pone de manifiesto la experiencia de los docentes para la aplicación de estrategias, orientadas hacia saberes con las que el niño se forme activa y dinámicamente.

Asimismo, en la ejecución de las estrategias, se hacen presentes los procedimientos con los cuales se debe contar para que se genere una perspectiva con la que se favorezca la concreción de acciones con las cuales el docente aprecie su realidad y genere alternativas que le lleven a la solución de los problemas detectados. Las estrategias de enseñanza, inciden directamente en el logro de una formación que responda adecuadamente a las exigencias locales, nacionales y globales, al respecto, Gamboa, García y Beltrán (2013) definen las estrategias de enseñanza como:

Son el resultado de la concepción de aprendizaje en el aula o ambiente diseñado con esta finalidad y de la concepción que se tiene sobre el conocimiento, algunos hablan de transmitir y otros de construir, dichas concepciones determinan su actuación en el aula. Actualmente, las exigencias del mundo globalizado hacen necesaria la implementación de estilos y maneras de enseñanza y que se presenten de formas diferentes los contenidos, para que el aprendizaje sea dinámico y creativo, y despierte el interés de los estudiantes como actores de dicho proceso (p. 103).

De acuerdo con estas apreciaciones, las estrategias de enseñanza, deben partir del hecho de qué tanto desea el docente que sus estudiantes aprendan en el ambiente de aprendizaje, si bien, no se trata de un proceso de cantidad, es necesario reconocer que para alcanzar las competencias de determinado grado, se requiere del dominio de determinado grupo de saberes, los cuales deben ser asumidos mediante el criterio de calidad, para tal fin, es preciso que se configure esa realidad, desde

las percepciones de cada uno de los estudiantes y con atención en ello, se sustenten aspectos en los que se logre el diseño de estrategias que realmente impacten en la población estudiantil, a pesar de que el estudiante construye sus propios conocimientos, se hace en función de los contenidos preestablecidos en los Estándares Básicos, no obstante, el niño fija sus propios significados, cuando este los relaciona con su realidad. En algunos casos, los docentes planean las estrategias, sin tomar en cuenta la naturaleza del ambiente, esto es un grave error, puesto que se requiere de apreciar las características del contexto para que se formule una enseñanza que dé respuesta a la población discente.

Tradicionalmente, las estrategias apuntaban a la transmisión del conocimiento, en este plano donde el conductismo, se había empoderado de los docentes, se dejaba de lado la dinámica de producción por parte de los sujetos, más bien, estos eran considerados como bancos de datos, sin embargo, en el devenir del tiempo, se ha logrado la consolidación de acciones en las que se ha dado paso al constructivismo y al cognitivismo, donde el sujeto se identifica con su realidad, y establece una relación entre lo que está aprendiendo en la escuela y su propia realidad, estas estrategias contextuales son de fundamental importancia para que se logren mejoras en el proceso de enseñanza, sobre todo en el entendido en que el docente debe actuar en correspondencia con las exigencias de la realidad.

Es importante que los docentes, estén a la vanguardia que imponen los cambios del actual mundo globalizado, donde se entienda que se requiere de nuevas formas de producir la enseñanza, tanto dentro como fuera del aula de clase, la experiencia del confinamiento social de los años 2020 y 2021, permitió referir que la enseñanza, es uno de los procesos que responden a los retos que imponga la sociedad, sobre todo porque a pesar de que en algunos casos los docentes, no pueden contar con la capacitación necesaria, igual buscan los medios para desempeñarse en el contexto sociocultural pertinentemente, de acuerdo con los contenidos que se estén tratando.

Cuando se trabaja con estrategias de enseñanza, acordes a la edad, se da respuesta a los hechos que son exigidos por los estudiantes, quienes por su misma naturaleza, demandan de procesos dinámicos, igualmente, creativos, con intereses en los que se preste atención a la enseñanza de un modo preciso, para que así se fomente la construcción de saberes en la realidad, y de esta forma, se determinen evidencias con las que se favorezca el ambiente escolar, porque cuando se aplican estrategias de enseñanza que atrapan la atención del estudiante, estos asisten constantemente a la escuela, y pueden dinamizar sus roles en relación con la producción de saberes que impacten en la consolidación de una estructura cognitiva que responda a la realidad.

Asimismo, Gamboa, García y Beltrán (ob. cit), sostienen que:

El papel del docente es muy importante diseñando estrategias didácticas que favorezcan el aprendizaje para así lograr que cada estudiante sea artífice y competente ante sus propias necesidades. La estrategia pedagógica del aprendizaje autónomo, tiene en cuenta a la persona como centro del proceso, desarrolla sus capacidades en el medio social y permite aprender a aprender y tener control en el dominio de sus procesos cognitivos (p. 110).

Lo declarado, permite referir que es el docente uno de los principales protagonistas en el diseño de estrategias de enseñanza, porque son estos quienes tienen la certeza de lo que requiere el estudiante en el aula de clase, y como mediante las mismas se puede controlar incluso el comportamiento para que estos comprendan las actividades que se están llevando a cabo, cuando se planea una estrategia que permita el desarrollo de temas en la realidad, se procede con establecer el alcance de la misma, el cual, sin duda alguna debe apuntar a que el estudiante logre la construcción de aprendizajes significativos.

La idea es que las estrategias promuevan en los estudiantes esa autonomía que es requerida, puesto que mediante la misma, se da respuesta a las necesidades que se presentan en la realidad educativa, es muy complejo por ejemplo en la educación primaria generar este particular, no obstante, es la etapa propicia para que se generen acciones con las que se valore el contexto y así, se proceda con intereses en los que se destaque la realidad, para que se instituya un entorno, donde por medio de la interacción con el docente, se construyan conocimientos para la vida, por supuesto, allí se debe partir de los presaberes, y como estos se deben incorporar en las estrategias de enseñanza, para que las mismas impacten en el discente.

Cuando se desarrollan estrategias de enseñanza, en las que se persigue el aprendizaje autónomo, se producen acciones con las que es el estudiante el eje sobre el cual gira el conocimiento, porque en el entorno escolar se valoran las capacidades de los mismos y como son aplicadas en el medio social donde se desempeñan, por ello, en la enseñanza se debe fortalecer esa correspondencia entre aprender a aprender, porque es una de las formas con las cuales se cuenta para que la enseñanza sea dinámica, orientada hacia las demandas de la sociedad del conocimiento, donde el control del acto educativo, no quede solo de lado de los docentes, sino que sea compartido con los estudiantes.

La lúdica como medio innovador de enseñanza en el área de matemática en la educación primaria

El área de matemática, es una de las más complejas, incluso históricamente hablando, se evidencia el rechazo por la enseñanza y el aprendizaje de la misma, esto ocurre porque culturalmente se le ha asociado a la misma, con una perspectiva problemática, donde la capacidad de abstracción de los estudiantes queda en entre dicho, cuando no logran aplicarse adecuadamente los procedimientos a cualquier problema que se plantee, en este particular, el Ministerio de Educación Nacional (2006) expresa que: “Las matemáticas son una actividad humana inserta en y condicionada por la cultura y por su historia, en la cual se utilizan distintos recursos lingüísticos y expresivos para plantear y solucionar problemas tanto internos como externos a las matemáticas mismas” (p. 42).

Tal como se logra concebir, son las matemáticas una de las situaciones con la cual, la civilización humana ha contado desde tiempos inmemoriales, porque se hacen presentes desde los primeros vestigios de la antigüedad en relación con la construcción de las pirámides de Egipto, a ello, se le suman los aportes que la cultura China y Árabe generaron en relación con el dominio de los números, estas eran culturas en las que se determinaba la presencia del número para que se diera respuesta a algunas de las expectativas que los ciudadanos de la época poseían. En relación con ello, dentro de la matemática, se adoptó un proceso en el que se adhirieron recursos lingüísticos y expresivos para dar a conocer las evidencias relacionadas con esta área.

El manejo de la matemática en la sociedad, se determina de acuerdo con procesos en los que se plantean problemas y de acuerdo al grado de complejidad, se generan soluciones a los problemas planteados, es una situación de constitución interna en lo que tiene que ver con el manejo de los contenidos y en lo externo en la forma como se aplica ese conocimiento matemático, por ello, en el manejo de la misma dentro de la realidad escolar, se debe tomar en cuenta que existen aspectos con los que se fundamente la formación de un ciudadano matemáticamente competente, por este motivo, es conveniente hacer referencia a la enseñanza de la misma, al respecto, Freudenthal (1978), sostiene que:

La enseñanza de la matemática tiene su justificación si ella es útil y divertida, porque ella debería ser de utilidad y ella debería ser tratada mediante aplicaciones, de lo contrario no se debería a una multitud de niños y jóvenes en contacto con ella, ya que de muy poco serviría para su desarrollo, incorporación y desenvolvimiento en la sociedad. (p. 102).

Desde esta perspectiva, la enseñanza de la matemática, debe ser útil y divertida, por ello, se requiere de estrategias con las cuales se dinamice la realidad formativa, donde se motive al estudiante, donde se despierte el interés por asumir acciones con las cuales se favorezca la clase, por este particular, las estrategias deben ser divertidas, con las cuales se incentiven a los sujetos para que se logre destacar que la matemática, posee una serie de aplicaciones y que si se mira cualquier elemento de la realidad, todos han sido concebidos desde la naturaleza matemática, por ello, esta no debe ser compleja, sino por el contrario, lo que requiere es ser comprendida para su aplicación real.

Para que la enseñanza de la matemática sea interesante, el docente debe centrar la planeación de sus estrategias en determinar la utilidad de las mismas, en algunos casos, los estudiantes pueden preguntarse para aprender matemática, no obstante, es el momento propicio para que se genere una realidad, con la que se atraiga la atención del estudiante, para ello, el maestro debe percibir las necesidades de sus alumnos así como los presaberes y con atención en ello, centrar las explicaciones en relación con la utilidad que posee la misma en la realidad, es así como sus aplicaciones deben ser de fácil manejo para que el niño se sienta atraído hacia la misma.

Al motivar a los estudiantes hacia el manejo de la matemática a partir del abordaje del contexto y acorde a sus propios intereses, se estaría en presencia de situaciones innovadoras con las cuales se fortalece el conocimiento matemático en la realidad, por ello, se debe dominar esta con la finalidad de que se logre un desenvolvimiento adecuado en la realidad, donde se actúe con atención en la matemática y se convierta en uno de los aliados para la construcción de conocimientos, la necesidad de incorporar estrategias como el caso de la lúdica, con las cuales se dinamice la realidad formativa.

En el mismo orden de ideas, Díaz (2016) destaca que: “la lúdica, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, orienta posibilidades motivantes que son esenciales para que se fomente el interés por los contenidos que se desarrollan en el aula de clase” (p. 23), la lúdica vista como estrategia de enseñanza, favorece el dominio de aspectos con los cuales se consolida el aprendizaje, por medio de este se genera un proceso en el que se valora la realidad, se trata de que el docente del área tome en cuenta la naturaleza de los contenidos y seleccione estrategias lúdicas que permitan el desarrollo de los mismos.

Es necesario reconocer como la lúdica como estrategia de enseñanza, promueve la motivación de los estudiantes, y también de los docente, porque con la misma se logra la concreción de ambientes pedagógicos activos, donde no hay cabida para la monotonía, sino que por el contrario, se destaque la importancia en función de aspectos con los que se despierte el interés por valorar el proceso de enseñanza y donde las correspondencias con el aprendizaje, permitan el fomento del compromiso del estudiante por la generación de saberes adecuados.

La lúdica en la enseñanza de la matemática, se presenta como un reto para los docentes, porque estos son muy apegados a la explicación de procedimientos en el tablero, sin embargo, con la adopción de la tecnología, se ha demostrado el surgimiento de juegos tanto electrónicos como físicos que coadyuvan en el proceso de enseñanza de la matemática, con esto el estudiante asume los beneficios del área en la vida diaria, y se convierte en un dominador de los contenidos que allí se desarrollan, es a partir de allí, donde se configura una realidad, en la que se demuestra la flexibilidad del saber matemático para su abordaje didáctico.

Sobre este particular, Mantilla (2021) expresa que:

Las prácticas pedagógicas enfocadas en la enseñanza de la matemática, siempre deben tener cierta rigurosidad, al aplicar los procesos de la educación, pero es necesario se convierta en una manera más dinámica de poder enseñar y aprender las matemáticas, para ello se requiere de innovar en las aulas de clase y más en la actualidad, es por ello, que la enseñanza de la matemática está enfocada en la búsqueda de nuevas estrategias con el fin de llegarle al estudiante en una manera más práctica y poder así que comprenda la importancia de la misma (p. 12).

En virtud de lo declarado, la enseñanza de la matemática, vista desde las concepciones de los docentes, se muestra como un elemento riguroso, dado que va desde lo más fácil hacia lo más complejo. Cuando se trata a la misma en la educación, se debe tener en cuenta de la formación adecuada de los procesos, desde luego, es una de las áreas con las que se evidencia la puesta en marcha de acciones en las que se formule una enseñanza que de paso a la construcción de aprendizajes de una forma adecuada, es así como se reconoce el hecho de incorporar estrategias, como el caso de la lúdica para dinamizar la enseñanza y que el docente cuente con los requerimientos obligatorios para promover cambios en el entorno escolar, donde se debe valorar el área.

La incorporación de la lúdica, como estrategia de enseñanza en el área de matemática, específicamente en la educación básica primaria, refiere el hecho de que se demanda de acciones motivantes y dinámicas, las generaciones actuales de niños, exige de procedimientos de enseñanza, con los cuales se mantenga la motivación en el aula de clase, este es un factor esencial en el aprendizaje de estos, por tanto, la lúdica impacta directamente en este proceso con el que se evidencia una situación inherente a la formación integral de los estudiantes.

La aplicación de la lúdica en el medio escolar, como estrategia para la enseñanza de la matemática, implica de la innovación para que se dinamice el aula de clase, los estudiantes, se cansan con facilidad cuando se generan estrategias repetitivas, por ello, es ineludible que se atienda la lúdica con base en las exigencias de los estudiantes, estableciendo una importancia de la matemática, la cual puede ser enseñada mediante el juego, entendido a nivel general, los juegos de mesa, físicos, electrónicos, entre otros, con los cuales se enseñan las matemáticas, es así como las estrategias lúdicas impactan en la construcción de aprendizajes significativos.

CONCLUSIONES

Al reflexionar acerca de la lúdica como estrategia de enseñanza en el área de matemática en la educación básica primaria, se asume que es la lúdica, una de las estrategias de naturaleza transversal, a pesar de no ser novedoso, es uno de los principios que orienta la actual formación por competencias, como lo declara la UNESCO (2021) y el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2006) con la que se atiende el desarrollo de clases activas, donde se logra incidir en el aprendizaje de las matemáticas. En el caso de la enseñanza, los docentes se convierten en los principales responsables de la planeación de las estrategias, por este motivo, es necesario que las mismas sean de naturaleza lúdica, donde se demuestre la creatividad del maestro, para que así se destaque la motivación de los estudiantes en relación con el dominio de un área tan importante, como es el caso de la matemática.

En la educación primaria, los estudiantes son niños que requieren de estímulos para formular aprendizajes, el docente debe partir de esta premisa con la finalidad de generar una enseñanza donde se promueva la autonomía del discente, en relación con ello, es necesario que se valore la necesidad de instaurar el amor de las matemáticas por parte de los niños, es así, como se concreta una formación, donde se destaca la presencia de recursos que deben ser variados para que se formule una realidad en la que se desarrolle el pensamiento matemático.

Al reflexionar acerca de la lúdica como estrategia de enseñanza en el área de matemática en la educación básica primaria, se considera un proceso en el que se atiende el hecho de que la lúdica, si bien no es nueva, dentro de la enseñanza de la matemática, si es una estrategia innovadora, que si bien se ha trabajado en innumerables investigaciones, siguen siendo uno de los temas que demandan atención porque en el mismo se determina la importancia de la matemática, en la que se define la aplicación de las mismas por medio de procedimientos precisos, es por tanto, las acciones en las que el docente defina estrategias en las que se destaquen aspectos con las cuales los estudiantes dominen las matemáticas y acepten que las mismas se hacen presentes en las diferentes realidades con las que el sujeto interactúa.

Finalmente, la crítica, haría énfasis en el hecho de que la lúdica, es tomada como una referencia didáctica, no obstante, a juicio del autor y del material consultado para el presente artículo, es un aspecto del cual se escribe mucho, pero escasamente se aplica, sobre todo en áreas como el caso de la matemática, puesto que no se genera un particular en relación con el juego, además de ello, se pone en juego la motivación del niño, quien al no encontrar los elementos necesarios para el logro de saberes, prefiere asumir un aprendizaje memorístico, lo que afecta el dominio de los conocimientos a lo largo de su vida.

REFERENCIAS

- Bravo, H. (2008). *Estrategias pedagógicas*. Córdoba: Universidad del Sinú.
- Díaz Barriga, F. (2016). *Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 5(2). Recuperado de <http://redie.ens.uabc.mx/vol5no2/contenido-arceo.html>
- Domínguez, L. (2015). *Actividades Lúdicas*. Universidad de Juárez. México Editorial de la Universidad del Zulia
- Freudenthal, R. (1978). *Formas de pensamiento algebraico temprano en alumnos de cuarto y quinto grados en Educación Básica*. España: Gedisa.
- Gamboa, M., García, Y., y Beltrán, M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de investigaciones UNAD Bogotá - Colombia No. 12, enero - junio ISSN 0124 793X*
- Jiménez, H. (2016). *Pensamiento Numérico y sus Componentes*. Argentina. Mac Graw Hill ediciones.
- Mantilla, G. (2021). *Desarrollo de Competencias Matemáticas Mediante las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tic) en la Educación Secundaria*. Trabajo de Grado (No Publicado).
- Ministerio Nacional de Educación. (2006). *Estándares básicos de competencias en matemáticas*. Bogotá, Colombia.
- UNESCO (2021). *Acceso a las TIC en la Pandemia*. Un estudio sobre Zonas Vulnerables. México