

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL FAVORECIMIENTO DE LAS RELACIONES INTERMATERIAS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA ADECUADOS A SITUACIONES EPIDEMIOLÓGICAS

DIDACTIC GAMES FOR THE FAVORECIMIENTO OF THE RELATIONSHIPS INTERMATERIAS IN THE APPROPRIATE PRIMARY EDUCATION TO EPIDEMIC SITUATIONS

Autoras: MSc. Yisel Alvarez Alvarez. Máster en Didáctica de la Educación Física Contemporánea. Departamento de Educación Física, Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte “Manuel Fajardo”, Facultad de Cultura Física, La Habana, Cuba. Correo electrónico: yisialvarez1987@gmail.com ORCID 0000-0002-7615-6904.

Dr.C. Yolanda Valdés André. Doctor en Ciencias de la Cultura Física. Centro de estudios para la Actividad Física el deporte y la promoción de Salud, Universidad de ciencias de la Cultura Física y el Deporte “Manuel Fajardo”, Facultad de Cultura Física, La Habana, Cuba. Correo electrónico: yoliar1963@yahoo.es ORCID 0000-0002-9469-2006.

Resumen

En los momentos actuales donde acontece a nivel mundial una crisis sanitaria debido a la pandemia del Coronavirus, se ha hecho necesario adaptar los currículos de los sistemas educacionales en Cuba. De ahí la importancia de la presente investigación, en la que se elaboran ocho juegos didácticos para favorecer las relaciones intermaterias, que parte de la realización de un diagnóstico efectuado a los familiares de los niños de la Educación Primaria del consejo popular Sevillano, en el Municipio Diez de Octubre, evidenciándose dificultades en el logro del aprendizaje y la consolidación de los contenidos por parte de niños. Para lo cual se utilizaron un grupo de métodos y técnicas investigativas entre las que se destacan: análisis- síntesis, análisis-documental, sistémico-estructural-funcional, encuestas y distribución empírica de frecuencia relativa y absoluta. Los juegos elaborados pueden constituir una herramienta de ayuda para los familiares de los niños como una vía para el aprendizaje y consolidación de los contenidos en la Educación Primaria en la esta difícil etapa de crisis epidemiológica y confinamiento por la que atraviesa la humanidad.

Palabras claves: Juegos didácticos, relaciones intermaterias, situación epidemiológica

Abstract

In the current moments where a sanitary crisis happens at world level due to the pandemic of the Coronavirus, it has become necessary to adapt the curricula of the educational systems in Cuba. Of there the importance of the present investigation, in which eight didactic games are elaborated to favour the relationships intermaterias that it leaves of the realization from an actual diagnosis to the relatives of the scholars of the Primary Education of the popular advice Sevillano, in the Municipality October Ten, being evidenced difficulties in the achievement of the learning and the consolidation of

the contents on the part of school. For that which you/they were used a group of methods and technical investigative among those that stand out: analysis - synthesis, analysis-documental, systemic-structural-functional, interviews and empiric distribution of relative and absolute frequency. The elaborated games can constitute a tool of help for the relatives of the scholars as a road for the learning and consolidation of the contents in the Primary Education in this difficult stage of epidemic crisis and confinement for which the humanity crosses.

Keywords: Didactic games, relate intermaterias, epidemic situation.

Métodos, materiales y resultados

A partir de la voluntad política existente en Cuba, a raíz de la situación epidemiológica que se vive en nuestro país, se han trazado estrategias, para darle continuidad a la educación en los diferentes ciclos de enseñanza establecidos en el Sistema Cubano de Educación, diseñándose programas televisivos en función del aprendizaje y ejercitación de los contenidos de las asignaturas que reciben los niños, adolescentes y jóvenes.

Ante esta realidad los familiares de los niños han asumido el rol de pedagogos en la educación de sus hijos, por lo que se hace necesario buscar vías para auxiliarlos en esta ardua tarea y el juego se convierte en un medio ideal para tales propósitos, pues constituye una actividad vital con gran implicación e importancia en el desarrollo emocional y en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa donde se desarrollan capacidades físicas y mentales que contribuyen en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, de relación y de socialización.

El juego ha sido clave y eficaz para la educación de los niños, constituyendo un contenido de la asignatura Educación Física, mucha más connotación tiene para relacionar las asignaturas en la educación primaria, así mientras que los niños juegan también aprenden. Nos atreveríamos a decir que en los momentos actuales el juego puede ser la vía ideal para propiciar un mejor aprendizaje y consolidación de los contenidos y un espacio donde los niños y sus familiares puedan liberarse de preocupaciones y exteriorizar todas aquellas emociones y tensiones que ha provocado la pandemia, desde el punto de vista psicológico y social.

Los juegos ante la necesidad del distanciamiento social, se pueden realizar de manera individual, en pequeños grupos, en espacios reducidos y los materiales que se pueden utilizar son de fácil manipulación y confección.

Sobre la base de los aspectos anteriormente abordados se define como

Objetivo de la investigación: Elaborar juegos didácticos para el favorecimiento de las relaciones intermaterias en la educación primaria adecuados a situaciones epidemiológicas.

Materiales y Métodos. Diagnóstico

En el estudio, se emplearon los siguientes métodos y técnicas de investigativas.

Analítico-sintético: Facilitó el análisis, la explicación y la sistematización sobre las principales concepciones de los juegos didácticos, su importancia y su utilización en situaciones epidemiológicas.

Análisis-documental: Fue utilizado con la intención de analizar los Programas y Orientaciones Metodológicas de la Educación primaria.

Sistémico estructural funcional: Posibilitó fundamentar los juegos didácticos, determinando su objetivo, funciones, componentes y formas de implementación.

Encuesta: Se aplicó con el objetivo de indagar sobre el desempeño de los familiares como orientadores para ejercitar los contenidos que se imparten en la Enseñanza Primaria. La misma consta de dos preguntas mixtas.

Tabla de distribución empírica de frecuencias: Para procesar los resultados de los datos obtenidos con la aplicación de las diferentes técnicas y métodos empleados.

Discusión de resultados

El juego didáctico como vía para favorecer las relaciones intermaterias

Análisis de la encuesta realizada a los familiares de los niños de la Enseñanza Primaria del Consejo Popular Sevillano en el municipio Diez de Octubre

La encuesta aplicada a 67 familiares res de los niños de la Enseñanza Primaria del Consejo Popular Sevillano, del municipio Diez de Octubre de ellos 42 del sexo femenino y 25 del sexo masculino, todos encargados de supervisar y colaborar con la enseñanza y ejercitación de los contenidos que reciben los niños en este período de confinamiento, la misma constó con 2 preguntas mixtas.

En cuanto a la primera interrogante de la encuesta, se observó que de los 67 familiares encuestados, 5 consideran su desempeño como orientador del proceso de (BIEN) para un 7%, 19 plantean su desempeño (REGULAR) para un 28% y 43 familiares lo consideran de (MAL), para un 71%.

Entre los argumentos que expresan los encuestados se destacan: el poco tiempo que se expone en la pantalla, las indicaciones para los estudios independientes y en ocasiones algunas de las tareas que se deben resolver en la clase. El desconocimiento de algunos contenidos que reciben los

escolares y los familiares no tienen la preparación necesaria para orientar y dirigir al escolar. La necesidad de contar con materiales y medios que les permita una mejor comprensión y le ayude a lograr que los escolares se sientan motivados por los contenidos que reciben.

Con respecto a esta pregunta los 67 familiares encuestados expresan la necesidad de que se les recomiende o se les facilite un material o un medio de apoyo que ayude a su desempeño como orientadores del proceso de enseñanza- aprendizaje de su familiar en Enseñanza Primaria. 10 familiares para un 15%, refieren que precisan de bibliografías específicas de los diferentes contenidos para poder trabajar, orientar y ayudar al escolar y el 100% de los encuestados expresa que contar con grupo de juegos que les ayude a integrar varios contenidos de las diferentes asignaturas les sería de mucha utilidad para poder desempeñarse de forma exitosa en la orientación del proceso enseñanza- aprendizaje del escolar a su cargo, también plantean que de esa forma lograrán mayor interés y motivación por parte de los escolares hacia los contenidos que reciben.

Los juegos didácticos para el favorecimiento de las relaciones intermaterias en la Educación Primaria atemperado a situaciones epidemiológicas

El juego didáctico debe poseer una serie de objetivos para establecer las metas que se desean lograr con los niños, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.

Mediante el juego didáctico se trabaja de una manera agradable y satisfactoria, se refuerzan aquellas habilidades que el escolar necesitará más adelante, constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de varias asignaturas, brindando un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional.

Alvarez (2016) considera que el valor didáctico del juego está dado por el hecho de que en el mismo, se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problémico, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Montero (2017) cita a Flores (2009) define los juegos didácticos como: "(...) una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conductas correctas, estimulando así el aprendizaje y la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación" (p.3).

Los autores antes mencionados enfatizan en la importancia de los juegos didácticos, ellos son un eslabón importante en el desarrollo de los niños, por lo que la utilización de los mismos permite enfatizar en el aprendizaje y ejercitación de los contenidos de las diferentes asignaturas que

componen los programas y orientaciones metodológicas de los diferentes grados que integran la Enseñanza Primaria. Sobre todo en la situación actual que vive nuestro país debido a la Pandemia del Coronavirus, la cual requiere de distanciamiento social y el cumplimiento de una serie de medidas que exigen la colaboración de los familiares como guías para conducir este proceso.

La colaboración de los familiares se hace imprescindible para lograr el éxito del proceso de enseñanza en las condiciones actuales, de ahí la necesidad de orientarlos.

Esta propuesta de juegos didácticos está dirigida a los familiares de los niños de la Enseñanza Primaria del Consejo Popular Sevillano del Municipio Diez de Octubre, como una herramienta de ayuda para ejercitar e interrelacionar los contenidos que están establecidos dentro de los Programas y Orientaciones Metodológicas de cada una de las asignaturas comprendidas en la Educación Primaria, además de una manera de generar diversión mientras se logra un mejor aprendizaje de los niños en estos tiempos de confinamiento debido a la pandemia del Coronavirus. Esta propuesta, está compuesta por 8 juegos didácticos donde se interrelacionan diferentes habilidades motrices básicas y capacidades físicas con contenidos específicos de las diferentes asignaturas que reciben los niños en la Enseñanza Primaria.

Orientaciones metodológicas a tener en cuenta para la realización de los juegos:

- No requieren mucho tiempo de explicación para iniciar su ejercitación, se recomienda que los juegos no tengan un carácter competitivo hasta tanto los niños no hayan ejercitado lo suficiente las diferentes habilidades ya que de suceder lo contrario, el concentrará su atención en el logro de la victoria y no en la ejecución acertada de las actividades.
- Los juegos didácticos que a continuación se describen, están en correspondencia con los objetivos de los contenidos que de las asignaturas planificadas en las teleclases que se imparten en la programación televisiva.
- Se propone para cada juego un grupo de materiales, que pueden ser sustituidos o adaptados según los medios y los implementos de los que dispongan los familiares en casa. La cantidad de participantes en cada juego y la organización de los mismos serán adaptadas, si es necesario acorde al número de niños que convivan en una vivienda.
- Cumplir con todas las medidas de distanciamiento social enfatizando en: uso correcto del nasobuco, lavarse las manos y aplicar gel o solución alcohólica antes de iniciar y culminar el juego así como mantener la distancia establecida entre los jugadores durante el juego.

- Los familiares no solamente asumirán el rol de conductores en los juegos, también pueden participar en el juego junto a los niños.
- Para la realización de los juegos se deben adaptar diferentes espacios en el hogar.
- En caso de los juegos donde el familiar no domine el contenido puede auxiliarse por diferentes materiales y documentos relacionados con la temática abordada.

Descripción de los juegos didácticos para el favorecimiento de las relaciones intermaterias en la Educación Primaria adaptados a situaciones epidemiológicas

Juego número 1

Nombre: La geometría corredora

Materiales: Cartulinas de colores recortadas con formas de figuras geométricas

Objetivo: Reaccionar ante diferentes estímulos para el mejoramiento de la rapidez de reacción

Reconocer las figuras geométricas: triángulos, rectángulos, cuadrado, óvalos y círculos.

Organización: Los niños junto a sus familiares se colocarán de manera dispersa alrededor de una mesa y en cada silla se encontrarán colocada una figura geométrica (triángulo, rectángulo, cuadrado, óvalo y círculo). Estas figuras estarán recortadas de un tamaño en el cual se puedan visualizar desde una distancia de un metro. Un familiar se colocará frente a la mesa de manera que los participantes en el juego lo puedan observar, este a su vez tendrá en sus manos un juego de cartulinas con figuras geométricas similares a las que se encuentran encima de la silla.

Desarrollo: En juego se inicia cuando el familiar muestre la figura geométrica, luego de lo cual los niños deben dirigirse a la silla donde se encuentra la figura y mencionar el nombre de la misma.

Reglas:

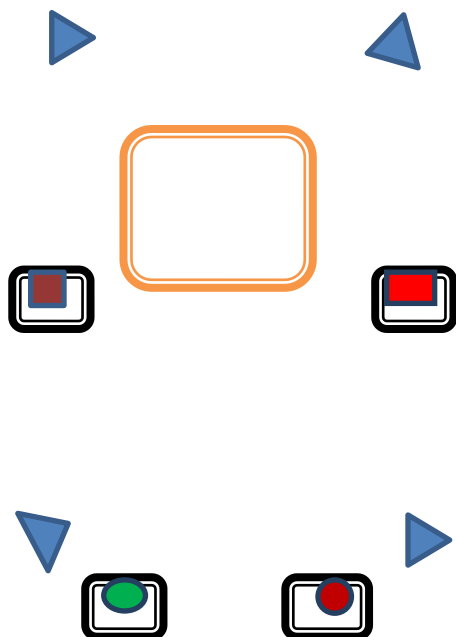
- Gana el niño que llegue primero a la figura geométrica mencionada por el familiar.
- Los familiares deben corregir al niño si este se equivoca o no logra reconocer la figura geométrica.
- El familiar tiene que cambiar las figuras de sillas.

Variantes:

- No utilizar las cartulinas y cuando el familiar mencione la figura geométrica los niños sean capaces de formarlas con las diferentes partes de su cuerpo.


- Los niños pueden ubicarse de espaldas a la mesa y el familiar solo utilizará el estímulo auditivo, ya que solo mencionará la figura geométrica.

Diagrama:



Leyenda:

Jugadores 

Familiar que guía el juego 

Mesa 

Sillas 

Juego número 2

Nombre: Colecting objects (Coleccionando objetos)

Materiales: Objetos de diferentes colores (juguetes, pelotas, pañuelos, bastones, tarjetas de colores, lápices de colores, cajas de cartón o cestas)

Objetivo:

- Mejorar la agilidad.

- Pronunciar los colores en inglés.

Organización: Se adaptará un área en el hogar donde sea posible ubicar dos grupos con la misma cantidad de jugadores que estarán sentados uno al lado del otro, en una silla o en el suelo y en el centro de los mismos se colocará una cesta o una caja de cartón dentro de la cual se hallarán objetos de diferentes colores. Se enumeran los jugadores.

Desarrollo: Se inicia el juego cuando el familiar enuncia un número y los jugadores que tengan dicho número en cada grupo, deben dar dos vueltas alrededor de la silla o el lugar donde se encontraba sentado el jugador, para luego dirigirse hacia la cesta o la caja de cartón saltando con un solo pie, al llegar a esta deben seleccionar un objeto y decir el color del objeto en idioma inglés, posterior a esto regresarán saltando con ambos pies a sentarse en el lugar de salida.

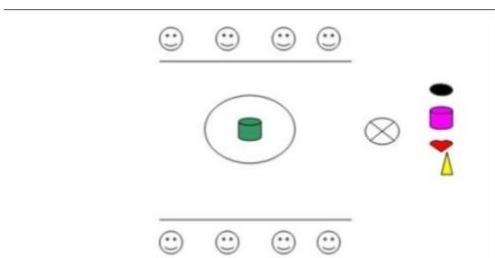
Regla:

- Ganará el grupo que logre enunciar de manera adecuada el color de todos los objetos seleccionados en idioma inglés.

Variantes:

- El profesor podrá llamar varios números a la vez.
- Cambiar la posición inicial.
- Mencionar el nombre y el color del objeto en idioma inglés.

Diagrama:



Juego número 3

Nombre: ¿Qué sucedió?

Objetivo:

- Ejercitar el lanzamiento
- Identificar efemérides.

Materiales: Tizas, dianas de cartulina y dos pelotas pequeñas hechas de trapo, papel o de goma.

Organización: Estarán formados en dos grupos ubicados uno detrás de otro a un metro de distancia entre cada uno detrás de una línea, a una distancia de tres metros estarán colgadas dianas hechas de cartulinas y dentro cada diana estarán colocadas las fechas y los años de efemérides de la historia de Cuba.

Desarrollo: El familiar enunciará un acontecimiento histórico y los primeros jugadores de cada grupo deben mencionar la fecha y el año donde ocurrió dicho suceso, posteriormente lanzarán la pelota hacia la diana intentando dar en el lugar donde se encuentran estas fechas.

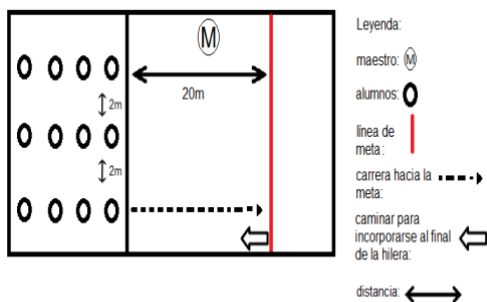
Reglas:

- Los lanzamientos se realizarán después de mencionar el año y la fecha el acontecimiento histórico
- Acumula un punto el grupo que logre decir correctamente la fecha y el año donde aconteció el hecho histórico.
- Gana el equipo que mayor cantidad de puntos acumule.

Variante:

Además de mencionar la fecha y el año del hecho histórico, nombrar las principales figuras.

Diagrama:



Conclusiones

A partir del diagnóstico realizado a los familiares de los escolares de la Enseñanza Primaria del Consejo Popular "Sevillano", del municipio Diez de Octubre, se pudo evidenciar la necesidad de elaborar juegos didácticos que contribuyan al favorecimiento de las relaciones intermaterias y a la preparación de los familiares como orientadores del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se elaboraron 10 juegos didácticos donde se relacionan contenidos de las asignaturas Matemática, Lengua Española, Historia de Cuba e Inglés con la asignatura Educación Física que se adecuaron para ser utilizados en las viviendas de los escolares.

Referencias Bibliográficas

- Arévalo, J. (2016). *Concepciones de juego y su relación con el aprendizaje de padres, madres y/o cuidadores de niños y niñas que asisten a jardines infantiles en la región metropolitana*. Chile: Santiago.
- Batllori, J. (2006). *Juegos de Educación Física*. Madrid, España: Parramón.
- Centro de escritura Javeriano. (2010). Normas APA. Sexta Edición. Recuperado de <http://www.apastyle.org>
- Farfán, V. (2010). *Aplicación de juegos recreativos matemáticos para mejorar la habilidad del razonamiento lógico en series numéricas en la Institución Educativa 40208 Padre Fracois Delatte en el Distrito de Socabaya* (Tesis de maestría). Universidad Nacional Agraria de la Selva. Lima, Perú.
- Gato, R. (2019). *Juegos pre-deportivos de voleibol con aprendizaje significativo para la etapa de iniciación deportiva* (Tesis de pregrado). Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte, La Habana, Cuba.
- Philco, R. (2009). *Los juegos didácticos como parte estratégica en el desarrollo matemático en niños de primaria* (Tesis de maestría). Universidad Mayor de San Andrés. La Paz, Bolivia.