

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA EVALUAR
LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

Yuledy Posada Varela* Co-Autor: Sergio Alejandro Arias Lara (Tutor)**

Recibido: 15-01-11 Aceptado: 24-02-11

RESUMEN

La investigación permitió analizar la Lúdica como estrategia de evaluación en el área de matemática estableciendo actividades empleadas por el docente para evaluar aprendizajes. Es una investigación de campo, de carácter descriptivo basada en el paradigma cualitativo; tomándose una muestra aleatoria de tres (3) docentes a los que se les aplicó una entrevista abierta en profundidad. Para el análisis se utilizó el Software Atlas-ti. Los resultados permitieron concluir que los docentes escasamente desarrollan en el contexto del aula acciones lúdicas para evaluar.

Palabras Clave: Evaluación. Lúdica. Matemática. Estrategias de Evaluación.

THE LEISURE AS A STRATEGY FOR ASSESSING LEARNING IN THE
AREA OF MATHEMATICS

ABSTRACT

This research analyses Ludics, as a strategy of assessment in the Mathematics area; which establishes activities employed by the teacher to assess learning. This is a descriptive field research, based on the qualitative paradigm, with a random sample of three (3) teachers. An open-deep interview was applied to them. The Software Atlas was used for the analysis. The results let infer that teachers barely develop fun-actions to assess in the classroom.

Key words: Evaluation. Playful. Mathematics. Assessment Strategies.

LES LOISIRS COMME UNE STRATÉGIE POUR L'ÉVALUATION
MATHÉMATIQUES APPRENTISSAGE DANS LA RÉGION

RÉSUMÉ

L'enquête ludique comme une stratégie visant à analyser l'évaluation dans le domaine des activités d'établissement mathématiques utilisés par les instructeurs pour évaluer l'apprentissage. Il s'agit d'une recherche sur le terrain, descriptive basée sur le paradigme qualitatif, en prenant un échantillon aléatoire de trois (3) les enseignants qui ont été donnés une entrevue ouverte analyse en profondeur a été utilisée pour le logiciel Atlas-ti. Les résultats ont conclu que les enseignants développent rarement dans le contexte de la classe pour évaluer les activités de loisirs.

Mots-clés: l'évaluation. Ludique. Mathématiques. Stratégies d'évaluation

El Problema

La evaluación de los aprendizajes en los contextos actuales, experimenta notables transformaciones que buscan alcanzar otra dimensión en la evaluación

a través de estrategias que faciliten apreciar situaciones evaluativas que no están diferenciadas de la enseñanza y el aprendizaje; la evaluación debe constituirse como proceso de aprendizaje que involucre estrategias de enseñanza.

Dentro de la práctica docente, debe reflexionarse rigurosamente sobre el fin de la evaluación, ¿cómo evaluar? ¿Para qué evaluar? ¿Con qué evaluar?, ya que la información que ésta proporciona incide en los registros obtenidos por el docente, lo cual dependerá en parte de los instrumentos y de las estrategias de evaluación, utilizados para tal fin.

La evaluación y la enseñanza en el área de matemática es fuente de preocupación para los docentes, a pesar de los variados recursos didácticos y estrategias utilizadas para poder llevar a cabo dicho proceso, donde persisten dilemas y preocupaciones. García (2005) acota:

La enseñanza de la matemática en todos los niveles se presenta como un problema no resuelto, el número de estudiantes que no avanza en el ciclo escolar debido a sus fracasos con la asignatura, así como, el número de reprobados en la disciplina en los demás ciclos de aprendizaje, son las manifestaciones inmediatas de esta situación. (p.111)

Aunado a esto, la educación como proceso de estructuración de la personalidad del niño o la niña, juega un papel determinante en cuanto al desarrollo de conocimientos y aptitudes se refiere, permitiendo de esta manera que el estudiante se perciba como un ser flexible, cambiante y con capacidad de auto transformación. Por lo anterior, surge la idea de que el juego es una actividad práctica y recreativa que le permite al ser humano desarrollar aptitudes y conocimientos de una forma más dinámica.

Es interesante destacar, que la lúdica acerca al docente a las particularidades y necesidades de sus estudiantes. Eso es posible, porque ésta crea un ambiente ameno, donde los estudiantes se expresan más libremente y sin las inhibiciones comunes en un aula de clase. Es ese momento, cuando el docente puede detectar sus reales dificultades y trabajarlas posteriormente.

Para Jiménez (2002) la lúdica es una posición, una tendencia del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañamiento de la distensión que originan actividades simbólicas e imaginarias con el juego, el chiste, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se dan cuando se interactúa con otros, en cualquier circunstancia y en cualquier ambiente. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Hoy día, es necesario convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un modelo de encuentro con el saber un poco más dinámico, más participativo y quizás menos agresivo con el educando. Así como se utilizan juegos para romper el hielo, se pueden utilizar para brindar a los estudiantes un tema específico. De igual forma, se puede evaluar una actividad desde una alternativa lúdica,

permitiéndoles a dichos estudiantes una forma menos inflexible de comunicar los conocimientos adquiridos.

El área de matemática ofrece una excelente oportunidad para que el estudiante adquiera los llamados contenidos actitudinales, procedimentales y conceptuales, tanto los juegos reglados como las diversas actividades lúdicas son buenas para trabajar en grupo de forma cada vez más armónica, de resolver problemas a nivel grupal e individual, de aceptar y respetar reglas y acuerdos en un juego, tolerar el error propio y ajeno y desarrollar una actitud de curiosidad, concentración e investigación.

Las exposiciones anteriores, son situaciones que se presentan en el Liceo Bolivariano “Monseñor San Miguel”, ubicado en la avenida principal de Pirineos, Municipio San Cristóbal Estado Táchira, donde informalmente se aprecia que los docentes no están asumiendo la lúdica como una estrategia en la evaluación del área de matemática de la tercera etapa; es común ver que la praxis pedagógica desarrollada en el aula por el cuerpo docente es netamente expositiva, pasiva y mecánica, dejando a un lado aquellos ambientes cargados de originalidad y creatividad donde esté presente la lúdica. De aquí, la razón de establecer ¿Qué importancia tiene la actividad Lúdica, para el proceso de evaluación del estudiante?

Es por ello, que surge en la presente investigación la inquietud de conocer y analizar las diferentes estrategias que se desarrollan en la tercera etapa de educación básica, con la intención de mejorar el proceso de evaluación de los aprendizajes del estudiante.

Objetivos

- Diagnosticar la percepción que tienen los docentes con respecto al uso de la lúdica como estrategia de evaluación de los aprendizajes en el área de matemática del Liceo Bolivariano “Monseñor San Miguel.
- Describir las estrategias lúdicas aplicadas por los docentes como recurso innovador para evaluar los aprendizajes.

Lo Metodológico

De acuerdo al carácter y naturaleza, la investigación tiene su apoyo en el paradigma cualitativo, es una investigación de campo de tipo descriptivo que busca establecer la manera de cómo los docentes aplican estrategias lúdicas evaluativas en el área de matemática. Como método de investigación se adopta la Teoría fundamentada desarrollada inicialmente por Glasser y Strauss.

Procedimiento

Se parte de la codificación abierta que es la parte del análisis que se relaciona con la identificación, el nombramiento, la categorización y la descripción del fenómeno encontrado en el texto. Esencialmente, cada línea, oración, frase, párrafo, entre otros se lee buscando la respuesta a una pregunta recurrente básica. En la investigación cualitativa, la codificación es un modo sistemático de desarrollar y refinar las interpretaciones de los datos. El proceso de codificación incluye la reunión y análisis de todos los datos que se refieren a temas, ideas, conceptos, inter-

pretaciones y proposiciones. El modo de codificación fue el siguiente:

1. Desarrollar categorías de codificación. Crear una lista de todos los temas, conceptos, interpretaciones, tipologías y proposiciones identificados y producidos durante el análisis inicial.
2. Codificar todos los datos. Codificar todas las notas de campo, las transcripciones, los documentos y otros materiales, escribiendo en el margen la indicación de cada categoría (generalmente un número o letra).
3. Fragmentación. Hay que separar los datos pertenecientes a las diversas categorías de codificación.
4. Ver los datos que han sobrado para ver si encajan en las categorías o hay que crear otras nuevas.
5. Refinar el análisis. Al ver los conjuntos de datos en cada categoría es posible refinar y ajustar las ideas

Categorías de Análisis

Las categorías de análisis para la organización de la información están apoyadas en las concepciones de evaluación, técnicas para evaluar el aprendizaje y la lúdica como estrategia de evaluación, estas son: conductistas, constructivistas y ecológicas, pruebas pedagógicas, observación, análisis de tareas, estudio de casos (evaluación cualitativa) y técnicas sociométricas, así como también, la capacidad de enseñar, aplicación de conocimientos, habilidad del docente, manejo de recursos, entre otros.

Para organizar la información se manejó una matriz de tres columnas, en las dos primeras se sitúan las categorías de análisis y en la última el elemento indicador. De allí, como lo señala Martínez (1991), de clasificar las partes en correspondencia a un todo para diseñar o rediseñar; para ello a transcribir las grabaciones de las entrevistas colocar algunos rótulos de categorías y algunas propiedades o atributos de esas categorías:

Variables	Dimensión	Indicadores
Concepciones de evaluación de los aprendizajes que poseen los	Conductista	Aplicación de exámenes o pruebas Logro de objetivos Acciones cuantificables Evaluación de los productos y no de los procesos de aprendizaje Evaluación abierta y flexible Habilidades y estrategias básicas que posee el estudiante
	Constructivista	Participación activa del estudiante Transformaciones de los aprendizajes Interacción docente – estudiante (protagonismo fluctuante)

<p>docentes del área de matemática de la tercera etapa de educación básica del Liceo Bolivariano “San Miguel”</p>	<p>Ecológica</p>	<p>Actividades funcionales que promueven el aprendizaje Evaluación formativa (estimula al estudiante en las actividades que realiza) La escuela como ecosistema social - humano El contexto de la clase en cohesión con objetivos, metas e ilusiones comunes del grupo Interacciones que se producen en el entorno escolar Entorno escolar dinámico y adaptable según intereses y necesidades del grupo Escenarios distintos para un aprendizaje diverso Adecuación de las estrategias didácticas utilizadas por el docente Evaluación globalizadora</p>
<p>Estrategias de evaluación de los aprendizajes aplicadas por los docentes del área de matemática de la tercera etapa de educación básica del Liceo Bolivariano “San Miguel”</p>	<p>Pruebas pedagógicas Observación Análisis de Tareas Estudio de Casos (evaluación cualitativa) Escala de actitudes</p>	<p>Pruebas escritas Lista de cotejo Escala de estimación Registro anecdótico Hojas de tareas Registro anecdótico Intervenciones Cualitativa Escala de Likert</p>
<p>La lúdica como estrategia de evaluación</p>	<p>Enfoque lúdico Caracterización lúdica</p>	<p>Construye el proceso enseñanza – aprendizaje de manera interactiva Promueve la creatividad en el estudiante a través de la lúdica Evalúa los aprendizajes mediante actividades lúdicas tomando en cuenta el contexto Genera actitudes positivas y crea seguridad en el proceso enseñanza–aprendizaje El estudiante construye su propio conocimiento La evaluación es flexible, abierta e interactiva</p>

	Estrategias lúdicas	Reflexiona sobre las estrategias adecuadas para un aprendizaje abierto, dinámico y recreativo Motiva al estudiante a adquirir el conocimiento de manera constructiva e interactiva Maneja y conoce los contenidos de acuerdo a las necesidades del estudiante El proceso de aprendizaje es dinámico e interactivo
	Estrategias aplicadas	El juego como estrategia de la enseñanza y evaluación Desarrolla actividades recreativas Integra al estudiante Negocia sobre las estrategias de evaluación Uso de las dinámicas grupales para llevar a cabo la evaluación en el proceso de enseñanza - aprendizaje
	Estrategias que permitan el desarrollo de los valores	Promueve los valores morales y culturales a través de dinámicas y juegos Evalúa actitudes manifestadas durante el proceso de aprendizaje
	Manejo de recursos	Aprendizaje instruccional, por ensayo y elaboración Uso apropiado de materiales didácticos para una evaluación recreativa

Cuadro 2. Categorización de variables. Fuente: La autora, 2010

Credibilidad y Confirmabilidad de la investigación

Los procedimientos de confiabilidad y validez se centraron en la obtención de la información suministrada por los actores claves y en la aplicación de los procedimientos de análisis planteados desde la Teoría Fundamentada, esto se llevó en dos etapas a saber:

Confirmabilidad de los informantes:

Durante la realización de la entrevista se conservó acerca del registro físico de las mismas, se procedió a la transcripción fiel, interpretando al investigador así como las notas de campo tomadas durante la conversación. Una vez transcritas, los textos fueron devueltos a cada informante clave para certificar el contenido y sentido del mismo, este proceso se cumplió satisfactoriamente con todos los informantes.

Credibilidad de la codificación:

Una vez concluido el proceso de Codificación Abierta, entendida como el

proceso analítico para descubrir conceptos en términos de sus propiedades y dimensiones (Strauss & Corbin, 2002) y al mismo tiempo haber alcanzado la saturación, es decir al no encontrar indicios de nuevas propiedades o nuevos códigos, se procedió a la validación de la codificación

Resultados

A partir del análisis cualitativo de las entrevistas efectuadas, se destacan las categorías emergentes a través de una serie de códigos el cual busca un acercamiento a construcciones teóricas; dichas categorías se resumen en: enfoques cualitativos, enfoques cuantitativos, formas y usos, características, instrumentos, estrategias, ventajas, limitaciones, concepción de la evaluación, aspectos técnicos, aspectos docentes, estrategias lúdicas, características del proceso evaluativo, práctica evaluativa. Para este escrito vale la pena resaltar lo concerniente a la parte lúdica y la práctica evaluativa, tal y como se muestra a continuación:

Estrategias Lúdicas

Dentro de las estrategias lúdicas se puede señalar las ventajas que sustentan la innovación evaluativa, así como también, las limitaciones asociadas a las mismas.

En la Figura N° 1, se muestra como resultado de la entrevista realizada, el desconocimiento de las ventajas que ofrece la lúdica como estrategia de evaluación de los aprendizajes, de igual forma se observan limitaciones, resistencia al cambio (aplicación de la lúdica) y de la innovación, aspecto que se evidencia en los docentes entrevistados al tratar ocasionalmente o casi nunca, esta estrategia en su práctica pedagógica.

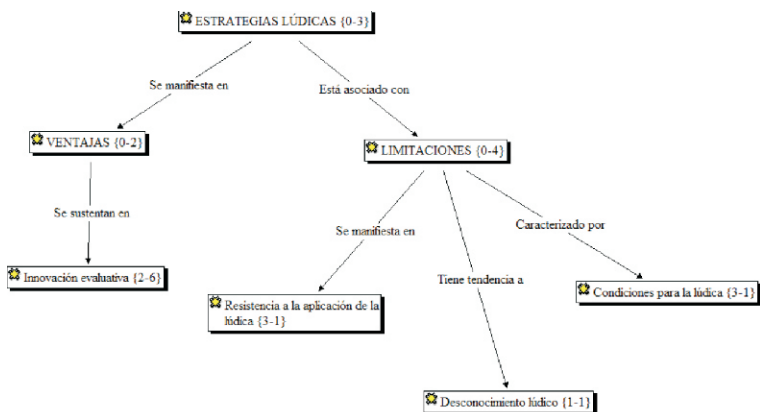


Figura No. 1. Estrategias Lúdicas

Práctica Evaluativa

Dentro de la categoría de la práctica evaluativa, se encuentran concatenados las estrategias lúdicas y los aspectos docentes (ver Figura 2) donde muestra como resultado de la guía de entrevista, las ventajas que sustentan la innovación evaluativa, así como también, las limitaciones asociadas a las mismas.

Del mismo modo, se muestran los aspectos docentes, en la cual se sustentan mediante estrategias de evaluación, siendo estos caracterizados por los instrumentos dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

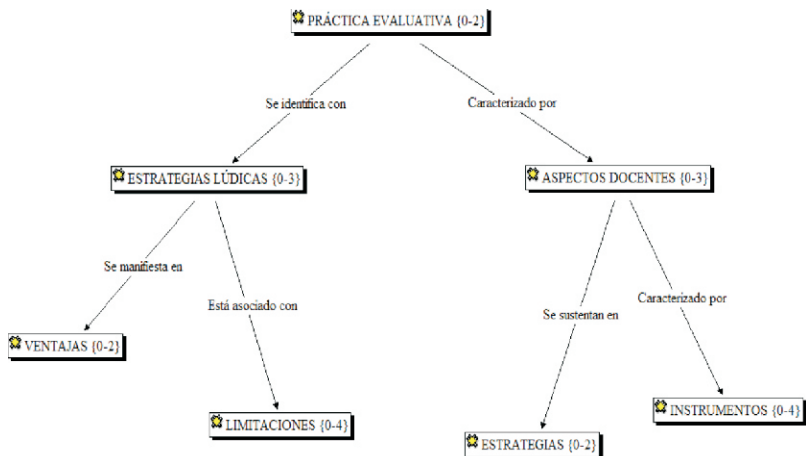


Figura No. 2. Práctica Evaluativa

En el presente estudio se ha mantenido que el aprendizaje significativo se logra mediante diversas estrategias e instrumentos que aplican los docentes en la evaluación de los aprendizajes. Como se ha podido apreciar, a través del desarrollo de esta investigación, existe una correspondencia entre las características del proceso evaluativo y la práctica evaluativa, resultados de unas interrelaciones que se han venido reflejando durante el del proceso de enseñanza - aprendizaje; las cuales han sido aplicadas por los docentes en las diferentes actividades evaluativas.

De acuerdo a los resultados obtenidos en este capítulo, se pudo apreciar las diversas estrategias e instrumentos que aplican los docentes al momento de evaluar; de este modo, se muestra un hecho educativo en el cual sus asignaciones siguen siendo de tipo tradicional, donde se observó que el docente no está orientado hacia la aplicación de estrategias lúdicas.

Aunque en esta investigación sólo se está abordando una pequeña porción del amplio espectro en esta materia, se considera que el tratamiento de enfoques tradicionales es abordado con seriedad y rigor, en consecuencia, las contribuciones repercutirán positivamente en el enriquecimiento teórico y metodológico de la lúdica como estrategia innovadora.

Es importante saber las ventajas que ofrece la lúdica como estrategia de evaluación al momento de querer obtener un aprendizaje significativo, esto sin obviar aquellas limitaciones que se presentan, que en cierto modo pueden ser mejoradas. En cuanto a desconocimiento; el docente puede ser entrenado y capacitado con talleres para utilizar la lúdica como estrategia en los procesos de

enseñanza-aprendizaje; aunado a esto, la motivación, interés e iniciativa propia pudiera renovar su concepción con respecto a la misma; finalmente, la disposición del docente no va a requerir de espacios, ni tiempo adicional, que no puedan automatizar a través de esta estrategia en la práctica evaluativa.

A Modo de Conclusión y Recomendación

El desarrollo de esta investigación permitió establecer las siguientes conclusiones, de acuerdo a los objetivos específicos planteados en la misma:

- Con respecto al primer objetivo, referente al diagnóstico, se evidenció que los educadores, informantes claves del estudio, no emplean la lúdica como estrategia innovadora de evaluación, si bien es cierto, se constató por medio de la entrevista abierta que estos no manejan estrategias innovadoras que permitan obtener un aprendizaje significativo; por tal razón, no se está generando una evaluación autentica de los aprendizajes de la matemática, ya que prefieren asumirla bajo un estilo tradicional, dejando al estudiante en un estado pasivo, poco participativo y dinámico.

- Con respecto al segundo objetivo planteado, referente a la descripción de las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes, se observó que las más utilizadas por ellos para la evaluación, son las tradicionales como las pruebas escritas, asignaciones para la casa, resolución de ejercicios en el aula, entre otros; esto quiere decir, que no emplean estrategias lúdicas como recurso innovador en el proceso de evaluación; haciendo de estas estrategias, herramientas conductistas que no permiten en el estudiante el desarrollo de actividades dinámicas y vivenciales.

- Cabe destacar, que en el área de matemática, los docentes utilizan otro tipo de métodos y estrategias para enseñar diversos contenidos; sin embargo, es oportuno motivar a este grupo de educadores para que incorporen al proceso de evaluación la lúdica como estrategia clave que garantice verdaderos aprendizajes significativos en el educando.

- Es de hacer notar que en la planificación diaria del docente y en el desarrollo de actividades programadas, no incorporan la lúdica en la evaluación de los contenidos referentes al área.

Lo Recomendado

- El desarrollo de esta investigación permitió establecer las siguientes recomendaciones:

- La lúdica como estrategia de evaluación en la matemática, puede ser implementada en otras áreas y de este modo sean ejecutadas, sobre todo en aquellas donde se refleja la misma situación problemática descrita en la presente investigación.

- Otra realidad que lleva a la reflexión en el presente estudio, está en que el

docente en su rol de mediador del aprendizaje, debe estar a tono y ser un conocedor de las diferentes estrategias lúdicas para que pueda adaptarlas a los contenidos matemáticos que aspira evaluar, generando de este modo auténticos aprendizajes en los estudiantes.

- Se sugiere a los docentes, la utilización de juegos de contactos físicos, como elementos socializadores y como recursos atractivos que permitan centrar la atención del estudiante.
- Se recomienda a los docentes, rescatar el uso de los juegos tradicionales, como instrumentos de aprendizaje para las diversas áreas del conocimiento, como sentido de pertenencia y de integración de los estudiantes.
- Dejar que los estudiantes participen activamente en la selección de las actividades lúdicas que deseen desarrollar.
- Implementar el uso de actividades lúdicas con más frecuencia.
- Tomando en consideración, que las actividades lúdicas son esenciales para el desarrollo integral del individuo, es importante gestionar la dotación de las instituciones con recursos actualizados y prácticas recreativas, a través de los cuales se mejore el proceso de aprendizaje y evaluación.

Finalmente, dar a conocer los resultados del presente estudio al personal directivo y docente del Liceo Bolivariano “Monseñor San Miguel”, para que esta información tenga un espacio de discusión en el marco de los proyectos de aprendizaje para que salga fortalecida el aspecto académico del personal docente; de esta manera, se busca mejorar la praxis pedagógica que acontece en los recintos escolares, y que mejor que incorporar la lúdica como estrategia innovadora de evaluación dentro de la planificación diaria del docente.

Notas

* Ministerio del Poder Popular para la Educación. Yuledy.posada.dsd@gmail.com

Co-Autor: Sergio Alejandro Arias Lara (Tutor) alsaal@yahoo.es

Referencias Bibliográficas

JIMÉNEZ, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.

MARTÍNEZ, M. (2000) *La investigación Cualitativa Etnográfica en Educación*. Editorial Trillas. México