

Fecha de presentación: abril, 2015 Fecha de aceptación: junio, 2015 Fecha de publicación: agosto, 2015

ARTÍCULO 19

## EL JUEGO DEL CUARENTA, UNA OPCIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS Y LAS CIENCIAS SOCIALES EN ECUADOR

### THE GAME OF FORTY, AN OPTION FOR THE TEACHING OF MATHEMATICS AND SOCIAL SCIENCES IN ECUADOR

Dr. C. Roosevelt Barros Morales<sup>1</sup>

E-mail: [mscrooseveltbarros@hotmail.com](mailto:mscrooseveltbarros@hotmail.com)

Dra. C. Luisa de los Ángeles Rodríguez Domínguez<sup>1</sup>

E-mail: [luisarodriguezdominguez76@gmail.com](mailto:luisarodriguezdominguez76@gmail.com)

MSc. Carlos Isaa Barros Bastida<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidad de Guayaquil. República del Ecuador.

#### ¿Cómo referenciar este artículo?

Barros Morales, R., Rodríguez Domínguez, L. A., & Barros Bastida, C. I. (2015). El juego del cuarenta, una opción para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias sociales en Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad* [seriada en línea], 7 (3). pp. 137-144. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/>

#### RESUMEN

Utilizar métodos explicativos e ilustrativos solos no garantiza la formación de capacidades de los estudiantes. Los objetivos y tareas de la educación se logran también utilizando enfoques independientes que lleven a la solución de los problemas diarios. Así se procura introducir métodos lúdicos que respondan a las nuevas exigencias contemporáneas de activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación. Los juegos de naipes ayudan a fortalecer la capacidad de los estudiantes y con el uso del Juego del Cuarenta. El Cuarenta se clasifica dentro de los juegos populares pasivos, pues para este no se necesita de un esfuerzo físico, solo un esfuerzo triple mental, por la razón que se deben complementar muy bien elementos como: matemática, el uso de la memoria y la estrategia dentro del mismo que desarrolle cada jugador y como su nombre lo indica, es obtener cuarenta puntos para ganar la partida, el equipo que los obtenga primero gana la partida. En el artículo se demuestra la influencia que tiene este juego para el desarrollo de capacidades matemáticas en los estudiantes de enseñanza básica, pues desarrolla la motivación y el cambio de comportamiento durante los procesos educativos en que se ha aplicado.

#### Palabras clave:

Juegos educativos, juego de naipes, Juego del Cuarenta, enseñanza lúdica, métodos activos, habilidades mentales..

#### ABSTRACT

*Using only explanatory and illustrative methods does not guarantee the formation of students' capacities. The goals and tasks of education are also achieved using independent approaches that lead to solving everyday problems. Thus, the intention is to introduce ludic methods that meet the new contemporary demands of teaching activation, which is the appropriate way to raise the quality of education. Card games help strengthen the capacity of students with the use of the game of Forty. The "Forty" is classified among the passive popular games because it does not require physical efforts, but a triple mental effort instead. That's why elements such as: mathematics, the use of memory and the strategy each player takes during the game should be complemented very well. As the name says, the goal is obtaining 40 points to win the game, so the first team obtaining the 40 points wins. The influence games have over the development of mathematical capacities in students is demonstrated in this article, since games develop motivation and behavioral change during the educational processes they have been applied in. .*

#### Keywords:

*Educational games, playing cards, game of forty, edutainment, active methods, mental skills.*

## INTRODUCCION

Los juegos tradicionales son la expresión fiel de la cultura de una población. Los pueblos han creado juegos comunitarios y/o cooperativos, en los cuales se expresa una forma de pensar, sentir y actuar, privilegiando los valores asociativos y las pautas de convivencia social. Existe un conjunto apreciable y diverso de juegos, destinados a socializar pautas de comportamiento colectivo y desarrollar destrezas, entre grupos diferenciados en edad y género (Ríos, 2011).

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales, reconsiderando que son divertidos, que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de diversión se rescatan tradiciones y costumbres de nuestros antepasados, por lo que se pueden adaptar a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

La transmisión de los juegos tradicionales se realiza de manera oral, y puede darse de dos formas: en forma vertical que esta información se da a través de la familia; y de manera horizontal la información es transmitida por medio de la socialización entre la familia y otras familias.

Hoy en día esa transmisión de juegos tradicionales están sufriendo una ruptura muy notable provocados por el uso desmedido de la tecnología, pero los primeros forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno (Ross, 2010).

El uso de ellos en los centros e Instituciones educativas, como parte del proceso formativo debe ayudar a cada individuo a desarrollar ciertas capacidades, destrezas y habilidades como son:

- Aceptar reglas comunes que son compartidas, favorecen la aceptación de una cierta disciplina social y comunitaria.
- Facilita la integración de todos los individuos en la sociedad.
- Fortalece la comunicación y la adquisición del lenguaje.
- Desarrollan todas sus habilidades psicomotoras (coordinación manual y ocular, coordinación en los movimientos de los dedos, control postural, etc.)
- Se descubren el entorno natural y social donde viven.
- Contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los estudiantes

- Contribuye a la trasmisión de usos lingüísticos porque se genera un vocabulario específico, posibilitando el conocimiento de sí mismo y de los individuos que están a su alrededor.
- Enseñan el placer y la motivación que han obtenido mientras jugaban.
- Ayudan a facilitar la integración individual o a grupos sociales con problemas de adaptación social.

Ecuador cuenta con un repertorio amplio de los juegos tradicionales que son una alternativa viable para recuperar y reestablecer la cultura lúdica popular ahora a través de la educación obligatoria.

## DESARROLLO

El modelo constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, considera que la construcción se produce cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento, cuando esto lo realiza en interacción con otros o cuando es significativo para el sujeto.

En este modelo el rol del maestro es de moderador, facilitador, mediador y también de un participante más. El constructivismo su pone también un clima afectivo, armónico, de mutua confianza ayudando a que los alumnos se vinculen participativamente con el conocimiento y por sobre todo con su proceso de adquisición.

En la construcción de Vigotsky (1979, 1982), el aprendizaje no se considera como una actividad individual, sino más bien social. Se valora la importancia de la interacción social en el aprendizaje. Se ha comprobado que el estudiante aprende más eficazmente cuando lo hace en forma cooperativa (Ríos, 2011).

Si bien la enseñanza debe individualizarse en el sentido de que cada alumno trabaje a su ritmo y con independencia es necesario promover la colaboración y el trabajo grupal, ya que se establecen mejores relaciones con los demás, aprenden mejor sintiéndose más motivados, se aumenta su autoestima y aprenden habilidades sociales y afectivas y el juego se convierte en un elemento dinamizador dentro del proceso.

El uso del juego, como parte recreativa, siempre ha sido una necesidad del hombre y un hecho social fundamental para el desarrollo de las diferentes dimensiones del ser humano, debido a que es una actividad natural del hombre en la que participa instintiva e instantáneamente. Con la lúdica se enriquece el aprendizaje. Puede emplearse con una variedad de propósitos dentro del contexto de aprendizaje, pues construye

autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso”, bosqueja que la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y da herramientas para consolidar la personalidad, todo a través de una amplia gama de posibilidades que interactúan el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento (Echevarría & Gómez, 2009).

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

Para la enseñanza el valor que tiene la lúdica es que combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales (Martínez, 2010).

Los objetivos de la misma pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la lúdica, se pueden citar los siguientes:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas reales.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Metodológicamente, se utiliza el juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional.

El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno, como recurso pedagógico, ya que se convierte en el medio más efectivo por el cual se descubre el mundo y el medio en el cual vivimos; lo que permite también desarrollar facultades psíquicas; es por esa razón que los psicólogos, pedagogos, sociólogos y antropólogos señalan que la estrategia aplicada al respecto en la educación es deficiente debido a que se desconoce el concepto de lúdica el cual es asociado al término de juego sin tener en cuenta el ingrediente pedagógico.

El juego, como actividad ayuda a organizar un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea agradable, efectivo y a la vez provechoso. Visto de esa manera, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Esta idea de introducir actividades dinámicas en las clases, para que el estudiante se convierta en el protagonista principal, mediante el componente lúdico, ha tomado un papel fundamental dentro de los programas de estudio. (Martínez González, 2011) si el mismo tiene objetivos claros y precisos.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar. Ortiz (2004), analiza varios aspectos a considerar a la hora de aplicarlos, debido a su carácter científico-pedagógico con ellos:

- Están en correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilitan aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Tiene una influencia educativa dentro del grupo.
- Se aplican de acuerdo con la edad del alumno.
- Contribuyen a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Proponen la disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Posibilita una mayor accesibilidad (Ortiz, 2004).

Los mismos garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones, aumentan su interés y su motivación por las asignaturas. Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas, solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes, desarrollan habilidades generalizadas y capacidades

en el orden práctico. Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases y aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Si tenemos en cuenta que los juegos se utilizan para el desarrollo de habilidades, consolidan conocimientos y fortalecen los valores, entonces hay que realizar una selección adecuada de aquellos que se vayan a utilizar dentro de la clase, para que este en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico, donde el grado de preparación, conocimiento y dominio de los docentes constituye lo primordial para que se desarrollen exitosamente, y se logre una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extradocente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

Los docentes al adentrarse en este mundo descubren gratamente que "se aprende jugando en clase" y no sólo eso, sino que todo lo que genera el juego a su alrededor facilita enormemente el proceso de enseñanza - aprendizaje, las relaciones en el aula potenciando la integración y la cohesión grupal (Alvarado & Jurado, 2005).

Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación (Martínez, 2011).

Hoy es muy común encontrar en las aulas el uso de los materiales didácticos concretos que posibilitan un aprendizaje significativo mediante la ejecución de actividades lúdicas., ya que posibilita que los estudiantes jueguen, desarrollen hábitos que les permiten realizar observaciones y reflexionar, ya que están diseñados para crear un ambiente de armonía en los estudiantes dentro del propio proceso de instrucción. Como método se busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego, razón que cobra cada vez más fuerza en los ambientes educativos porque es la forma de reemplazar al aprendizaje memorístico, vertical y receptivo.

Hay que tener presente que este método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla

actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego, que se inicia desde los primeros años a través de acciones sensoriales (3 años), y en etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos.

Sánchez (2010), citando a Ortiz (2005, p. 2), plantea que el juego didáctico como: *"una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz"*.

Entonces el juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos como son: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades, pero también contribuye a mejorar la calidez humana del estudiante al saber relacionarse con su grupo e interactuar entre ellos de manera que se fortalezcan los valores que permiten realizar observaciones y reflexionar sobre lo vivido y aprendido en los distintos contextos de aprendizaje

Pero, cómo aplicar estos recursos en el aula de manera que no afecte el aprendizaje escolar. Alvarado & Jurado (2005), plantean una serie de interrogantes a tener presente en todo el proceso de aplicación de estos métodos, y señalan:

- ¿De qué manera activo los conocimientos previos de mis estudiantes?
- ¿Cómo los entusiasmo en el aprendizaje?
- ¿Cómo desarrollo el proceso de aprendizaje?
- ¿Qué recursos uso en el desarrollo?
- ¿Qué actividades-juego diseño?
- ¿Cómo consolido refuerzo y evalúo?

Diferentes estudios (Ledo, 2008; Martínez, 2010; y Alvarado, 2005), han demostrado que el juego incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje y la comunicación, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

Hay tantas clases de juegos como de actividades, así hay juegos de movimientos, intelectuales, de imaginación, afectivos, de habilidad, sociales y un largo etcétera, pero regulados o sistemáticos, cuya realización constituye un triunfo. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende (Martínez, 2010).

Los juegos posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales; por lo que se pueden clasificar de la forma siguiente:

- Juegos de observación y memoria: se indican para una práctica controlada de léxico. Ejemplo: el poner objetos sobre una mesa, cubrirlos y recordar o describir sus nombres.
- Juegos de deducción y lógica: son apropiados para practicar el pasado y apunta como ejemplo dar el final de una historia para que los estudiantes la completen haciendo preguntas.
- Juegos con palabras: se proponen para actividades orales y escritas, e introduce, como ya hemos dicho antes, trabalenguas, chistes, adivinanzas (Sánchez, 2010).

Entre otros tipos de juegos se encuentran: Juegos de habilidad, de reto personal, de competición, de colaboración, de simulación, de asociación, adivinanzas, invenciones, juegos de mesa, los que implican movimiento y los que no. Desde el punto de vista de la lengua, están los que se centran en la forma o en el significado de las palabras, los que trabajan estructuras gramaticales o léxico. Asimismo, hay juegos en los que se debe manejar cierta información sociocultural, histórica o geográfica; están los que se focalizan en la interacción oral o en la escrita, los que requieren de habilidades como las de inferir significados, parafrasear, encontrar sinónimos o antónimos, deducir reglas, construir familias de palabras, explorar colocaciones, etcétera.

Los tipos de juegos más pertinentes a la hora de hablar de la clase de idioma son aquellos que nos dan la posibilidad de lidiar con temas relacionados con la lengua, ya sea su estructura, su léxico, su fonética o el mundo sociocultural en el que se enmarca

Los juegos pueden usarse en todo momento de la clase, tanto en las presentaciones, como en las prácticas, en los repaos o en el trabajo de habilidades, al principio de la clase como entrada en calor, al final como un cierre o entre actividades como "separadores". En realidad, no hay ninguna razón por la cual cada actividad de la clase no pueda ser un juego, más que, evitar que se pierda el elemento sorpresa.

Siempre y cuando se presente el juego como una herramienta más en la batería de recursos del aula, los estudiantes lo percibirán como útil y relevante, y de esta manera, se usan en cualquier momento de la clase y en más de una ocasión durante la misma.

El profesor tiene que tener en cuenta, entre otros aspectos, el nivel de conocimientos de los alumnos, la edad, sus intereses

y necesidades y el contexto a la hora de planificar actividades lúdicas, estas se podrán realizar dentro y fuera del aula y se fomentarán situaciones que los alumnos tendrán que afrontar en su actividad diaria (presentaciones).

Es importante que el alumno conozca la utilidad práctica de la actividad lúdica en situaciones comunicativas formales, para que sea un aprendizaje significativo y evite el sentimiento de pérdida de tiempo que en ocasiones se genera.

El profesor determinará cuál es la mejor técnica o táctica según las circunstancias y metas participativas de cada grupo, seleccionará los objetivos específicos, dará orientaciones tendrá en cuenta la temporalización y los criterios de evaluación, los instrumentos y medios. El éxito o fracaso del juego depende, en gran parte, de las habilidades del docente y de las características del grupo, no de las técnicas, tácticas o enfoques en sí mismas pues las posibles causas de fracaso radican, generalmente, en:

- Falta de formación del docente en la técnica específica.
- Errónea selección de la técnica.
- Conducción inadecuada.
- Desconocimiento del grupo.

También hay que tener presente los juegos populares tradicionales, como actividades sociales, recreativas, con un alto grado de importancia cultural y estrechamente ligadas a la vida del pueblo. En el caso de Ecuador, que a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos, y así sucesivamente, mediante los medios no formales por la práctica diaria y/o la tradición oral; razón por lo cual desde sus inicios hasta el día de hoy han tenido una serie de cambios y evoluciones, y de igual manera se han ido regulando y actualizando con la aparición de reglas y recomendaciones para una práctica más ordenada y justa.

Los juegos populares ecuatorianos expresan la forma de pensar, sentir y actuar de su pueblo.

- En los juegos populares la gente juega con los demás y no contra los demás, es decir son juegos asociativos y no de competencia.
- Se juega para superar desafíos u obstáculos, y no para superar a los demás.
- Se busca la participación de todos, sin distinguir raza, sexo, religión, estatus social, etcétera.

Entre esos juegos populares se encuentran los juegos con naipes, que son muy conocidos alrededor del mundo, entre estos uno de los más populares y practicados es el juego de naipes "El Cuarenta", el mismo es cien por ciento ecuatoriano. Esta actividad es practicada fundamentalmente por personas



mayores de edad, las que por lo general lo juegan con una pequeña apuesta de por medio.

El Cuarenta se clasifica dentro de los juegos populares pasivos, pues para este no se necesita de un esfuerzo físico, solo un esfuerzo triple mental, por la razón que se deben complementar muy bien elementos como: matemática, el uso de la memoria y la estrategia dentro del mismo que desarrolle cada jugador.

El objetivo del Cuarenta, como su nombre lo indica, es obtener cuarenta puntos para ganar la partida, el equipo que los obtenga primero gana la partida. Existen dos modalidades del juego, jugar "a la chica" significa que el equipo que primero complete 40 puntos durante las rondas iniciales gana la mesa, es decir, el juego. La modalidad de jugar "a la grande" es aquella en que se juegan "3 chicas" en este caso, el equipo que gane 2 de las 3 "chicas", gana la mesa. Para jugar cuarenta se utiliza un naipe tradicional occidental de 52 cartas, sin embargo es preciso separar todas las cartas 8, 9 y 10 (llamados 'perros'), ya que se juega sólo con las 40 restantes.

Es importante resaltar que el objetivo no es obtener exactamente cuarenta puntos, sino alcanzar mínimo cuarenta puntos. Este juego se caracteriza por estar lleno de dichos populares que tienen como objetivo desconcentrar al jugador adversario. Se le puede emplear en cualquier materia, siempre y cuando se dé el sentido necesario a las cartas.

Para el estudio de las matemáticas el estudiante necesita desarrollar una comprensión de nociones y procedimientos matemáticos, que le permiten relacionarlos para resolver problemas, además de una actitud positiva en relación a sus propias capacidades matemáticas. Por lo tanto enseñar matemática consiste en generar las condiciones para que los niños y niñas puedan vivir todas estas dimensiones del proceso. Estas competencias se pueden lograr abordando problemas de manera individual y colectiva, proponiendo y ensayando procedimientos para resolverlos.

El sentido de un conocimiento matemático se construye cuando se enfrenta el conjunto de situaciones problemáticas donde este conocimiento aparece como herramienta de solución. Estas situaciones deben permitir que los niños elaboren estrategias a partir de los errores cometidos, de sus conocimientos anteriores y de la modificación de los mismos los juegos pueden ser útiles para presentar contenidos matemáticos, para trabajarlos en clase y para afianzarlos. En este contexto, los juegos pueden ser utilizados para motivar, despertando en el alumno el interés por lo matemático, y desarrollar creatividad y habilidades para resolver problemas.

Con los juegos se realizan métodos de trabajo propios de la matemática (recoger datos, experimentar y manipular, planear conjeturas, inducir y deducir). Sirven para desarrollar

aptitudes (habilidades espaciales, razonamiento verbal y no verbal) y actitudes (interés hacia la resolución de problemas, por la investigación) (Ross, 2010).

Este juego permite:

- Potenciar la operatividad de las sumas con fracciones.
- Visualizar la representación gráfica del mecanismo (cada carta tiene la representación gráfica de la fracción y la escritura de dicha fracción).
- Potenciar el cálculo mental.
- Buscar estrategia de cálculo mental.
- Utilizar correctamente las operaciones.
- Agilizar el cálculo mental.
- Utilizar el principio de valor relativo de las cifras.
- Potenciar el significado de las operaciones.
- Manejar el orden de magnitudes de las cantidades, apreciando la forma en que aumenta o disminuyen las suma, resta, multiplicación y división.
- Practicar cálculo mental.
- Buscar estrategias ganadoras.
- No se trata sólo de jugar, sino de aprovechar el juego como recurso didáctico. Su aplicación debe hacerse siguiendo unas pautas básicas, que favorezcan el éxito de su aplicación:
- No presentar el juego como un trabajo.
- Elegir el juego y preparar las tácticas adecuadas para llevar a los escolares a adquirir aquellos conceptos que se desean impartir.
- Compensar de forma equilibrada el nivel del juego con el de los alumnos.
- Ir graduando la dificultad del juego al conocimiento matemático a asimilar.
- Conocido el juego ensayar tácticas ganadoras.
- Realizar sencillas investigaciones sobre el juego adecuadas al nivel de los alumnos.

Para la enseñanza de las ciencias sociales, este Juego hace que el estudiante descubra nuevas sensaciones, desarrolle su capacidad sensorial y perceptiva, además contribuye al desarrollo de las capacidades de pensamiento y creatividad al:

- Estimular la capacidad para razonar el pensamiento reflexivo y el representativo.

- Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad.
- Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.
- Contribuye a la socialización dentro de ellos.
- Permite acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.
- Contribuye con el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorece el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

Además ayuda a potenciar la adaptación social y la cooperación al tener sus propias reglas, lo que condiciona que se facilite el autocontrol y el desarrollo de la responsabilidad y la democracia, convirtiendo al grupo a ser cooperativos y participativos, mejorando su cohesión, que como instrumento de expresión y control emocional proporciona diversión, entretenimiento, alegría y placer, ayuda a descargar tensiones, aumentar la autoestima y el autoconcepto, viviendo sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.

Como principio básico, los juegos han de tener un contenido educativo, que ayuden a desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo escolar, que ayuden a pensar, a razonar, que estimulen la creatividad, que desarrollen estrategias de pensamiento, que promuevan el intercambio de relaciones personales, y que favorezcan la ayuda, la cooperación y la comunicación.

Asimismo, las características que debe reunir un buen juego para ser empleado en clase de matemáticas se resumen en cuatro.

1. Tener reglas sencillas y desarrollo corto.
2. Ser atractivos en su presentación y desarrollo.
3. No ser puramente de azar.
4. Juegos que el alumno conozca y que puedan ser "matematizados".

## CONCLUSIONES

La lúdica se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje, razón que motiva su uso en diferentes materias

de enseñanza para estimular la capacidad del estudiante y a la constituye un incentivo para el estudio individual.

Esta capacidad lúdica en el estudiante se logra articulando las estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, mediante la socialización que realiza dentro del grupo de trabajo; de manera que se convierta en un sujeto activo dentro del proceso elementos y se estimule a la mayoría para el juego en la medida que se relaciona, se socializa y se refuerza el trabajo en equipo, habilidades fundamentales que el profesorado debe aprovechar para elevar los resultados académicos de su cátedra. El uso de los juegos de naipes, y especialmente el Juego del Cuarenta, típicamente ecuatoriano, se fortalecen las habilidades propias del pensamiento y del conocimiento que son necesarias para potenciar un adecuado razonamiento lógico en los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado M., Jurado, C., & Crespo, N. (2005). Como aplicar recursos lúdicos en el aula. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/19995905/Como-Aplicar-Recursos-Ludicos-en-El-Aula>
- Ledo Valcárcel, C. (2011). Los juegos, una alternativa en la enseñanza del español como lengua extranjera. Cuadernos de Educación y Desarrollo. 3 (28). Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm>
- Martínez González, L. C. (2010). Lúdica como estrategia didáctica. Recuperado de <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Ortiz, A. (2004). Didáctica lúdica. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos28/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml#ixzz3DROsAlvo>
- Parra Buestan, J. F. (2010). El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística. Recuperado de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1726/1/tur10.pdf>
- Ríos, R., Simbaña, G., & Alexandra, P. (2011). Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Juan Montalvo. Propuesta alternativa. Recuperado de <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/3016>
- Ross, N. (2010). Los naipes o juegos de cartas como recurso en la Enseñanza de la Matemática. Recuperado de <http://www.juannavidad.com/dinamizacionescolar/losnaipes-ylasmates.htm>

Sánchez Benítez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Revista Suplementos. MarcoELE. 11. Recuperado de <http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

Vigotsky, L.S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.

Vigotsky, L.S. (1982). Pensamiento y lenguaje. La Habana: Pueblo y Educación.