

**“EL JUEGO DE LA BARAJA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA DE LA MULTIPLICACIÓN  
EN ALUMNOS DE 5° DE PRIMARIA”**

**PRESENTA:**

**ALFREDO SEGUNDO PRIMERO**

**SAN FELIPE DEL PROGRESO, ESTADO DE MÉXICO**

**SEPTIEMBRE, 2020**

## INTRODUCCIÓN

El estudio de las matemáticas representa parte esencial dentro de la educación, pero lo es también en la sociedad como referencia, ésta por ser el entorno de desenvolvimiento, por lo que, en cualquier momento se practican estos eventos, en donde se formula una operación básica. El formar a más y mejores ciudadanos requiere que todos los alumnos obtengan todo tipo de conocimientos, entre ellos por su puesto se encuentran aprendizajes de la multiplicación.

El siguiente trabajo es una propuesta dinámica, porque estudia a sujetos en su contexto, en ella dentro del aula junto con los alumnos de la Escuela Primaria. También es participativa en la forma que los actores principales, son los alumnos derivados de la actitud que tomen frente al juego de la baraja como estrategia didáctica para fortalecer la enseñanza de la multiplicación. E interpretativa, dentro de la investigación cuantitativa porque intenta encontrar sentido a los fenómenos en términos de los significados, que las personas y el investigador les otorguen.

Dentro de dicha propuesta se implementan estrategias didácticas que ayuden no solamente a los alumnos, sino también a los docentes para que mejoren el desempeño escolar según sea el caso de cada uno, las actividades planeadas no tiene como finalidad cambiar el trabajo de la docente, sino que sirvan de apoyo y orientación para trabajar de una manera distinta a la que la venían ejerciendo, viéndose reflejado en el desempeño de cada uno de los estudiantes.

En relación a esto se hace para ir cambiando ese paradigma que poseen los alumnos sobre la asignatura de matemáticas que es complicada y tediosa, dándole nuevas formas de enseñanza a través de estrategias didácticas con el uso de la baraja. El fin primordial que se pretende alcanzar con el trabajo, es mejorar el aprendizaje de los alumnos en el tema de la multiplicación y todo con el apoyo esencial de los modelos estratégicos, que serán diseñadas para favorecer conocimientos de la operación básica ya antes mencionada.

## Justificación

La labor educativa se ha encaminado en buscar nuevas formas de llevar la acción de enseñar y la de aprender en el contexto áulico, pero sobre todo, innovar estrategias de enseñanza las que son definidas en su tipo, dentro de ésta investigación son las estrategias didácticas que derivan de los principios metódicos descritos, que se conciben como estructuras de actividad en las que se hacen reales los objetivos, dentro de los contenidos de aprendizaje. La forma estratégica didáctica se insertan en la función mediadora del profesor, que hace puente entre los contenidos culturales, sobre las capacidades cognitivas de los alumnos (Medina y Salvador, 2002). Estás como herramientas eficientes para la calidad de la educación, por lo que pretende fortalecer al maestro de tercer grado en su enseñanza de matemáticas, sin duda alguna que éste la retome como una estrategia más dirigida hacia el ámbito de la formación del alumno.

Los alumnos de éste nivel tienen mayor reflexión del juego, ya que lo viven al máximo dentro de las situaciones educativas, la baraja no sólo descubre las personalidades, sino que proporciona un auténtico medio de aprendizaje. Desde esta investigación tiende a desaparecer el prejuicio del acto lúdico de la baraja, por lo que no debe ser vista como una práctica mal intencionada de vicio, esto debe ser dejado de lado, tampoco se pretende que los alumnos generen actividades mal intencionadas, ya que su intención es de formación, con el fin de que el docente junto con el alumno construyan conocimientos dentro del aula.

Puesto que por cultura general, sobre todo de índole de convivencia social la baraja es un juego muy divertido, conjugado al razonamiento, por lo que se hace colectivo, entonces si le puede brindar un enfoque pedagógico - educativo como el que se plantea, se llevaría a una noción eficiente de las matemáticas. Un motivo principal de esta investigación, es dar a conocer una diversidad de juegos que se desprenden de la baraja, que lleva a una práctica de ésta, el retomarla como estrategia de juego para el aprendizaje de matemáticas, por lo que se compromete aportar a la educación dentro del aula, una herramienta práctica. La baraja siempre se ha caracterizado por ser un juego serio lleno de tácticas que varias

personas en todas las edades de razonamiento la practican, por su fácil comprensión, como también de socialización; si las mismas saben jugar la baraja resulta relevante aprender junto con los niños de edades de diez y once años, pero siempre llevándolo al bien común del aprendizaje.

Todo esto se desarrollará en el marco de los planes y programas de primaria así como de la asignatura de matemáticas, es fundamental que se brinde un aprendizaje óptimo puesto que a muchos alumnos de quinto grado se les dificulta la concepción y la aplicación de la multiplicación. Brindar soluciones como docente frente a grupo, es una de las tareas más placenteras, puesto que con éste trabajo se permitirá abrir la idea, que se debe retomar de todos los recursos materiales para desarrollar un proceso educativo de excelencia en las aulas.

Éste trabajo está dirigido a maestros de tercer grado hasta sexto grado, porque dentro de las estrategias se pueden amoldar hacia alumnos, en especial quienes descubren su proceso educativo; de los profesionales en educación que pretendan innovarlo e incorporarlo en los programas de estudio. En la propuesta pedagógica se delatarán nuevas formas de enseñar; ya que se han diseñado mediante éste juego y sobre el impacto que puedan alcanzar, ya aplicadas sobre todo para verificar el fortalecimiento del conocimiento de la multiplicación mediante el acto lúdico educativo, todo esto en cumplimiento de objetivos a seguir durante la propuesta, de los alcances educativos a favor del aprendizaje y de la enseñanza se demostraran de manera convincente.

5.1 ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE LA ENSEÑANZA DE LA MULTIPLICACIÓN 1

<b>Título</b>	EXPLORANDO LA BARAJA		<b>Número de publicación</b>	1
<b>Autor</b>	Alfredo Segundo Primero			
<b>Lugar y fecha</b>				
<b>Nivel</b>	PRIMARIA		<b>Grado</b>	5°
<b>Área</b>	Matemáticas	<b>Campo formativo</b>	Lenguaje y comunicación Pensamiento matemático	
<b>Lugar de aplicación</b>	Salón de Clases	<b>Destinatarios</b>	Grupo de 5° de primaria	
<b>Requerimientos técnicos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baraja en cartas ampliada</li> <li>2. Baraja normal</li> <li>3. Pintarrón</li> <li>4. Butacas</li> <li>5. Salón</li> </ol>		<b>Duración de la sesión del aprendizaje</b>	2:40 horas
<b>Competencias</b>	❖ Comunicar información matemática.			
<b>Aprendizajes esperados</b>	❖ Resuelve problemas que implican leer o representar información.			
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Introducción al juego de baraja.</li> <li>➤ Conocer la estructura física de la baraja.</li> <li>➤ Desarrollar el juego.</li> <li>➤ Estructurar un pensamiento del juego.</li> </ul>			
<b>Inicio</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) El docente desarrollara conocimientos previos acerca el juego de baraja, con el sentido educativo (Aproximadamente en 15 minutos).</li> <li>2) El docente debe realizar una teoría sobre el origen del juego, así como su historia y características del juego de baraja (Aproximadamente 20 minutos )</li> <li>2) Los alumnos conocerán la estructura física de la baraja (Aproximadamente 15 minutos).</li> <li>3) El docente resolverá las dudas que tengan de los alumnos (Aproximadamente 10 minutos).</li> </ol>			
<b>Desarrollo</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) El docente debe brindar a los alumnos en grupos de 5 una baraja física (Aproximadamente 10 minutos).</li> <li>2) El docente desarrollara una teoría práctica sobre el juego de baraja (aproximadamente 40 minutos).</li> <li>3) El docente resolverá dudas de los alumnos (Aproximadamente 10 minutos).</li> <li>4) El alumno desarrollara en el cuaderno una narración sobre lo aprendido (Aproximadamente 10 minutos).</li> </ol>			
<b>Cierre</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) El docente reafirmara aprendizajes. (Aproximadamente 10 minutos)</li> <li>2) El alumno jugara el juego de la brisca (Aproximadamente 20 minutos).</li> </ol>			

<b>Observaciones</b>	En la estrategia aplicada se reafirmará que el juego tiene un enfoque educativo de aprendizaje de las matemáticas, el material didáctico será el mismo utilizado en la práctica social, el que utilizará el docente tendrá cambios y dentro de la evaluación será un parámetro del aprendizaje.
----------------------	---

**ESTRATEGIAS**

Ya estructurada en su proceso y en la práctica la estrategia, debe llevar una evaluación de cualidades de los alumnos en su aprovechamiento de aprendizaje, como se muestra en la siguiente tabla de estimación.

EVALUACIÓN		
NOMBRE DEL ALUMNO: _____		
ASIGNATURA: _____ GRADO: _____ GRUPO: _____		
ESCALA DE ESTIMACIÓN	RESPUESTA	VALORACIÓN
I	TE GUSTO EL JUEGO DE BARAJA	
II	QUE APRENDISTE DEL JUEGO	
III	DESCRIBE LO QUE APRENDISTE	
IV	TE DIVERTISTE EN CLASE	
V	PIENSAS QUE ES MALO EL JUEGO DE BARAJA	
TOTAL:		
EVALUADO POR:	FIRMA:	FECHA:

## **5.2 Estrategia N° 2 “El juego de Seises y la creación de las tablas de multiplicar”**

A continuación se presenta la segunda estrategia didáctica, que enmarca el sentido de la operación básica, que es la multiplicación en ésta, se centra con claridad la apertura del contenido hacia la enseñanza de cómo desarrollar las tablas de multiplicar que tiene como título *“El juego de Seises y la creación de las tablas de multiplicar”*. En él se descubrirá el sentido por la enseñanza y de aprendizaje de la multiplicación.



5.2 ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE LA ENSEÑANZA DE LA MULTIPLICACIÓN 2

<b>Título</b>	EL JUEGO DE SEISES Y LA CREACIÓN DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR		<b>Número de publicación</b>	2
<b>Autor</b>	Alfredo Segundo Primero			
<b>Lugar y fecha</b>				
<b>Nivel</b>	PRIMARIA		<b>Grado</b>	5°
<b>Área</b>	Matemáticas	<b>Campo formativo</b>	Pensamiento matemático	
<b>Lugar de aplicación</b>	Salón de Clases	<b>Destinatarios</b>	Grupo de 5° de primaria	
<b>Requerimientos físicos y técnicos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baraja en cartas ampliada</li> <li>2. Baraja española normal</li> <li>3. Pintarrón</li> <li>4. Salón</li> <li>5. Mesa de juego</li> </ol>		<b>Duración de la sesión del aprendizaje</b>	2:40 horas
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Resolver problemas de manera autónoma.</li> <li>❖ Validar procedimientos y resultados.</li> </ul>			
<b>Aprendizajes esperados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Identifica problemas que se pueden resolver con las tablas de multiplicar y utiliza el algoritmo convencional en los casos en que sea necesario.</li> </ul>			
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Desarrollo al juego de baraja.</li> <li>➤ Practicar el juego de la baraja.</li> <li>➤ Estructurar un pensamiento del juego y las tablas multiplicar.</li> </ul>			
<b>Inicio</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) El docente desarrollará una explicación sistemática del juego de baraja, con el sentido educativo (Aproximadamente en 10 minutos).</li> <li>2) El docente debe formar equipos en los alumnos (Aproximadamente 5 minutos)</li> <li>3) EL docente debe entregar una baraja por equipo (Aproximadamente 5 minutos)</li> <li>4) Los alumnos deben proponer dudas sobre la explicación del juego</li> <li>5) El docente dentro del juego debe resolver dudas que tengan los alumnos (Aproximadamente 15 minutos).</li> </ol>			
<b>Desarrollo</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) El docente debe explicar los siguientes pasos.               <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Para jugar los seises se reparten todas las cartas</li> <li>b) El primero en jugar es el que tiene el seis de oros, quien la colocará boca arriba sobre la mesa.</li> <li>c) Después juega el participante de la izquierda. Éste debe colocar junto al seis, el siete o el cinco de oros, o bien colocar otro seis boca arriba.</li> <li>d) Los jugadores van a completando las filas desde el seis, colocando las cartas hacia arriba y hacia abajo, la de oros, bastos, espadas y copas.</li> <li>e) Cuando un jugador no puede colocar ninguna carta pasa turno y juega el siguiente.</li> <li>f) El jugador que culmine sus cartas, esperara a que los demás lo hagan (Aproximadamente 40 minutos).</li> </ol> </li> <li>2) El docente debe explicar que para aprender las tablas se deben sumar; por ejemplo: 4 veces <math>6=6+6+6+6= 24</math>, cuando se forme la tabla del seis, se sigue con otro número, creando otra tabla de los números naturales (Aproximadamente 20 minutos).</li> <li>3) El docente resolverá dudas de los alumnos. (Aproximadamente 10 minutos)</li> <li>4) El alumno desarrollará en el cuaderno los ejercicios aprendidos (Aproximadamente 20 minutos).</li> </ol>			



<b>Cierre</b>	1) El docente debe reafirmar aprendizajes (Aproximadamente 15). 2) El alumno jugará el juego de los seises (Aproximadamente 20 minutos).
<b>Observaciones</b>	La realización congruente de las instrucciones del desarrollo del juego en los alumnos y la orientación en cada momento así como de aclaración de dudas, formara un ambiente de aprendizaje prospero.

Dentro de la evaluación se plasmaran una serie de ejercicios de la baraja, las cuales se desarrollaron en clase y dentro del aula, por lo que el alumno, comprenderá y realizara lo que se le pide.

EVALUACIÓN	
NOMBRE: _____ GRADO: _____ GRUPO: _____ INSTRUCCIONES: realiza la siguiente actividad de las tablas de multiplicar, conforme al juego de seises.	
<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: flex-start; margin-top: 20px;">   </div>	

### **5.3 Estrategia N° 3 “El juego de la Brisca y la relación con las multiplicaciones”**

A continuación se presenta la tercera estrategia didáctica, que desarrolla el sentido de la operación básica de la multiplicación con 1 y 2 cifras, la cual lleva el título *“El juego de la Brisca y la relación con las multiplicaciones”*.

5.3 ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE LA ENSEÑANZA DE LA MULTIPLICACIÓN 3

<b>Título</b>	EL JUEGO DE LA BRISCA Y LA RELACIÓN CON LAS MULTIPLICACIONES		<b>Número de publicación</b>	<b>3</b>
<b>Autor</b>	Alfredo Segundo Primero			
<b>Lugar y fecha</b>				
<b>Nivel</b>	PRIMARIA		<b>Grado</b>	5°
<b>Área</b>	Matemáticas	<b>Campo formativo</b>	Pensamiento matemático	
<b>Lugar de aplicación</b>	Salón de Clases	<b>Destinatarios</b>	Grupo de 5° de primaria	
<b>Requerimientos técnicos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baraja en cartas ampliada</li> <li>2. Baraja española normal</li> <li>3. Pintarrón</li> <li>4. Salón</li> <li>5. Mesa de trabajo</li> </ol>		<b>Duración de la sesión del aprendizaje</b>	2:40 horas
<b>Competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Validar procedimientos y resultados.</li> <li>❖ Resolver problemas de manera autónoma.</li> </ul>			
<b>Aprendizajes esperados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Resuelve problemas que implican multiplicar números 1 y 2 cifras.</li> </ul>			
<b>Contenido</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Introducción al juego de baraja: Brisca.</li> <li>➤ Conocer la estructura física de la baraja.</li> <li>➤ Desarrollar el juego, con el enfoque de aprender a multiplicar.</li> <li>➤ Estructurar un pensamiento del juego y las multiplicaciones con 1 y 2 cifras.</li> </ul>			
<b>Inicio</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) El docente debe impartir conocimientos previos acerca el juego de baraja, con el sentido educativo (Aproximadamente en 15 minutos).</li> <li>2) El docente resolverá las dudas que surjan en los alumnos. (Aproximadamente 10 minutos).</li> </ol>			

<b>Desarrollo</b>	<p>1) El docente brindará a los alumnos en grupos de 4 una baraja física (Aproximadamente 10 minutos).</p> <p>2) El docente debe desarrollar la teoría práctica sobre el juego de baraja (Brisca), en ellas se intercalarán preguntas como por ejemplo: el 3 de oros si lo multiplicamos por el 11 de espadas cuanto nos daría, el alumno contestaría, igual a 33, y a si conforme los números saliesen de la baraja.</p> <p>a) Se forman equipos de 4 alumnos de 2 parejas.</p> <p>b) Se reparten a cada jugador 4 cartas en un total de 16 en mano y 24 sobrando que se dejan en la mesa de juego, para después utilizarlas. Algunas cartas tienen un valor nominal más importantes que otras como lo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos los 1 se llaman As y tienen un valor de 11 puntos.</li> <li>• Todos los 3 tienen un valor de 10 puntos.</li> <li>• Todos los 12 son reyes y tiene un valor de 4 puntos.</li> <li>• Todos los 11 son caballos y tienen un valor de 3 puntos.</li> <li>• Todos los 10 son sotas y tienen un valor de 2 puntos.</li> <li>• Las demás cartas toman su importancia como ayuda, al no tener un valor.</li> </ul> <p>c) Por lo que la suma de todos estos dan una puntuación de 120, que cada pareja debe reunir 60 +1 quien reúna esos puntos gana.</p> <p>d) El primer jugador en recibir las cartas, saca una carta de las 24 sobrantes, esta como carta se llama triunfo, que marcará la fila que debe poner cada jugador.</p> <p>e) Empiezan a tirar por turnos en sentido a las manecillas del reloj. Por ejemplo: si la carta del resto es un 5 de oros, todos por turno deben poner oros o un triunfo (estas de las cartas sobrantes), o en su caso una de las cartas con valor.</p> <p>f) Conforme las cartas sobrantes están por acabarse, los jugadores deben denotar cuantos puntos van (Aproximadamente 40 minutos).</p> <p>3) El docente resolverá dudas de los alumnos (Aproximadamente 10 minutos).</p> <p>4) El docente debe realizar un juego con sus alumnos en sus mismos equipos. En la cual conforme a las cartas fuesen saliendo, se les preguntaría por ejemplo: Si sale, el 7 de espadas y si lo multiplicamos por el 4 de espadas cuanto es, el alumno respondería 28, la cual se utiliza la multiplicación (Aproximadamente 15 minutos).</p>
<b>Cierre</b>	<p>1) El docente reafirmará aprendizajes (Aproximadamente 10 minutos).</p> <p>2) El alumno debe jugar, el juego de la brisca (Aproximadamente 30 minutos).</p> <p>3) El alumno debe anotar en su cuaderno de matemáticas, ejercicios propuestos por el docente estas del inciso 4 del desarrollo (Aproximadamente 20 minutos).</p>
<b>Observaciones</b>	<p>En la estrategia aplicada se reafirmará que el juego tiene un enfoque educativo de aprendizaje de las multiplicaciones, el material didáctico será el mismo utilizado en la práctica social, el que utilizará el docente tendrá cambios, las instrucciones del juego deben estar acompañadas con la orientación estas de las dudas que surjan en los alumnos.</p>

El docente debe evaluar los aprendizajes, así como de la participación de los alumnos en su compromiso por aprender de los cuales se deben considerar los siguientes aspectos, los cuales tienen un juicio de valor para que el desarrollo de la estrategia se lleve de manera funcional dentro del aula, la cual el docente debe orientar.

EVALUACIÓN		
NOMBRE: _____	GRADO: _____	GRUPO: _____
<p><b>INSTRUCCIONES:</b> realiza la siguiente actividad de las tablas de multiplicar, conforme al juego de la brisca.</p>		

**X =**

**X =**