

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
CONSEJO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
MAESTRIA EN EDUCACION
MENCION ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFIA

LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ACCIÓN DIDÁCTICA EN
LA ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFIA (PRIMER GRADO DE
EDUCACION BASICA)

Trabajo de Grado para optar al título de Magíster Scientiae en Educación
mención Enseñanza en la Geografía

AUTOR: IRIS E. MEJIA A.

C.I: 9.468.450

Tutor: Prof. Armando Santiago R.

San Cristóbal, Octubre 2003.

www.bdigital.ula.ve

“El maestro ha de ser en todo momento digno. Campeón de la verdad y de la justicia ha de decir a todos su verdad y defender con su palabra y con su brazo la justicia cuando desde cualquier parte se le quiera postergar o atacar. Apóstol de la cultura ha de encender luz en todas las conciencias ensombrecidas y cuando la barbarie prenda hogueras para quemar libros en la plaza pública o impida la circulación o la libre expresión de las ideas, entonces el maestro ha de alzar su voz de protesta.”

Dr. Luis B. Pietro F.

C.C.Reconocimiento

DEDICATORIA

Alcanzar una meta constituye el tesoro de más incalculable valor en la vida, pero ello significa luchar denodadamente, ser perseverante, enfrentarse a múltiples obstáculos y salvarlos, caer y levantarse con la frente en alto y limpia. Este recorrido se hace más llevadero si cuentas con seres cuyo deseo es justamente nuestro triunfo. Por eso dedico:

A DIOS. Padre todo poderoso, gracias señor por haber guiado mis pasos con sabiduría, por haberme brindado las fuerzas necesarias para seguir adelante, por escuchar mis plegarias en momentos difíciles.

A MIS PADRES. ELIO Y MARIA DILIA. Que significan todo el amor que pueden imaginar, abnegación, tristezas, alegrías, por su preocupación, su constante apoyo, confianza en mi, al involucrarse en mis trabajos, por sus desvelos, consejos y sus diarias bendiciones, como olvidar tantos detalles, los llevo conmigo siempre, ustedes son lo mejor del mundo, y han hecho de este sueño una realidad. Hoy les regalo este triunfo. Y **PAPITO**, hombre de sabios consejos, padre ejemplar, desde el cielo estarás orgulloso. Tu fuiste mi inspiración y este logro va por ti; mil bendiciones, el padre eterno está contigo.

A MI HERMANA MARITZA. Que ve con alegría lo que ayer fue una esperanza, por su apoyo y su cariño, hoy comparte conmigo, gracias.

A MI CUÑADO SILFREDO. Gracias por su apoyo incondicional y estar aquí con nosotras en todo momento.

RECONOCIMIENTOS

En este momento tan especial de mi vida, quiero dejar plasmado mi eterno agradecimiento a las personas que, de una u otra manera, me sirvieron de apoyo constante en la realización de la meta propuesta.

A LA ILUSTRE UNIVERSIDAD DE LOS ANDES, por abrirme sus puertas y formar en mí una profesional para el mañana.

A MI TUTOR. Prof. Armando Santiago, por sus grandes enseñanzas y orientaciones no sólo como profesional sino como amigo para ver culminado este trabajo.

A MIS AMIGOS, Lic. Rocío Ibarra de García y Lic. Edilia Mora de López, cuyos momentos únicos compartidos, solidaridad, amistad y cariño serán siempre retribuidos donde quieran que esté.

A MIS COMPAÑEROS DE TRABAJO, EN ESPECIAL, a la Prof. Zulay Contreras, Yudy Mendoza y mi comadre y amiga Hérica Villamizar, quienes en alguna oportunidad, me dieron su ayuda y su palabra de aliento y estímulo para seguir adelante en la culminación de esta investigación.

AL COLEGIO “MONSEÑOR ARIAS BLANCO”, por ser allí donde apliqué el instrumento del trabajo y recibir todo el apoyo y disposición del personal directivo, docente, alumnado, representantes y obreros, mil gracias.

A LA ESCUELA DR. RAFAEL UZCÁTEGUI, por el apoyo incondicional recibido.

INDICE GENERAL

| | Paginas. |
|---|-------------|
| DEDICATORIA | IV |
| RECONOCIMIENTO | V |
| ÍNDICE GENERAL | VI |
| RESUMEN | VIII |
| INTRODUCCIÓN | IX |
| CAPÍTULO I EL PROBLEMA. PLANTEAMIENTO | 13 |
| Objetivos..... | 20 |
| Justificación | 21 |
| CAPITULO II MARCO TEÓRICO..... | 23 |
| Antecedentes | 23 |
| Bases Teóricas | 26 |
| La realidad y la actividad lúdica..... | 26 |
| El juego.. | 30 |
| La simulación geográfica..... | 38 |
| Características de los juegos de Simulación..... | 42 |
| Tipos de Juegos de Simulación geográficos..... | 44 |
| El juego para mejorar la enseñanza de la geografía..... | 55 |
| CAPITULO III METODOLOGÍA | 60 |
| Diseño de la investigación | 60 |
| Tipo de Investigación | 64 |
| Ámbito de la investigación..... | 65 |
| El escenario | 67 |

| | |
|--|------------|
| Informantes..... | 68 |
| Descripción de los instrumentos | 71 |
| Observación participante..... | 72 |
| Recolección de la información | 74 |
| procesamientos de la información..... | 77 |
| Criterios de interpretación de resultados..... | 79 |
| CAPITULO IV LA EXPERIENCIA | 80 |
| I Fase | 82 |
| II Fase | 91 |
| III Fase | 93 |
| IV fase | 150 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 169 |
| Bibliografía..... | 172 |
| Anexos | 176 |

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
CONSEJO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCION ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA
**LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ACCIÓN DIDÁCTICA EN LA
ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA (PRIMER GRADO DE
EDUCACIÓN BÁSICA)**

Autor: Iris E. Mejía A.

Tutor: Prof. Armando Santiago

Año: 2003

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito conocer la actividad lúdica como acción didáctica en la enseñanza de la Geografía en el primer grado de Educación Básica, con la finalidad de ofrecer estrategias dirigidas a mejorar la praxis en su desarrollo. Esta se llevó a cabo en el colegio Parroquial Monseñor Arias Blanco, ubicado en San Cristóbal-Estado Táchira. El estudio se diseñó dentro de la modalidad de Campo, de tipo descriptivo, siguiendo las pautas del paradigma cualitativo (investigación-acción). Se seleccionaron 6 informantes claves a quienes se aplicó el instrumento (entrevista) para diagnosticar el problema. El análisis de los resultados se hizo a partir de la interpretación y sistematización de datos. Se ejecutaron registros descriptivos, se evidenció una necesidad de mejorar la acción didáctica en la enseñanza de la Geografía en los niños quienes requieren expresarse a través de las otras manifestaciones orientadas por los docentes. Se realizó a través de cuatro fases: I Diagnóstico. II el Diseño; en dicha fase se clasificaron los contenidos programáticos conjuntamente con sus respectivos ejes transversales y áreas de estudio. III la ejecución donde se establecieron y desarrollaron los objetivos previstos. IV se evaluó el trabajo realizado a través de listas de cotejo, trabajo práctico y escala de estimación. En cuanto a la población se tomó la cantidad de (40) niños a quienes se designaron los diferentes juegos teniendo en cuenta las fases mencionadas, por un lapso de una semana consecutiva. Se obtuvo como resultado que los chiquillos asumieron una conducta positiva hacia una mejor atención, creatividad y comprensión en los temas de estudio. Se recomienda a los docentes utilicen el juego a fin de elevar y mejorar los aprendizajes significativos.

Descripción: Juego, Actividad lúdica, enseñanza de la geografía

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación ha sido realizado en un momento muy crítico para la sociedad venezolana, tanto a nivel político, como económico, moral y social. Es por ello, que se requiere de individuos operativos para que estén al frente del sector educativo, en este caso.

En los últimos años han surgido una serie de pautas que guían el comportamiento de la sociedad en general; hecho que particularmente destaca la preocupación por obtener mejores niveles de vida de convivencia en la colectividad. En tal sentido, es conveniente brindar preparación al educador venezolano, donde se asegure responsablemente una actualización integrada, plasmada en basamentos teóricos y prácticos que puedan mejorar su praxis pedagógica.

Esta investigación pretende, por tanto, contribuir al estudio de la práctica pedagógica del docente en pro de alcanzar el fortalecimiento de aquellas estrategias, técnicas y actividades que permitan desarrollar la acción lúdica en los alumnos del 1er grado de Educación Básica, y así, modificar aquellos aspectos que le interrumpen su práctica pedagógica. Al respecto, se aborda el análisis de la experiencia de la expresión lúdica de los alumnos, por docentes del primer grado de educación básica del colegio Monseñor Arias Blanco, ubicado en San Cristóbal.

Entendido que el juego es una participación interna y dinámica del individuo en su mundo, como ejercicio de su imaginación, expresión y

auto realización, ya que incentiva el pensamiento y ayuda a resolver problemas de su entorno, para el niño, es una aventura mental, un esfuerzo por descubrir, una forma de aprendizaje que estimula el pensamiento a través de la investigación, el diálogo, y lo induce a interactuar con el grupo en el cual se desenvuelve.

Al respecto, la autora consideró la necesidad de introducir la actividad lúdica en la presente investigación, ya que ejerce una gran influencia en el alumno, favorece su buen desarrollo, enriquece sus posibilidades y mejora su atención, comprensión y creatividad. La acción lúdica permite que el alumno, a través de la enseñanza de la Geografía, participe e interactúe con otros niños, ponga en práctica sus actitudes y se prepare para la vida.

En vista de la problemática que actualmente presenta la educación venezolana, la actividad lúdica juega un papel importante en cuanto a que la sociedad demanda sujetos activos, participativos, analíticos, creativos e investigadores, motivado a que en la realidad, la actividad escolar se limita al aula, a transmitir contenidos, evadir el uso del juego y descontextualizar al educando en su entorno inmediato.

De allí, surge la idea de la presencia del juego el cual es considerado un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, así como también un factor de socialización y complemento de la efectividad al constituir un elemento efectivo de desarrollo y formación de la personalidad infantil.

A través de la experiencia obtenida por el cuerpo de profesores, resulta poco operativo que el niño memorice contenidos de manera tradicional, ya que esto le produce aburrimiento, apatía, desinterés y pasividad. A raíz de esta situación, la investigadora sintió la necesidad de mejorar estos aspectos, al introducir la aplicación de la actividad lúdica en la enseñanza de la Geografía.

La investigación se desarrolló con el objeto de abordar todos los elementos inherentes al proceso educativo a fin de llevar a cabo las actividades que de alguna manera lograron la participación activa de cada uno de los involucrados en el presente trabajo. El análisis se centra en el estudio de tres dimensiones: realidad y actividad lúdica, el juego y el juego para mejorar la enseñanza de la Geografía.

La información recabada en función de estas dimensiones se hizo a través de la aplicación del instrumento observación participante, así como también, información bibliográfica consultada. El análisis se apoyó en la modalidad de campo, de tipo descriptivo, siguiendo las pautas de la investigación cualitativa. Para la ejecución del trabajo, se realizó entrevistas observaciones directas, registros escritos sobre la aplicación de los diferentes juegos a docentes de la I Etapa de la Educación Básica.

La investigación se compone de cinco capítulos estructurados de la siguiente manera:

Capítulo I: Comprende: planteamiento del problema: En este caso se describió de manera amplia la situación u objeto de estudio,

ubicándola en un contexto que permitió comprender su origen y las relaciones que guarda con el tema en estudio.

Posteriormente se establecieron una serie de objetivos generales y específicos los cuales constituyen una parte esencial del trabajo, y guarda relación estrecha con los aspectos que se desean conocer.

En cuanto a la justificación, se indico las razones que motivaron la investigación, así como también los posibles aportes desde el punto de vista teórico y práctico.

Capítulo II: Corresponde a los antecedentes, estudios realizados anteriormente relacionados con el problema en estudio. En lo referente a las bases teóricas, se asumió un conjunto de conceptos y teorías que sirven de soporte al estudio.

El Capítulo III, hace hincapié en la metodología, en tal sentido contiene el tipo de investigación, las técnicas y procedimientos utilizados para llevarlas a cabo. En general, este capítulo consta de marco metodológico donde se detallan entre otros aspectos: La naturaleza del estudio o el grado de profundidad con que se aborda determinado fenómeno y los pasos que se siguieron para realizar la investigación.

En el Capítulo IV, se presento es la información recabada en la experiencia vivida.

Finalmente las conclusiones, basadas en la información procesada, También se incluyen las recomendaciones, que son en sí, las sugerencias que se dan para mejorar la práctica pedagógica, a raíz de los resultados obtenidos en la investigación.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

La formación de un venezolano capaz de construir socialmente su escala de valores, desarrollar sus propios criterios y analizar la realidad y proponer acciones para mejorar la calidad de vida, sin desvincularse de los cambios que ocurren en los inicios del nuevo siglo, es parte de su progreso social.

La intervención de los alumnos y docentes en los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación, plantea la escasez de inscribir el quehacer didáctico en actividades y estrategias que accedan a la evolución de las concepciones espontáneas y poco elaboradas para transitar sendas que ayuden a comprender la significación social, científica, espacial y temporal de los saberes.

Anteriormente se llevaba en algunas escuelas tradicionales una enseñanza basada en el contacto directo y espontáneo con la realidad, así se enriquecía su experiencia y su capacidad de comprensión; actualmente se considera que esta práctica, proporciona solamente un conocimiento descriptivo.

En este sentido, el estudio de la Geografía es uno de los pilares fundamentales para propiciar la formación y consolidación de los valores morales y cívicos de la solidaridad, convivencia social, tolerancia, conservación del ambiente e identidad nacional, pues contribuye a la

formación integral del alumno. Además proporciona conocimientos, habilidades y actitudes e involucra la participación responsable de la sociedad. A lo expuesto anteriormente, asegura Santiago (1995):

Al final del presente milenio, la humanidad ha visto desarrollar acontecimientos que eran casi impredecibles e inimaginables que se produjeron bajo condiciones históricas tradicionales. Si se pudiera expresar en pocas palabras lo que está ocurriendo es la “globalización”... Este sentido global obedece a la apertura de los mercados nacionales y mundiales, la libertad de expresión, entre otros. En cuanto a la educación debe comprender en sentido del cambio esto obliga a reconsiderar la acción pedagógica que actualmente se desarrolla en las aulas escolares... Al educando no se le debe obligar a repetir, a memorizar y a reproducir ya que si se le hace sé esta mecanizando al sujeto... Es por esto que debe mejorarse la capacidad para innovar y producir nuevas ideas (p. 35)

De acuerdo a este enfoque, se plantea, por un lado cambios significativos y por el otro, se reclama una enseñanza diferente. En este caso se presenta como una opción para transformar las nociones de conceptos a través de una enseñanza creativa e innovadora, en el marco del mundo actual. Una de sus transformaciones puede comenzar por innovar la utilización de diferentes técnicas, porque se vive una época compleja que exige al sujeto aprender desde su conocimiento empírico hacia la construcción de un nuevo conocimiento.

Desde esta perspectiva, la Geografía podría formar a los alumnos para conocer y situarse en la comunidad, en el estado, en la región, en el país y en el mundo e insertarse de manera efectiva en la sociedad. Asimismo, proporciona las competencias en los campos del ser, conocer, hacer y convivir, con el objeto que el educando se sitúe en el presente y

perciba las tendencias de los cambios futuros y asuma una función social en la colectividad.

Esta unión globalizadora permitirá la formación de un pensamiento crítico, el avance de valores necesarios sobre el fortalecimiento de la identidad estatal, regional, nacional y latinoamericana. Así, se iniciará la construcción de nociones claves que facilite comprender a la realidad social. El punto de partida que la geografía aporta es el incentivo de la observación, despertar la imaginación, desplegar la capacidad creadora de los educandos, la interpretación y explicación del espacio geográfico en sus conexiones complejas y cambiantes.

Se trata de poner al niño en contacto significativo con su realidad, a fin de que valore y aprecie la diversidad geográfica, en una actitud cívica y participativa. La idea es conocer y comprender el mundo que se vive, por eso la escuela facilita la enseñanza desde temas cotidianos.

No obstante, la geografía que se enseña como asignatura escolar, está sometida a fuertes críticas, pues se cuestiona que no llena la expectativa exigida por las necesidades sociales. La actitud crítica que aparece ante la vigencia de la descripción Geográfica tradicional y la preocupación por el establecimiento del cambio, son ampliamente aceptadas.

El gran paso que ha dado la nueva enseñanza de la Geografía, consiste en su afán por superar la tradicional forma de la descripción de la realidad. De acuerdo a este enfoque, se impone para la enseñanza de la

geografía, renovadas estrategias pedagógicas que incentivan la participación del alumno desde un abanico de posibilidades formativas.

Como resultado, para mejorar la enseñanza de la Geografía hay que sensibilizar al profesorado sobre las nefastas consecuencias de la tradicional practica pedagógica pasiva, dedicada a la contemplación estética, la cual ahuyenta la posibilidad de que los alumnos puedan analizar el espacio desde nuevas estrategias. Ante esa realidad, una de las opciones es el juego.

Según el programa de Educación Básica (1997): “El docente debe utilizar los juegos para que el niño se pueda orientar en el espacio.”(p. 180). Por medio del juego, el niño en la escuela puede llegar a contemplar, proyectar y construir su capacidad de imaginación creadora, y la escuela como institución social, ofrecer el ambiente apropiado a ello.

De esta forma la enseñanza geográfica adquiere una orientación más activa, donde los alumnos puedan entender la realidad con el estudio de problemas geográficos. Entre estas alternativas pedagógicas, se encuentran los juegos, los cuales ofrecen la posibilidad de un aprendizaje más efectivo donde el niño pone en práctica sus conocimientos.

Para Dávila (1993), el juego es una realidad propicia para comprender las diferencias individuales, porque no todos los alumnos pueden ejecutar la tarea con el mismo ritmo. Es aquí donde el docente práctica la enseñanza con otros métodos y obtiene mejores resultados.

Es común observar como es las aulas de clase se obliga a los niños a permanecer horas sentados, a copiar información que la mayoría no

comprende. Por eso las ventajas del juego se hacen más evidentes y favorecen aprendizajes más fáciles, innovadores, más prácticos y con excelentes resultados formativos.

La clase, con el juego es un lugar de aprendizaje de vida social y de comunicación; por lo tanto, el docente puede enfatizar en el desarrollo de experiencias en las que el niño esté en contacto directo con el ambiente donde vive, para conocer y comprender sus características, sus interacciones y los cambios asociados con los problemas cotidianos y entender la complejidad de la sociedad.

En consecuencia, se considera como problema para el presente estudio, la falta de aplicación de la actividad lúdica en la enseñanza de la geografía en el Primer Grado de la Educación Básica. A pesar de la importancia asignada en la Educación Pre-Escolar a los juegos, la práctica pedagógica inicial de la I etapa de Educación Básica, se orienta a dar fundamental atención a la transmisión de contenidos y limita al alumno a divisar explicaciones, memorizar contenidos y a permanecer estáticos en el aula.

Un alumno inquieto y creativo, de rápida iniciativa, altamente curioso, entre otros rasgos, encuentra una práctica pedagógica alejada de su quehacer cotidiano como es jugar. En esa práctica escolar se observa como evidencias de este problema, los siguientes rasgos:

1-. El alumno, quien aprendió con el juego en la Educación Preescolar, ahora es convertido en un ser que se desempeñará en un ambiente de estricta disciplina.

2-. El niño permanece pasivo en el aula durante su horario escolar. Sólo juega en el receso.

3-. El infante libre y curioso es ahora un alumno ubicado en un pupitre en el cual permanecerá un tiempo sugerido por el docente.

3-. La actividad lúdica es abierta y permite acatar las órdenes del docente.

www.bdigital.ula.ve

4-. El aprendizaje es orientado por el docente desde la transmisión conceptos que el alumno debe copiar, memorizar y reproducir.

5-. Desde el punto de vista de la enseñanza de la Geografía, con el uso pedagógico del juego, el docente ofrece la oportunidad que los alumnos sean capaces de aprender por su propia cuenta. Así, el objetivo es ayudar a los alumnos a poner sus conocimientos previos en contacto dialéctico con la realidad, pues en la escuela básica los contenidos son tratados con un interés superficial; que no responde con los intereses y sustento del niño.

Ante esas evidencias, hoy se impone que los niños edifiquen un conocimiento de lo que ven, viven o experimentan debido a las razones e intereses que los educandos poseen, desde la acción reflexiva y participativa. En tal sentido, la tarea esencial de la escuela, es que el infante construya los conocimientos, los ordene y organice; encuentre la manera de expresar y comunicar su pensamiento desde un esfuerzo y traducirlo en acciones interactivas, reflexivas y formativas comprensibles por los demás.

La investigación surgió de la intención de cambiar la monotonía que resultaba de la experiencia rutinaria del aula de clase, donde los alumnos manifestaban conductas de rechazo hacia lo extenso de los contenidos; de tal manera la autora sintió la necesidad de mejorar la aplicación de las técnicas tradicionalistas y encontró en el juego, una oportunidad para el mejoramiento de las estrategias de enseñanza.

En base a lo anteriormente expuesto la investigadora consideró la formulación de las siguientes interrogantes:

1-. ¿Existirá relación entre la realidad y actividad lúdica, el juego y el mejoramiento de la enseñanza de la Geografía a través del juego en el primer grado de la Educación Básica?

2-. ¿Será posible desarrollar la actividad lúdica como técnica para mejorar la adquisición de conocimientos relativos a la Geografía?

3.-¿Por qué es importante enseñar el área de Geografía a partir de una experiencia lúdica didáctica?

Objetivos

General

Demostrar que a través de la actividad lúdica se logra el proceso de enseñanza de los contenidos curriculares propios al área de la geografía, en el Primer Grado de Educación Básica del Colegio Monseñor Arias Blanco.

Específicos

- 1.-Identificar la relación existente entre la realidad y actividad lúdica, el juego y el mejoramiento de la enseñanza de la Geografía a través del juego
- 2-. Desarrollar la actividad lúdica como técnica para mejorar la adquisición de conocimientos relativos a la Geografía.
- 3-. Analizar la importancia de enseñar el área de la Geografía a partir de una experiencia lúdica didáctica.

Justificación

El presente estudio reviste gran importancia por cuanto permite al niño obtener conocimientos sobre la enseñanza de la Geografía a través de diversos de juegos, pues se considera que es la forma natural de expresar sus sentimientos, emociones, alegrías y tristezas. En razón de ello, el juego es una actividad realizada por todos los niños del mundo. Es un derecho adquirido y una necesidad que se debe tratar de satisfacer el tomar en cuenta ciertas características individuales, sociales y geográficas que lo diferencian uno de otro.

En tal sentido, el proceso de enseñanza actual, brinda situaciones donde el docente ofrece pocas oportunidades para que el alumno “aprenda haciendo” a través del juego, lo cual limita su desarrollo formativo y lo inducirá cometer y corregir errores en su conducta; por lo tanto es necesario buscar estrategias de enseñanza y ofrecer posibilidades para que sus alumnos puedan reforzar su aprendizaje.

Basado en esta situación, se llevó a cabo un proyecto donde se aplicaron diversos juegos didácticos para enseñar geografía; Se utilizó el Primer grado Sección “**B**” del **Colegio Monseñor Arias Blanco** para demostrar que los profesores deben utilizar los juegos como un procedimiento de cambio e incentivar al niño a que participe de manera eficaz en las clases.

Desde el punto de vista teórico, la investigación se soporta en la consulta de diversos autores que plantean conceptos y teorías de juegos

como una nueva técnica de formación pedagógica. De igual manera es un aporte para que otros investigadores realicen estudios sobre el tema en un momento determinado a fin de profundizar sobre el mismo tópico y elaborar un nuevo conocimiento. Desde el punto de vista práctico se realizó a través de un diagnóstico sobre la utilización de los juegos en el área de geografía, lo cual permitió tener una visión general de lo que sucede en la enseñanza.

En cuanto a la justificación metodológica: se estableció una nueva visión de otorgar al juego una técnica a la mano del docente de primer grado, adaptable en la facilitación de aprendizajes y a llamar la atención del niño en los posteriores años de la escolaridad y la vida.

El presente estudio reviste una gran importancia porque contribuirá a que se tengan conocimientos sobre los diferentes tipos de juegos que se pueden sugerir para determinado momento, donde el niño se estimulará y será más participativo y activo. Esta contribución beneficiará a los docentes en el sentido de proporcionar a los alumnos nuevas herramientas de enseñanza e incitando en los mismos el logro de un aprendizaje significativo en el desempeño de sus funciones. Igualmente, los representantes lograrán una mayor participación en el contexto escolar.

En consecuencia, a través de la enseñanza de la Geografía por medio de los juegos el niño estará dotado de un poder que lo conducirá a crear libremente su relación con su entorno y adoptará actitudes que promocionarán su desarrollo personal.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

Antecedentes

En los estudios que sirvieron de antecedentes a la presente investigación, se ha encontrado información referente a la enseñanza de la Geografía, tanto a nivel internacional, como nacional y regional.

En el ámbito nacional se encontraron los siguientes:

Dávila (1993) Mérida-Venezuela, destaca que la teoría pedagógica actual enfatiza la obligación de utilizar más intensamente el juego, como elemento básico para el desarrollo de proceso educativo formal a nivel de la escuela como institución encargada del mismo.

Otro estudio significativo es el González (1994) Maracaibo-Venezuela. Efectos de un programa de Educación Ambiental aplicado a maestros sobre conductas conservacionistas de niños escolares de la comunidad de San Francisco. Allí el autor, destacó la implementación del juego como herramienta básica aplicable en el trabajo de aula orientado hacia el alcance de metas, el cambio de actitud y conducta del niño en su relación con el ambiente, así como la adquisición de conocimientos inherentes a la educación ambiental y a las ciencias sociales en general.

Rojas (1995) Maracay-Venezuela, en su trabajo. La educación ambiental en el marco de la enseñanza de la Geografía, profundizó sobre la problemática del entorno ambiental; en especial, en lo que respecta a la

conservación. Plantea la falta de correspondencia entre los contenidos y la realidad que circunda el contexto inmediato del niño. Recomienda la implicación de cuentos de ambiente en la práctica pedagógica del docente, para lo cual, no afecta entre sus aportes la inducción de juegos de corte ecológico que favorezcan el acercamiento del niño a su entorno inmediato.

Fernández (1997) Maracaibo - Venezuela. en *Conciencia Ambientalista*, plantea un enfoque interdisciplinario que debe regir la operatividad de los contenidos curriculares del área de la Geografía y de la educación ambiental en la Primera y Segunda Etapa de Educación Básica; con carácter, escolar y extra-escolar. En la metodología ofrece al docente el juego como recurso didáctico que orienta cambios significativos en la práctica pedagógica que desempeña en el aula. Estos deben incluir la participación de la comunidad escolar y sus adyacencias en la adquisición y aplicación de conocimientos relativos al área, en especial, aquellos que se correspondan al medio ambiente, que orienten cambios de actitud y conducta hacia su conservación y preservación.

En el ámbito internacional:

Moreno y Marrón (1998), describen que el primer juego de simulación geográfico empleado en Inglaterra para la enseñanza de la Geografía del que se tiene noticia es el *Royal-geographical Amusement*, publicado en Londres en 1787, el cual consiste en un juego de dado y un

tablero en el que los jugadores simulan realizar un viaje de negocios por las principales ciudades europeas.

En el ámbito regional se encontraron los siguientes:

Mora (2001) Táchira - Venezuela, en su trabajo. Estrategias metodológicas para mejorar la práctica pedagógica del docente en la Enseñanza de la Geografía II Etapa de Educación Básica, profundizó sobre la falta de estrategias en la enseñanza y aprendizaje. Recomienda la utilización de herramientas que ayuden al docente a desarrollar los contenidos programáticos a través de implantación de métodos que conviertan a los alumnos en sujetos críticos, analíticos, investigadores y participativos.

Los autores citados certifican que en la actualidad, los juegos de simulación que existen para la enseñanza de la Geografía en los distintos niveles educativos son relativamente abundantes, y diversos; sin embargo, aún en algunos países es escaso. La mayor parte de ellos están destinados hacia alumnos de los últimos años de la enseñanza primaria y secundaria, que son escasos los juegos existentes para la instrucción de esta disciplina en los primeros niveles del sistema educativo y en la formación universitaria.

El cuerpo de antecedentes citados guardan estrecha vinculación con el presente trabajo de investigación. En estos se plantea la necesidad de cambio en la práctica pedagógica del docente en el aula, así como la inclusión del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, a través del cual se lograr cambios significativos que favorezca el aprender a

aprender que sustenta la teoría constructivista del nuevo diseño curricular.

Al incorporar al juego como estrategia didáctica el aula, en el desarrollo de contenidos propios al área de la Geografía, cobraría vigencia la tarea de impulsar el desarrollo educativo de acuerdo a las características, necesidades y vocaciones de las regiones y localidades, a la vez que educar al niño en correspondencia con los cambios de la época.

Bases Teóricas

Acercarse a la realidad geográfica desde la actividad lúdica

Para el hombre de hoy conocer su entorno, relacionarse con los demás y revisar los hechos del pasado, son necesidades fundamentales en su formación educativa. A eso se podría sumar las actividades lúdicas como acciones de intercambio que facilitan la integración social, personal y con la realidad geográfica.

No obstante, en épocas anteriores, en las escuelas no había recreo y los niños que jugaban eran castigados. De acuerdo a este enfoque la escuela fue silenciosa y triste, sus aulas eran casi patéticas y en las mismas sólo se rompía el silencio, al oír el llanto de los niños o la voz del profesor. Así, el juego se vio con indiferencia, como actividad inútil como intrascendente, pasatiempo o diversión.

Recientemente se valoró que el juego constituía un procedimiento aplicable en la educación resultando una experiencia positiva, con el fin

de obtener una nueva óptica sobre la realidad que circunda al niño, sobre la cual se nutre su campo experiencial o vivencial.

Ahora bien, hoy en día, el niño se enfrenta a una realidad la cual asimila una cantidad de información que la obtiene por medio de procesos de selección, retención y transformación. El desarrollo cognitivo que tiene el niño lo lleva a tener un mejor contacto con la realidad globalizada.

En esta nueva situación se supone una manera de conocer o un camino natural que el infante tiene para aprender el conocimiento. Este proceso se realiza por medio de la observación de imágenes, lenguajes y capacidad cognitiva.

En este caso, el juego es una técnica que el docente, utiliza para inducir al alumno a explorar, conocer, elaborar datos, símbolos a observar su entorno e interiorizar lo que ve. De esta manera, el juego fomentará el proceso creativo y la experimentación, a la vez que unirá a los sujetos con la realidad.

Según Sánchez R.(1998), reflexiona sobre el niño el cual juega, porque su vida, en esa edad, es un juego. Por eso se insiste en que el aprendizaje también se obtiene a través de diversos juegos didácticos. Con la actividad lúdica se puede globalizar el trabajo escolar al utilizar diferentes centros de interés, métodos de proyectos, métodos de búsqueda y otras.

En cuanto al centro de interés se puede decir que los planteamientos globalizadores sirven para observar la realidad con

imágenes. Por lo cual, Según Daza (1995), la posibilidad de: “que el niño va a instrumentalizar a través del proceso de globalización, experimentación, observación, asociación y expresión...” (p. 219)

Por estas razones, los aspectos creativos, incitan a que los alumnos imaginen, sean activos, capaces de jugar y a la vez trabajar, para conocer su ambiente, pero también de reflexionar, siempre guiados por las personas adecuadas, en este caso, los docentes.

Simultáneamente para llevar a cabo este proceso se hace necesario que los maestros tomen en cuenta aspectos cognitivos, afectivos y de relación, en el momento de absorber las situaciones de aprendizaje. Conocer el mundo no es fácil, pero ayudar a un niño a que lo conozca es todavía más complejo.

Podría afirmarse que a través de las experiencias vividas, en la escuela puede nacer la atención y la curiosidad, el intercambio de opiniones con los demás; pues el niño mientras crece tiene a su alrededor un mundo de cosas, juguetes, instrumentos y máquinas que puede aprovechar para adquirir experiencia y así tener cómo hablar en la escuela de diversos temas.

Los niños desarrollan su inteligencia y se acercan a la realidad, de lo que sus ojos ven, sus oídos escuchan, sus manos sienten y su olfato percibe y le revelan, acerca de su interés inmediato. Por lo tanto, este acercamiento que el infante tiene con el mundo exterior provoca necesidades que emergen en el niño asombros e interfaces de lo que ve y siente.

Es significativo tener en cuenta que todo este conocimiento del mundo, se lo da la escuela al mismo tiempo que le enseña a leer, a escribir entre a otras actividades más, con el objeto de integrar al educando a la comunidad en que vive.

Simultáneamente, el estudio del medio permite un conocimiento más amplio que el niño utilizará en su vida práctica; de tal manera que el ambiente del niño es la casa, es el barrio, los campos, los bosques, los almacenes y los talleres, los monumentos, y los edificios públicos, todo lo que el pequeño ciudadano ve en la vida todos los días.

Conviene destacar que el medio está constituido por el conjunto de factores históricos naturales, físicos y sociales que condicionan los modos de vida de los individuos. Estudiar el medio es establecer entre la escuela y la vida un contacto incesante y enriquecedor. De allí que es necesario que el alumno estudie el medio local, más allá de los horizontes familiares. Según Dottrens (1966), afirma:

La Geografía es una enseñanza cultural, no se aprende para saber sino para obrar, para comprender este problema humano que es la adaptación de los hombres a su medio, sus esfuerzos para librarse de las servidumbres que este les impone para transformarlo para su uso (p. 31).

Por las razones expresadas anteriormente, la enseñanza de la geografía, no puede ser una enseñanza verbal centrada en la memorización de los hechos. Tan poco la idea es conocer una cantidad de términos geográficos, abstractos que en nada ayuda a los niños en su formación educativa.

Al respecto, según Dottrens (1966): “La Geografía es una disciplina educativa de primera mano; bien enseñada desempeña un papel importante en la formación de la inteligencia y en la cultura del espíritu, a condición de que la enseñanza sea activa” (p. 312.).

Dentro de esta idea es importante desarrollar en el niño un espíritu geográfico que supere la enseñanza tradicional, centrada en la memorización de nomenclaturas de ciudades, corrientes de agua, de montañas, entre otros que el niño no aprende.

Se puede considerar la enseñanza de la Geografía como una acción animada y concreta, nutrida con el máximo de observaciones geográficas del medio inmediato. El objetivo es compenetrar al niño en su entorno inmediato, en este caso a través del juego.

El juego

Según López (1977), los juegos son:

Una actividad corpóreo-espiritual libre, que crea bajo unas determinadas normas y dentro de un marco espacio-temporal delimitado un ámbito de posibilidades de acción e interacción con el fin de no obtener un fruto ajeno al obrar sino, de alcanzar el gozo que este obrar proporciona independiente del éxito obtenido(p. 29)

En palabras del citado autor igualmente: “El juego es una actividad creadora de una trama de vías de sentido que envuelven al mismo que las crea y superan su poder creador”(p. 29)

“El juego es una actividad dotada de finalidad interna de estructura constelacional, y en su misma medida constituye una fuente de gracia y espontaneidad”(p.33)

“El juego es una actividad creadora que lleva en sí su principio y su fin y consecuentemente su sentido pleno”(p.35). De igual manera, Dávila (1993) opina:

El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizado dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, siguen una regla libre consentida pero complementando un periodo, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría (p. 7)

A su vez, Moyles (1990), dice que: “El juego es una actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido” (p.38)

También este mismo autor afirma que: “El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia... los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, el poder de discriminar, de establecer jueces, analizar, sintetizar, imaginar y formular” (p. 38)

Según el Manual del Docente (1997): “El juego es una técnica, es un procedimiento que se adopta para orientar las actividades del docente y del alumno durante el proceso enseñanza y aprendizaje” (p.30)

Asimismo, el citado documento indica que: “El juego es una técnica valiosa en la vida del individuo, ya que incluye procesamiento en su desarrollo físico, mental, emocional y social” (p.48)

A tal respecto, se puede considerar que el juego es un procedimiento corpóreo-espiritual, libre, creador, voluntario, espontáneo y principalmente el medio de aprendizaje en la primera infancia del niño, que se rige por determinadas normas y en un marco espacio-temporal que facilita el aprendizaje gradualmente, el análisis, síntesis y la imaginación.

Según los criterios expuestos, el juego es considerado como una actividad donde se desarrollan ciertas aptitudes importantes en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, porque permite a los educandos expresar sus sentimientos, conocimientos, apreciaciones preocupaciones y perspectivas e incentivar a la realización de actividades que favorezcan la unión del grupo, decisiones grupales más favorables, estados emocionales más estables y mayor productividad escolar y profesional.

El juego no requiere trabajo forzoso, sino que proporciona alegría y satisfacción. Se trata de una actividad multifacética de la vida infantil, la cual guarda relación con el medio, que el niño, adquiere experiencias y aprendizajes, satisface sus necesidades, despierta su interés y favorece el desarrollo de su personalidad. Por consiguiente, el juego es un agente educativo a través del cual el niño fabrica su propio conocimiento.

En consecuencia, cuando el niño juega, expresa el valor que le asigna a las acciones, objetos o personas que le rodean, y pone así de manifiesto sus intereses, necesidades, alegrías, gozo, entretenimiento, curiosidad, desarrollo de su atención y concentración. Esto sirve para considerar que el juego es la vida misma del niño.

Según Dávila (1993) “Los juegos suelen ser practicados siguiendo reglas establecidas en algunos casos con carácter universal, en otros, basados en modalidades impuestas por las costumbres o la idiosincrasia” (p. 29). Entre los juegos se tiene:

-Juegos Visuales: Son los utilizados para ampliar la atención y la creatividad. Según Dávila (1993) “Los juegos visuales suelen ser llamados sedentarios caracterizados por el predominio de la actividad mental en su realización” (p. 29)

A tal efecto practicados con moderación constituyen un valioso estimulante del desarrollo corporal y espiritual del individuo, al reflejar en oportunidades innegables las ventajas que se derivan desde el punto de vista de la salud, sobre todo de aquellos juegos en los cuales se combinan la fuerza y la habilidad. Esta es la mejor manera de asegurar el progreso sistemático de los movimientos y la armonización de todas sus funciones.

Por las razones, expresadas se dice que los juegos pueden ser atractivos, activos y variados de tal manera que cumplan dos finalidades básicas: una de tipo individual que contribuya a perfeccionar los órganos sensoriales; y otro de tipo social mediante la cual se ponga al educando en relación con los demás.

-Juegos Motores: Es el utilizado para reconocer tanto formas como ruidos de las distintas imágenes. Para Dávila (1993): “Los juegos

motores son llamados juegos de movimiento, caracterizados por el esfuerzo físico que demanda su práctica y que comprende todos los deportes comúnmente conocidos” (p. 29).

-Juegos de Iniciación de la Actividad Intelectual: Se refiere a expresiones verbales, lingüísticas concretas, adquisición de nociones de número, tiempo, etc., comparación, diferencias, relación, simetría de imágenes y sus formas. Entre todos están los juegos de imitación están: las escenas diarias como: bañarse, vestirse, peinarse, etc., con las cuales se puede iniciar al alumno en el desenvolvimiento social.

- Imitación de Expresiones: Son las que permiten ejercitar el control muscular, imitación de sonidos onomatopéyicos, que tienen por objetivo el perfeccionamiento de la pronunciación de determinados sonidos, a la vez que constituye ejercicios correctivos de pronunciación. Imitación al utilizar material didáctico, destinado a favorecer la imitación y estimular la creatividad.

-Juegos Musicales. Destinados a exaltar la alegría, ofrecer la oportunidad para ampliar el vocabulario, ejercitar la memoria y socializar a los alumnos.

- Juegos de Inhibición. Para el control muscular, el desarrollo del sentido artístico, los movimientos estéticos y la socialización, los cuales comprenden:

a- Juegos de estatuas. En el cual el jugador adopta actitud de estatua, al estar en esta posición hasta que permanezca el comprador, quien

selecciona la de su agrado. Esta destinado a ser un juego que favorece el control muscular.

b- Juego de estatuas combinadas: Basado en el anterior, consiste en formar para su venta agrupaciones de estatuas mediante la asociación de dos o más alumnos que con un interés común forman una asociación estética. Este juego favorece en consecuencia la socialización.

-Juegos de Adivinación. Cuya ejecución exige el esfuerzo de comprensión y memorización, estos comprenden:

1.-Gustativos: Estimulan tanto el gusto, como el tacto y la vista y consiste en descubrir o reconocer por el gusto, el sabor de ciertas frutas, así como distinguir entre dulce, salado, agri dulce y amargo.

2.-Táctiles. Permite reconocer la temperatura de determinados objetos, así como formas de objetos.

3 - .Auditivos. Facilitan el reconocimiento de sonidos diferentes, al afirmar así la percepción acústica y la distribución auditiva.

Existen juegos y actividades manuales que van desde el punto de vista educativo ha encauzar la tendencia a pintar que tienen los niños y que constituye la clientela natural de la primera etapa de la Educación Básica, entre ellos figuran:

a-. Dibujos. Se utilizan los creyones, acuarelas, tizas de colores, cartulina o cartón, los niños tienen la oportunidad de realizar dibujos de manera

espontánea sobre la base de las orientaciones impartidas por el docente en torno al proyecto pedagógico que se desarrolle;

b-. Pintura dactilar. Actividad que favorece la libertad de expresión con un mínimo de esfuerzo al establecer hábitos de limpieza y conservación. Consiste especialmente en esparcir con plena libertad, sobre pliegos de papel semi-satinado, pastas de colores fáciles de limpiar.

c-. Juegos Educativos al utilizar la pintura dactilar. Para dar mayor aspecto lúdico educativo a estas actividades, se puede poner en práctica ciertos juegos que favorecen la coordinación audio-muscular. Entre ellos destacan los siguientes:

1-. **Competencia de rapidez.** El ganador es quien realice su trabajo en el menor número de señales convenidas.

2-. **Competencias de ritmo.** Mediante la ejecución de un trabajo a un ritmo convenido.

3-. **Representación de escala.** A través del cual se puede representar sencillas escalas musicales, mediante líneas ascendentes trazadas sobre pliegos de papel.

4-. **Decoración.** Al ofrecer al alumno la oportunidad para decorar pizarrones, carteleras, paredes, muros, etc. éste despliega su capacidad imaginativa y creadora a través de la pintura.

5-. **Punteado a la tinta.** Al iniciar la selección de la silueta que se desea reproducir, la misma se calca en cartulina y se le recorta, luego se fija sobre la cubierta de un cuaderno, a fin de darle utilidad práctica, se

coloca una maya fina, sobre la que pasa tinta aplicada mediante un cepillo de dientes en desuso; de tal manera que al retirar la silueta, ésta queda impresa en la portada del cuaderno. Este juego facilita la ejercitación del control viso-motor, a la vez que contribuye al decorado y buena presentación de los trabajos escolares.

-Juegos de Competencia. Tendentes a transformar la energía corporal en intelectual, hay un grupo de juegos que puede ayudar al reconocimiento y memorización de los mismos, tales como las loterías de animales, flores, frutas, etc. También la formación de sociedades que admitan la participación de todos los alumnos.

- **Dramatización:** actividad que demanda concentración de la atención, para estar atento a la última frase que dice el interlocutor precedente, reconoce que el niño aprenda rápidamente y sin esfuerzo. Igualmente permite la participación en términos de construir el escenario, manipular títeres, contribuir a la composición de guiones, confeccionar el vestuario de todos y cada uno de los personajes y la oportunidad de poder participar a fin de seleccionar a los mejores para la presentación de la dramatización.

- **Asociaciones:** Estos son los juegos predilectos de los niños a nivel del Tercer Grado de Educación Básica. Entre los que destacan: policías y ladrones, lucha libre, boxeo, surge en ellos la tendencia a asociarse en grupos para practicar actividades.

-Construcciones: Dichos juegos son destinados a estimular la imaginación; si bien es cierto que en los primeros años de vida las construcciones revisten caracteres de simple imitación al desplegar más adelante la capacidad creativa, la cual constituye un instrumento pedagógico vocacional. Tanto los juegos que presentan dificultad creciente como los de construcción libre estimulan la observación, el poder de asociación, despiertan la imaginación y contribuyen a la destreza manual, al tiempo que crean hábitos de precisión y paciencia.

Se incluyen entre otros, los rompecabezas que inducen al alumno a demostrar su interés y habilidad para resolverlos. Cuando los mismos son contruidos por los alumnos, resultan interesantes, útiles e instructivos, a la vez que aprueban el ejercicio de recorte y pegado; ejercicios orales sobre el motivo seleccionado a fin de aumentar o mejorar el vocabulario; favorecen el orden de concentración de la atención y sirven como juegos de competencia.

La simulación geográfica

A través de la simulación se llega al conocimiento del tema objeto de estudio de forma experimental y mediante la empatía. De este hecho se deriva uno de los rasgos más interesantes de estas técnicas, como es los juegos que consisten en potenciar el aprendizaje basado no sólo en el saber, o conocer, sino también, en especial, en el saber hacer.

Sobre los juegos, su naturaleza y su función se han dado múltiples interpretaciones desde distintas ramas del saber. El hombre adquiere de su entorno lo que le conviene a medida que transcurre su vida, varía el interés que siente hacia el juego, así como la concepción que tiene del mismo.

Durante la infancia y la adolescencia el juego es la técnica que divierte al individuo, al tiempo que constituye un factor fundamental en el desarrollo de sus potencialidades y la configuración de su personalidad adulta. Es, en definitiva, un elemento indispensable para alcanzar la plena madurez.

Si piensa que un niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar. En el adulto, por el contrario, la actividad fundamental de su vida, a la que dedica la mayor parte de su tiempo es el trabajo y el juego, pase a ocupar un lugar secundario, esencialmente para descansar de sus tareas u obligaciones.

Sin embargo, precisamente por eso, el adulto también ve en estos una actividad especial atractiva y gratificante a la cual dedicarse. A través de ella libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontáneo.

En tal sentido, esta disposición favorable que en todo individuo existe hacia lo lúdico no debe ser ignorada o desaprovechada por el profesor de geografía, sino que, por el contrario, ha de encontrar en el juego un elemento clave, que empleado adecuadamente y en

combinación con otras actividades, permitirá a sus alumnos trabajar en situaciones altamente motivadoras.

A través de los juegos podrá introducir estímulos positivos en la clase y despertar el interés de los alumnos por aquellos temas que necesariamente han de abordar a lo largo del curso y, de manera especial, a la hora de trabajar aquellos contenidos que le resultan áridos o especialmente difíciles de asimilar.

Por otra parte, las corrientes psicológicas más innovadoras han puesto de manifiesto la importancia que reviste para el correcto desarrollo de los procesos de aprendizaje principalmente en la enseñanza de la geografía, recurrir a la enseñanza activa y el empleo de una metodología didáctica basada en la concepción constructivista del aprendizaje. Según la opinión de Marrón y Moreno (1998):

En el contexto educativo simular significa reproducir un sistema, fenómeno o proceso que se pretende estudiar con el fin de comprenderlos mejor. Con este fundamento se viene utilizando, desde principios de siglo en el mundo anglosajón y recientemente en nuestro país diversos procedimientos o técnicas didácticos conocidas genéricamente como técnicas de simulación (p. 81).

Para Marrón y Moreno (1998), la simulación comprende tres operaciones mentales: acrecentamiento, reestructuración y adaptación. Se entiende por acrecentamiento la adquisición de una nueva información, el conocimiento de datos y hechos. La reestructuración supone la formación de nuevas estructuras conceptuales y las formas de concebir las cosas en razón de la nueva información que se dispone. Por último, la adaptación

supone la aplicación de los nuevos conceptos y destrezas a situaciones nuevas.

Otro aspecto que destaca es que cuando se aprende a través del juego, se hacen menos necesarias las tareas de esfuerzo y revisión que cuando se emplean técnicas centradas exclusivamente en el trabajo, porque la motivación real de la experiencia concreta conduce por sí misma a la posibilidad que el alumno recuerde mejor y durante más tiempo la enseñanza dada.

A través de la simulación se llega al conocimiento del tema objeto de estudio de forma experimental y mediante la empatía. De hecho se deriva uno de los rasgos más interesantes de estas técnicas que, consiste en potenciar el aprendizaje basado no sólo en el saber o conocer, sino también y, especialmente, en el saber hacer.

Sobre lo antes mencionado, constituye una llamada de atención acerca de la importancia que se puede reconocer en el aula a la actividad lúdica como favorecedora de aprendizajes significativos y duraderos y de la necesidad que existe de fomentar el empleo de juegos didácticos específicos como medios tendentes a la consecución de un doble objetivo, por cuanto:

- 1-. Motiva al alumno, al despertar su interés por el conocimiento de los temas que ha de abordar a lo largo de la enseñanza formal.
- 2-. Enriquece y agiliza los procesos de enseñanza y de aprendizaje de las disciplinas académicas.

Los juegos de simulación geográficos se característicos como procedimientos didácticos. Según Marrón y Moreno (1998)

Se entiende por juego de simulación algo muy amplio y difícil de concretar, de ahí que sean muchas las definiciones que sobre esta técnica se han dado fuera como dentro de nuestro país. En geografía se consideran como juegos de este tipo aquellos que reproducen de forma simplificada un sistema, modelo o progreso-real o realizable en el que los participantes han de tomar una serie de decisiones con el fin de dar solución a determinados problemas que se le plantea (p. 83)

De esta manera, los juegos se caracterizan por simular situaciones propias de la vida real en las que las decisiones de los participantes, sus exigencias y sus estrategias condicionan el desenvolvimiento de los acontecimientos y el resultado final de las situaciones creadas. En tal sentido, los protagonistas son siempre las personas y un entorno condicionante (físico, tecnológico, cultura, político, entre otros), que está referido al movimiento presente o a diversos momentos del pasado o del futuro.

A través de los juegos mediante simulaciones, se acerca al nivel de comprensión de los alumnos determinados hechos y procesos de carácter espacial (ya sean relativos al medio físico o a la interacción hombre - medio), que no pueden ser observados por ellos directamente, o aquellos otros que, pueden ser directamente observados, pero que resultan especialmente difíciles de comprender, debido al gran número de factores o variables que los configuran.

Dicho de otro modo, los juegos de simulación son para la Geografía, y para las ciencias sociales en general, como la experiencia de laboratorio para las ciencias experimentales. Este tipo de juego permite abordar con sencillez ciertos temas de carácter complejo, por que a través de este recurso se puede abstraer lo esencial de la situación y aislar o conectar, según convenga los proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Mediante esta técnica se pueden reproducir hechos del pasado que de otro modo no podrían observarse en su evolución dinámica. Pero también se pueden reproducir fenómenos y situaciones del momento presente cuya observación directa se hace unas veces difíciles y otras imposible desde el contexto escolar, lo que dificulta la comprensión de muchos hechos en toda su dimensión; es decir, al pasar en profundidad los conocimientos.

Por otra parte, los juegos proporcionan un considerable ahorro de tiempo, por que, al realizar el aprendizaje de forma vivencial, se agiliza notablemente el proceso, al tiempo que se ahorran desplazamientos fuera del aula, que de otro modo deberían ejecutarse de forma mucho más frecuente para acercarse a la realidad motivo de estudio.

Además, el alumno al participar en el juego de simulación, asume de manera plena el tema que tiene que abordar, se ve obligado por la propia dinámica del mismo a tomar decisiones y a desarrollar estrategias de actuación en relación con las situaciones que a lo largo de éste se generan.

Según Marrón y Moreno (1998), las características de los tipos de juegos de simulación geográficos son:

1.-Juegos sobre el hombre y su entorno: tienen su fundamento en las formas de vida y costumbres sociales de grupos étnicos cuya actividad se desenvuelve en un marco socio cultural poco abierto, con hábitos de comportamiento muy influidos por el medio físico. Pueden considerarse como ejemplos dentro de este grupo: El juego de la agricultura en el que los jugadores han de tomar decisiones sobre la explotación de la tierra. Los vendedores de ganado, en el que se pone en juego las habilidades para sacar la máxima rentabilidad a la práctica del pastoreo y la comercialización del ganado

2.-Juegos de búsqueda: con ellos se pretende acercar a los alumnos al conocimiento de atención y explotación de los recursos minerales. En este juego varios grupos de alumnos representan a otras tantas compañías de explotación, que pretenden extraer gas natural. El objetivo de cada una de ellas es alcanzar el máximo de beneficio económico en su actividad.

3.-Juegos de localización: los jugadores buscan el mejor desplazamiento posible para ubicar una fábrica, un parque, un centro comercial, una urbanización de recreo, etc., con el fin de obtener la máxima rentabilidad económica y social de estas instalaciones.

4-.Juegos de desarrollo: Pretenden formar a los alumnos en la comprensión de los múltiples factores que condicionan el nivel de desarrollo de los grupos humanos, ya sea el nivel local, regional o nacional. Para ello, se les convierte a través del juego en diseñadores de estrategias conducentes a potenciar el nivel de desarrollo de pueblos o regiones subdesarrolladas.

5-.Juegos de construcción de ciudades: tienen muchos rasgos comunes con los juegos de desarrollo. En ellos se puede estudiar la acción selectiva que los habitantes de una determinada zona llevaron a cabo al realizar los primeros asentamientos y levantar la evolución de una ciudad cualquiera a lo largo del tiempo, o planificar su desarrollo en el futuro. Los jugadores han de tomar una consideración todos aquellos aspectos relacionados con la morfología urbana, los fines y funciones de las ciudades, las características del medio físico.

6-.Juegos de itinerarios y viajes: son juegos destinados a analizar diversos conceptos conectados con el desarrollo de las redes de comunicaciones. En ellos se trabaja sobre aspectos tales como la oportunidad del trazado de redes, el número de viajeros, la relación existente entre el rango urbano y las redes de comunicación, o la fricción de la distancia.

7.-Juegos de difusión: son útiles para estudiar la expansión de diversos fenómenos en el espacio. A través de ellos se puede explicar la difusión de una plaga, una enfermedad, una moda, u otro fenómeno cualquiera. Se utiliza para analizar los mecanismos que rigen la difusión espacial de novedades o innovaciones.

Con ello empleo se puede estudiar, por ejemplo, la difusión de máquina o herramienta de nueva creación; la difusión de un cultivo; reconstruir predecir el grado de adopción y difusión de un nuevo fertilizante agrícola, etc. También sirve para hacer estudios de carácter predictivo.

A los tipos de juegos ubicados en esta clasificación cabe añadir los juegos de ecología y ambiente. Con estos se persigue despertar en los estudiantes el interés por los temas ecológicos y por la problemática medio ambiental, al tiempo que se potencia el desarrollo de hábitos y actividades de respeto y elaboración para la conservación y mejora del medio ambiente. Estos juegos pueden ser utilizados como recurso didáctico en distintos ámbitos educativos, son útiles tanto en la enseñanza reglada como en la enseñanza no formal o en la educación permanente.

Su aplicación resulta positivo en las clases de geografía, debido a la importancia que desde esta disciplina concede al estudio del medio físico y a la interacción hombre – medio. Se cree que su uso se hace significativo al ser empleados en cualquiera de los ámbitos dedicados a la educación ambiental (campamentos, aulas abiertas, campo de trabajo, ludoteca, entre otros), en los cuales, a través de la actividad lúdica, se

persiguen formar a los muchachos en la responsabilidad con la defensa y cuidado del ambiente.

Los juegos que existen son de naturaleza variada, y dada la importancia que actualmente tiene los temas medioambientales, es frecuente la aparición de nuevos diseños tanto el exterior como dentro del país.

Según Marrón y Moreno (1998), los tipos de juegos de simulación geográfica se desarrollan en función del:

a-. Del números de jugadores: Estos pueden dividirse en individuales, de pequeño grupo y gran grupo. En los primeros, cada uno de los alumnos de la clase se enfrenta a la situación de juego de forma individual. A través de sus tomas de decisión interactúa con los factores contemplados en el juego de forma totalmente autónoma independiente, sin que sus temas de acción sean apoyadas o frenadas por otros jugadores.

Por lo general, se trata de juegos con un desarrollo muy lineal, que al no haber más que un sólo jugador, no existen intereses contrastados que enriquezcan la dinámica del mismo. Por lo tanto, son considerados como especial para trabajar con aquellos grupos de alumnos en los que la competitividad pueda crear problemas en la asimilación de éxito o el fracaso por parte de alguno de los miembros del grupo.

Para trabajar en un grupo grande son fundamentalmente útiles los juegos en los que se simula la toma de decisiones por parte de

compañías, empresas u organizaciones. Los mismos se organizan al iniciar con la división del grupo o clase en subgrupos más pequeños. Allí cada uno representa a una compañía.

En cada sub grupo, los individuos han de ponerse de acuerdo sobre las líneas de actuación que han de seguir para la buena marcha de sus negocios y la prosperidad de su empresa; todo ello exige que cada individuo plantee acertadamente para lograr el éxito, al tiempo que obliga a ser receptivos y tolerantes con las ideas y opiniones de los demás con el fin de alcanzar el consenso entre todos.

En tal sentido contribuye a la consecución de un doble objetivo: la adquisición de una serie de conceptos y el desarrollo de formas de comportamientos que potencia la tolerancia y la colaboración. Junto a estos dos grupos de juegos existe otro en el que el número ideal de participantes oscila entre los dos y los seis.

Sus características son similares a las del grupo anterior, pero sin que tengan que ser consensuadas, donde cada jugador toma las decisiones por su cuenta. Para trabajar con estos juegos es necesario disponer de varios ejemplares que puedan jugar todos los alumnos que forman la clase, una vez que han dividido en grupo del tamaño señalado.

A la hora de usar este recurso, el profesor aplicará aquellos juegos que mejor se adapten a los objetivos del programa, a las características de sus alumnos y al momento y lugar en el que se desarrolle la acción educativa, sin ceñirse al mismo tipo de juego.

b-. De acuerdo al material empleado: El material que puede emplearse en estos juegos es muy variado. Sin embargo, al observar este aspecto, los que se emplean con mayor frecuencia son los juegos de tableros, seguidos a bastante distancia de los juegos de papel y lápiz y después los videos juegos.

En los primeros, la acción se desarrolla siempre en un marco espacial, que puede ser real o ficticio, el cual representan en el tablero a través de un mapa o plan. Este tablero se divide en casillas con el fin de que los jugadores puedan mover sus fichas se otros elementos a lo largo del juego. En general, responden al diseño habitual de los llamados juegos de mesa.

En los juegos de papel y lápiz el desarrollo o dinámica es llevada a cabo por los alumnos mediante cálculos y anotaciones que realizan en una o varias hojas del papel.

En los últimos, con la tecnología empleada en algunas instituciones cuyas características son una alta velocidad, disco duros e incluso el estéreo para la escuela y que el docente debe aprovechar. Tanto en los juegos de tablero como en los de papel y lápiz, es frecuente la utilización de un dado de puntos mediante el cual se establece el turno de intervención de los jugadores, sus desplazamientos por el tablero, o la incidencia del azar.

También se puede emplear números aleatorios, cartas de la suerte u otros tipos de dados, a través de los cuales se introducen en el juego ciertos niveles de incertidumbre y probabilidad.

Estos juegos son los de más uso en el aula, a ellos se unen desde algunos años, los juegos de ordenador. Empezaron a utilizarse en la formación de ejecutivos de empresa mediante el empleo de las grandes computadoras asociadas a los juegos de mesa. Cuando aparecen los pequeños ordenadores y se generaliza su uso, éstos se hacen extensivos al ámbito académico.

Gracias a las posibilidades que ofrece la creación de imágenes en la pantalla y el empleo de la computación, se puede simular un sinnúmero de situaciones a partir de programaciones previas. A través de la imagen se pueden representar planos, mapas, fotografías, entre otras, y actuar sobre ellos con plena libertad de movimientos de forma ágil y selectiva. En cuanto a las ventajas didácticas de los juegos de simulación opinan Marrón y Moreno (1998), lo siguiente:

Permiten la reproducción de forma sencilla, mediante remedos o situaciones fingidas, diversos procesos, modelos y sistemas, que en el mundo real se dan de forma tan compleja que su interpretación crea serias dificultades de comprensión incluso a los alumnos de los ciclos superiores de enseñanza (p. 95).

Entre las principales a las que hace mención los autores citados se tienen:

- 1-. Motivan esta capacidad de los juegos de simulación para predisponer favorablemente y promover al alumno hacia el aula. Es valorada como muy positiva incluso por sus más firmes detractores. Mediante ellos se pueden introducir en las clases de Geografía, de forma eficaz y a la vez

divertida, una amplia gama de actividades, que dentro del contrato académico existe una mayor participación en ciertos objetivos cognitivos, actitudinales y aptitudinales contemplados en el programa de la asignatura.

2-. Favorecen el aprendizaje activo, significativo y por descubrimiento al participar en cualquier juego de simulación: el alumno ha de enfrentarse necesariamente a los diversos problemas y situaciones que en ellos se plantean a través de supuestos prácticos. Esto obliga a desarrollar unas estrategias y poner en funcionamiento unas habilidades, que facilitan enfrentarse a ellos de la forma más adecuada posible.

El alumno se ve obligado a recabar información en relación con el tema sobre los que versa el juego, ante lo cual será ineludible interpretar gráficos, realizar tablas, confeccionar itinerarios, leer planos y mapas, confeccionar esquemas, etc.

Esta técnica es, por tanto, un medio especialmente adecuado para que el aprendizaje pueda llevarse a cabo dentro de lo que se puede llamar el contexto de acción y del descubrimiento. Se trata del conocimiento amplio del tema sobre el que se trabaja, consigue que el alumno se exprese a través del propio juego, mediante el desarrollo de unas actividades claramente definidas y en función de unos objetivos didácticos previamente establecidos.

3-. Permite acercar al nivel de comprensión del alumno determinados conceptos, fenómenos especialmente complejos. A través de estos juegos se puede acercar al alumno a ciertos hechos o sucesos del mundo real, según convengan a los procesos de enseñanza y de aprendizaje. En tal sentido, se trata de acercar y facilitar la capacidad de comprensión de aspectos geográficos tales como los convencionalismos cartográficos.

4-. Desarrollar la capacidad para tomar decisiones: Participar en un juego de simulación supone tomar decisiones constantemente en condiciones de incertidumbre. En todo momento, el alumno implicado en este tipo deberán optar por el tema de acción más adecuada para enfrentarse con las distintas situaciones que a lo largo de la actividad se generen.

5-. Favorecen el aprendizaje globalizado o la visión de conjunto del tema estudiado: Este rasgo se vincula estrechamente con el anterior, porque los participantes en un juego de simulación se ven obligados a tomar en consideración todos los aspectos que configuran cada proceso en él planteado, para lo cual se impone tener que esforzarse por lograr una visión de conjunto de las variables implicadas.

Esta característica hace de estos un instrumento especialmente útil para el tratamiento del gran número de temas geográficos, que la mayoría de ellos, tantos los relativos al medio físico como los relacionados con la actividad humana, se distinguen por ser el resultado de múltiples factores

convergentes, que sólo al ser analizados desde una perspectiva integral, determina conocer y comprender el fenómeno resultante.

6-. Adaptar el ritmo de aprendizaje a las capacidades de cada alumno: Los juegos de simulación permiten al alumno utilizar la información que a través de ellos se puede obtener en función de sus propias aptitudes. Cada alumno, en razón de sus potencialidades, sacará mayor o menor partido de las enseñanzas; pero siempre aprenderá algo, porque se verá en la necesidad de tener que actuar dentro del contexto coyuntural que se crea y en el que se le ofrece un amplio abanico de posibilidades.

7-. Modifican la clásica relación entre profesor y alumno: Con la introducción de los juegos de simulación en el aula la relación existente entre alumnos y profesor se modifica y enriquece. A través del juego el alumno aprende de sus propias experiencias y de las experiencias de sus compañeros, se convierte en protagonista de su aprendizaje, al ocupar el profesor el lugar de orientador o coordinador de la actividad. Esta propiedad es interesante, porque en algunos casos, los estudiantes aprenden más de sus compañeros que del profesor, debido a que los alumnos se enfrentan al aprendizaje desde niveles de conocimiento y conceptualización muy parecidos, que distan notablemente de los niveles del profesor.

8-. Desarrollan la sociabilidad y el espíritu de cooperación: Generalmente la puesta en práctica de un juego de simulación exige la configuración de un grupo de participantes, los cuales se someten a unas reglas que rigen su dinámica.

Esto conlleva una aceptación de una disciplina de grupo y supone la necesidad de generar actitudes receptivas hacia todos los participantes. Cuando se organizan los equipos se fomenta, además, la colaboración y la solidaridad, al tiempo que se desarrolla en el alumno la capacidad para respetar y admitir los criterios de actuación y las opiniones de los demás.

9-. Favorecen la formación integral del alumno: Los juegos de simulación permiten diversificar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, al evitar que este se limite exclusivamente al trabajo sobre contenidos de carácter cognitivo. Su empleo en el aula aumenta las posibilidades del alumno para desarrollar habilidades, procedimientos y actitudes.

A tal efecto, se puede alcanzar no sólo un conocimiento rico y profundo a nivel conceptual de los temas geográficos tratados, sino que además contribuye a crear en los estudiantes valores y actitudes de responsabilidad y compromiso social, al despertar en ellos inquietudes, que les capacitan para generar respuestas de carácter positivo hacia un entorno físico y social.

10-. Favorecen el aprendizaje duradero: Esta técnica ofrece mejores resultados a largo plazo que muchas de las empleadas habitualmente en la enseñanza, porque cede al alumno a enfrentarse a la tarea de aprender de forma activa, participativa, estructurada y, además atractiva. Esto hace que la instrucción sea más duradera, por que lo que se estudia de forma agradable y estimulante, se asimila mejor y se recuerda durante más tiempo.

11-. La puesta en práctica en el aula de los juegos de simulación geográficos: El juego como recurso didáctico se caracteriza por su gran flexibilidad, pues se puede usar en cualquier momento de los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Allí, será el profesor quien seleccione el momento en el que este procedimiento puede resultar más útil para conseguir los objetivos previstos en el programa de la asignatura.

El juego para mejorar la enseñanza de la Geografía

La pedagogía contemporánea ha intentado apropiarse de la idea de los juegos. Hoy en día, existen juegos para aprender a leer, escribir y contar, aprender historia, juegos y concursos que intentan el conocimiento geográfico, juegos de dibujo y de música; de atención, de imaginación y de destrezas, de iniciativa y de astucia.

Según López (1977), conviene destacar que la pedagogía del juego intenta crear zonas en la vida y en el comportamiento de los

individuos: la zona sería y constructiva, que incluye la generalidad de los actos normales y funcionales especialmente la zona del trabajo en todas sus formas, con sus múltiples obligaciones con frecuencia exigentes y dolorosas; y la zona de distracción, destinada a compensar la tensión, necesaria para la vida, la zona privilegiada del juego.

Para el citado autor, al obtener un mayor conocimiento, en primer lugar, se debe elegir aquellos que se encuentran referidos a la identidad y autonomía personal, conocimiento del medio físico-social, y de las comunicaciones y representaciones, por qué su relación facilita y descubre en los niños aspectos de la realidad que no conocen, a la vez observan el proceso de diferenciación entre la realidad y sus fantasías.

En segundo lugar, fomentar las capacidades cognitivas y el desarrollo del lenguaje. Y por último, seleccionar los juegos que estimulen la utilización de los distintos medios de expresión. Esta relación es fundamental, porque sirve para activar y estimular la imaginación del niño al contribuir a que descubra nuevas técnicas de expresión y observar como se logran determinados conocimientos.

A lo expuesto anteriormente, la metodología globalizadora que se puede trabajar con procedimientos diferentes: como son centros de interés, técnicas de proyectos, y planes de búsqueda. Dentro de esta misma idea, la globalización se instrumentaliza con la utilización sistemática de juegos de diferentes características que ayudan al desarrollo de aspectos diversos. También puede señalarse que uno de los primeros pasos para obtener un conocimiento es aprender como suceden

las cosas y el educador sabe que en estas ocasiones, se trabaja con ideas temporales de continuidad y de duración. Según Moyles (1990):

El juego debe ser abierto, aquello a lo que se podría llamar verdadera situación lúdica... presentando con esto un extenso campo de posibilidades, atendiendo a sus necesidades de aprendizaje y ampliando sus conocimientos. Parte de esta tarea es del profesor la cual consiste en proporcionar situaciones de juego libre y dirigido en las que intenta dar un aprendizaje y enseñanza a los alumnos. (p. 38).

En consecuencia, se puede considerar al profesor como un iniciador que hace posible el aprendizaje. Sin embargo, el papel más importante del docente es realizar un verdadero juego donde el alumno aprenda y pueda ser evaluado su aprendizaje. Es preciso recordar siempre que los niños pueden aprender de diversos modos y uno de estos es el juego y que, a menudo disfrutan procedimientos libremente.

Algunos profesores de las escuelas básicas con frecuencia olvidan e incluso ven con malos ojos este momento del juego y del aprendizaje que de él se puede obtener. No se han dado cuenta que de esta manera los niños aprenden desde tiempos pretéritos.

Según Dávila (1993): “Los juegos que se desarrollan de forma arbitraria al final de la edad pre –escolar, y a principios de la edad escolar, conservan los juegos de imitación y los juegos de construcción” (p.14), razones por las cuales el docente debe tener presente como llamar la atención del alumno; por ende que debe basar su actividad docente en un horario flexible para atender satisfactoriamente las necesidades individuales de los alumnos. El precitado autor afirma que:

El papel del docente no se limita a obtener solamente datos útiles para la mejor realización a través del estudio de los juegos se puede hacer aportaciones de primer orden a la psicología mostrando evolución, del niño de edad en edad (P. 16)

Se infiere que el juego origina muchas actividades superiores, bien sean éstas del campo de las artes, ciencia o el trabajo. También debe señalarse que el trabajo realizado por el alumno en la selección o preparación de cualquier objeto, una hoja de un árbol, el recorte de un periódico, el colorear un papel para la construcción de un objeto en el aula de clase, implica un interés y una actividad docente didáctica escuchada o leída por el docente.

La necesidad de atención individual en la educación básica, queda plasmada en los principios filosóficos establecidos en Normativo de la Educación Básica(1986), al expresar lo siguiente:

3.2.2-Es necesario concebir la educación del individuo como un proceso en continuo progreso. La educación básica debe centrarse en las dimensiones intelectuales, su propio ritmo dentro del nivel de sus propias potencialidades y de los desafíos le sociales, emocionales y físicas del alumno y ayudarlo a progresar a que ofrece y le plantea el ambiente.

3.2.4- La educación básica debe reconocer el valor del individuo como persona y por tanto debe respetar su dignidad y su derecho a desarrollar sus capacidades hasta el límite de sus potencialidades.

3.2.6- La educación básica debe sustentarse en el principio de las diferencias individuales y aceptar que cada individuo es único y distinto, lo cual hace necesario cierto grado de individualización en las políticas, planes y programas, objetivos, metas contenidos y recursos (P.19)

A su vez Dávila (1993) subraya: “Que un sistema educativo que ofrezca oportunidad para la individualización del proceso en términos de

los educandos, significa la garantía en condiciones que den salida y dirección al cultivo y desarrollo de una inteligencia creciente” (p. 17).

A lo expuesto anteriormente sobre el juego como recurso pedagógico se debe explicar que no se trata de una especie de adiestramiento nuevo a lo que se podría realizar desde el punto de vista docente, sino más bien de una reordenación del trabajo escolar, sobre la base del empleo de nuevas técnicas, con la decidida energía e imprescindible visión y actividad del docente.

Para materializar el hecho que el alumno “aprenda haciendo”, es necesario que se ofrezca oportunidades donde el pueda realizar sus actividades, tales como: explorar, manipular, preguntar, experimentar, arriesgarse, intentar, probar y hasta modificar, de tal manera que pueda cometer errores, sobre la base que es preferible cometer errores al no aprender por temor a cometerlos.

CAPITULO III METODOLOGÍA

Diseño de la investigación

Es una investigación inscrita en el enfoque cualitativo. Al respecto Schwartz (citado por Lanz 1993), señala que “el investigador debe, de alguna manera, colocarse en el lugar de la persona investigada y solamente comprendiendo su subjetividad o interactuando con él, puede explicar su acción social.” (p.37).

En tal sentido, se utilizó la comprensión a partir de los problemas particulares, situaciones reales o datos concretos de la investigación. Por tratarse de una metodología que no requiere tratamiento estadísticos se obtuvo un cúmulo de información descriptiva a través de los datos que se evidenciaron durante las observaciones y de los aportes que manifestaron con libertad y espontaneidad los informantes en un clima natural de respeto y confianza en la entrevista.

La investigación se ejecutó dentro del paradigma cualitativo, por tratarse de una metodología flexible y de apertura a la orientación natural de los hechos; además por la circunstancia de no requerir tratamiento estadístico, se generó una riqueza de información descriptiva que facilitó por un extremo la obtención copiosa de los datos y por el otro, la experiencia libre y espontánea de los participantes, en sus propias palabras.

Al respecto, Martínez (1989) señala que “la descripción verbal cualitativa, permite una versatilidad y una riqueza conceptual con precisión de detalles y matices; mucho más aptas y adecuada para representar un fenómeno o realidad” (p. 108)

En razón de ello, este enfoque se considera importante, por cuanto el estudio se realizó con base a la realidad que se investiga y a la comprensión de los sucesos dentro de su contexto social y desde el punto de vista de los propios participantes, partiendo además del hecho de que la mente humana comienza con la apreciación cualitativa del hecho investigado a través de este paradigma. Permitted ver la esencia y naturaleza de la realidad estudiada tal cual acontece, instando a que la misma nos hable por sí sola, sin llegar en ningún momento a distorsionar con las ideas, juicios y valores del investigador.

Se justifica además la utilización de este enfoque, porque se evidenciaron durante la investigación el manejo de algunos de los criterios descriptivos de la metodología cualitativa, señalados por Taylor y Bodgan (1992) en lo referente a:

- 1-. La información se pudo recabar en forma natural y a través de conversaciones informales, sin precisión ni enjuiciamiento personal por parte del investigador.
- 2-. La autora trató de comprender a los participantes identificándose con ellos, experimentando la realidad, tal cual como ellos la experimentaron.
- 3-. En la investigación no hubo espacio para los supuestos, menos para creer o predisponer sobre lo que las personas piensan o hacen, por lo

tanto, la investigadora se abstuvo de incurrir en apreciaciones a priori y de partir de falsos supuestos a la hora de entrar en el campo de trabajo.

4-. La investigación bajo el enfoque cualitativo no buscó verdades absolutas, sino que intento la comprensión humanan de otras personas, frente a determinados hechos o fenómenos sociales y en caso de la presente investigación la actividad lúdica en la enseñanza de la Geografía.

5-. El enfoque permitió además conocer a los participantes expresar sus luchas cotidianas y esfuerzos para la enseñanza adecuada y responsable.

La metodología seleccionada fue útil por todas las razones expuestas y además por cuanto permitió analizar, conocer y obtener elementos necesarios para justificar y fundamentar la necesidad de una operativa enseñanza de la Geografía a través de la actividad lúdica.

Con el interés de la investigadora, no sólo de indagar, explorar y describir una situación real del ámbito educativo, el juego se tiene con el propósito de brindar al docente un aporte para que pueda desarrollar el juego a través de la enseñanza de la Geografía.

Cabe destacar que al respecto Taylor y Bogdan (1992) señalan: “todos los estudios cualitativos contienen datos descriptivos ricos: las propias palabras pronunciadas o escritas de la gente y las actividades observables” (p. 152). En estos tipos de estudios la observación participante permite experimentar directamente los escenarios, la entrevista en profundidad de la sensación al lector que esta viviendo la

experiencia de los informantes, ven las cosas desde el punto de vista de ellos.

Este estudio permitió estudiar, interpretar, observar y describir los problemas que afectan a los alumnos por la forma en que brindan informaciones sobre la enseñanza de la Geografía.

En el ámbito de la orientación cualitativa, se asumió la investigación acción. El CENAMEC. Carpeta de educación (1996). Define la misma de la siguiente manera: "Es una búsqueda grupal de la reflexión sobre el quehacer pedagógico para mejorar la práctica diaria". (p. 36). "Es un espiral que repite el conjunto de cuatro pasos planificación, acción, observación y reflexión". Desde esta perspectiva, las estrategias de investigación son eminentemente prácticas y están directamente relacionadas con la situación real en el ambiente de trabajo.

En base a ello se puso en práctica la investigación en cuatro (4) fases: diagnóstico, diseño, ejecución y evaluación. Los sujetos son los estudiantes, el personal de una institución, los cuales constituyen el centro de interés primario del investigador.

Las estrategias de investigación bajo esta modalidad, proporciona un marco ordenado para la solución y progreso de nuevos métodos educativos, superior al enfoque impresionista y fragmentado tradicional. Es también empírica en el sentido que se basa en observaciones reales u opiniones de personas sustentadas en su propia experiencia individual.

Tipo de investigación

La presente investigación se ubica dentro de la modalidad de campo apoyada en las pautas del paradigma cualitativo. Ahora bien, según el Manual de Trabajo de Grado de Especialización, Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (1998) se entiende por la investigación descriptiva.

El análisis sistemático de problemas en la realidad con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos o predecir su ocurrencia haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. (p.5)

Investigación de Campo: Es un trabajo de este tipo porque a juicio de Cazerez (2002): “Es aquella, donde el mismo objeto de estudio sirve como fuente de información para el investigador; consiste en la observación directa y en vivo de las cosas, comportamiento de personas y circunstancias en que ocurren ciertos hechos” (p.18).

Dentro de esta misma idea la autora considera que en un trabajo de campo los problemas que se estudian surgen de la realidad y la información requerida debe obtenerse directamente de ella.

En cuanto a las informaciones las recogió la autora directamente de la realidad, permitiendo describir y registrar las situaciones a partir de datos originales frescos o primarios. Posteriormente se hicieron los

ajustes necesarios para poder garantizar un óptimo margen de confiabilidad, veracidad y autenticidad de la información recabada.

Investigación documental: Como su nombre lo indica depende fundamentalmente de la información enfocada en documentos. En tal sentido, la Universidad Santa María (2000), la define como: “Un estudio de problemas planteados a nivel teórico, información requerida para abordarnos, y que, básicamente se encuentra en materiales impresos, audiovisuales y/o electrónicos”(p.41)

En el mismo orden de ideas la Universidad Nacional Abierta (1999), la define como “Un procedimiento científico y sistemático de indagación, recolección, organización, interpretación e información, alrededor de un determinado tema, basado en la estrategia de análisis de documentos” (p.37). Con base a esto, la autora deduce que toda investigación documental persigue como fin primordial, el análisis de todas las informaciones que se pueden recopilar a través de una variedad de trabajos relacionados con el tema que se desea tratar.

Ámbito de la investigación

El desarrollo de la investigación se hizo posible en el ámbito educativo del 1er Grado de educación Básica, del Colegio Monseñor Arias Blanco del turno de la tarde en la ciudad de San Cristóbal Municipio San Cristóbal durante el año escolar 2002–2003 a fin de lograr

la integración armoniosa en una experiencia educativa que permita la conducción del desarrollo de la actividad lúdica como acción didáctica.

En las investigaciones cualitativas la selección de los sujetos del estudio se realiza intencionalmente, eligiendo una serie de criterios que se consideran necesarios o altamente convenientes para tener una unidad de análisis con las mayores ventajas para los fines que persigue la investigación.

Tal fue el caso del presente estudio donde lo más importante no fue el número de participantes sino la calidad potencial de los mismos para colaborar con el mismo. Al respecto, Taylor y Bodgan (1992) señalan que lo importante es el potencial de cada caso, para ayudar al investigador en el desarrollo de comprensiones teóricas sobre el área estudiada de la vida social.

Cabe señalarse que la investigación desarrollada puede llegar a realizarse en otros planteles de la región que presentan características similares en cuanto a los turnos mañana y tarde, específicamente que tengan secciones con niños en edades comprendidas entre 6 y 7 años.

Por ajustarse a los fundamentos citados la investigación fue flexible y adaptable a los cambios durante el periodo de ensayo, sin sacrificar el rigor metodológico a favor del logro de resultados inmediatos y de la experimentación e innovación de utilidad práctica.

Entre las razones que se pueden esgrimir para el desarrollo de la investigación desde esta perspectiva científica, se encuentran las siguientes:

- a-. La localización de la institución y por ende trabajar en ella.
- b-. El número de alumnos conveniente para la aplicación del proyecto.
- c-. El espacio y ambientación del área de trabajo adecuada para el cumplimiento de los objetivos formulados.

En virtud de ello, se apreció la necesidad de resaltar las siguientes observaciones.

- 1-. La investigadora es profesora titular del primer grado de dicho colegio.
- 2-. La posibilidad de reunir a los padres y representantes de los alumnos para dar a conocer la aplicación de los diferentes juegos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.
- 3-. El apoyo de la dirección del plantel para la aplicación del estudio.
- 4-. Son alumnos regulares de la investigadora.

Escenario

El escenario seleccionado para realizar este trabajo de investigación es un ente publico colegio “Monseñor Arias Blanco” adscrito al sector privado dependencias al AVEC, ubicado en San Cristóbal, La Concordia, Avenida Lucio Oquendo, Estado Táchira. Las instalaciones presentan una estructura física constituida por aulas con suficiente espacio, es decir, con adecuada amplitud lo que permite una

distribución acorde a las necesidades requeridas por los niños; la institución ofrece el nivel de educación preescolar, Básica 1era y 2da etapa. Representado así: preescolar edades 4 a 5 años, y niños de la 1era etapa de 6 a 9 años y la 2da etapa de 10 a 12 años, la última etapa sólo 5to y 6to en el turno de la mañana.

Asimismo, para la realización de esta investigación se seleccionaron los alumnos del 1er grado sección “B” del turno de la tarde conformado por un total de 36 alumnos entre niños y niñas. Los alumnos fueron un total 36. (Anexo 1)

Cabe señalarse que la institución presenta salones con buena ventilación lo cual permite que exista una frescura adecuada, además una iluminación tanto artificial como natural. Cada espacio de las aulas es decorado por la docente, se emplea mobiliario y recursos para armonizar el ambiente. En líneas generales cada docente se ha preocupado por brindarle a los niños y niñas un ambiente colorido, alegre y agradable.

Informantes

Anterior a ello se seleccionaron seis (6) docentes que sirvieron como informantes para realizar el diagnóstico de la investigación los cuales laboran en el turno de la tarde del Colegio Monseñor Arias Blanco, la disposición, colaboración e interés en el trabajo de investigación de los informantes fueron de interés y se caracterizaron en este estudio, es decir, constituyeron un aporte inicial basada en criterios

personales plasmados en una entrevista estructurada de manera informal la cual sirvió como punto clave para continuar la investigación representada por los informantes claves.

La investigadora considera importante señalar datos significativos de cada uno de los informantes en relación a su competencia y formación docente, lo cual se puede apreciar a continuación.

Cuadro 1

Datos de los Docentes Participantes

| Informantes | Sexo | Nivel Académico | Especialidad | Años de Servicio |
|--------------------|-------------|------------------------|---------------------|-------------------------|
| I ₁ | F | Profesora | Integral | 15 |
| I ₂ | F | Profesora | Integral | 7 |
| I ₃ | F | Profesora | Integral | 16 |
| I ₄ | F | Licenciada | Integral | 12 |
| I ₅ | M | Profesor | Integral | 10 |
| I ₆ | F | Licenciada | Integral | 19 |

La autora de este trabajo, con el propósito de ampliar detalles respecto a los informantes claves, incluye a continuación datos descriptivos de los mismos.

Informante 1(I₁). Se mostró receptiva y manifestó que casi no le gustaba que la entrevistaran porque había tenido problemas

anteriormente. En cuanto a su expresión corporal y gestual, se apreció en un primer inicio rígida y con algo de tensión pero poco a poco emergieron sonrisas tranquilas y serenidad corporal. Finalmente manifestó estar dispuesta a colaborar y dar lo mejor en este trabajo.

Informante 2 (I₂). Se percibió amable y atenta, dispuesta a colaborar en la investigación recorre el salón de clase, en algunas ocasiones se percibe cansada e indiferente con la dinámica de su salón. Con una expresión corporal y gestual sin indicios de molestia o nerviosismo, completamente serena y amable.

Informante 3 (I₃). Deseosa de aprender cada día, interesada en colaborar y dispuesta a dar lo mejor, manifestando que estaba de acuerdo que la entrevistara. La expresión corporal y gestual sin signos de nerviosismo, muy amable y alegre, tranquila durante el desarrollo de la misma.

Informante 4 (I₄). Se mostró afable y sincera, fue especialmente natural y espontánea un poco presurosa para dar respuesta y agregar numerosos detalles de lo que realmente tuvo que pasar; se comporta de una manera clara y directa, sin omitir detalles y fue congruente con lo que dijo y como lo dijo.

Informante 5 (I₅). Por experiencias negativas vividas en su infancia y con sus propios hijos, todo lo ve como amenaza para si y para su trabajo. Pero finalmente se incorpora voluntariamente, ya que deseaba de alguna manera innovar estrategias que facilita su labor educativa.

Informante 6 (I6). Dados sus conocimientos, se mostró muy didáctica para hablar, sus gestos y palabras lucieron adornados cuidando con exageración cada opinión que emitía. Su cuerpo se tornaba erguido y rebuscaba en su mente las palabras, tratando de dar respuestas correctas. Siempre pendiente de su peinado y maquillaje, impecable en su presentación personal; fue muy directa con sus respuestas y se mostró siempre interesada en comentar lo que se le preguntaba.

Descripción de los instrumentos

Guía de entrevistas: Lincoln y Guba (1981): “Considera que es la forma más antigua de intercambiar información o de lograr datos sobre cualquier evento”(p.81). Se elaboraron tomando en cuenta a las necesidades del alumno y se aplicaron a docentes de los primeros grados de la I etapa de Educación Básica del Colegio Parroquial Monseñor Rafael Arias Blanco. (Anexo 2)

Registros Escritos y observaciones desarrolladas a través de videos y fotos. Se tomaron en cuenta estos dos instrumentos que fueron plasmados en el diario del profesor, los cuales fueron utilizados en el desarrollo de los juegos, estos incluían las descripciones de los mismos. Anexo (3)

Equipo de Vídeo: Louis de Vivas (1998) dice: “La utilización de este instrumento es para tener base para realizar los registros que permiten

una discusión de la interpretación de la realidad de repetir la observación cuantas veces sea necesario” (p. 73.)

Esto significa que el video resultó ser un recurso muy valioso para la investigadora, ya que a través de éste, se pudieron obtener informaciones precisas sobre el trabajo realizado.

Para la recolección de datos, a fin de lograr los objetivos propuestos se utilizaron como Instrumentos la observación participativa y posteriormente se aplicó la entrevista en profundidad.

Observación Participante

La aplicación de este instrumento consistió en registrar notas de campo completas, precisas y detalladas de eventos y acciones de los actores. Al respecto, Hernández, Fernández y Baptista (1991), señalan que la observación consiste “en el registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conductas manifiestas”. (p.1316)

En tal sentido, la observación que realizó la investigadora, aparte de incluir descripciones de lo que ocurre en el escenario, registro interpretaciones, intuiciones y área futura de indagación, es decir, su óptica y perspectiva.

En las notas de campo, se describieron cuidadosamente los escenarios, las actividades o eventos y los actores. Esta descripción se realizó en términos concretos y no evolutivos sin perder de vista “el registro de detalles, accesorios de diálogo, el registro de las propias

observaciones y el registro de los que no se comprende” (Taylor y Bogdan 1992).

La intención de aplicar este instrumento por la investigadora fue la de establecer una interacción con los informantes para que se sintieran cómodos y así ganar su aceptación para obtener datos valiosos sobre el tema a investigar, registrarlos a través de notas de campo, revisarlos y analizarlos.

La información obtenida se examinó periódicamente con la intención de verificar que todos los datos estén completos, partiendo del hecho de que en la investigación cualitativa se consideran importantes todos los detalles por ejemplo: datos significativos, expresiones corporales, gestuales y/o verbales para citarlas entre comillas como testimonio de lo observado.

La finalidad fundamental de hacer esta exploración es la de revivir lo observado y reflexionar sobre lo ocurrido para dar sentido a la información obtenida con la visión de asegurar una buena categorización que según Martínez (1991), señala; “desde el mismo momento de la recolección de datos y de toda información, ha comenzado el proceso de categorización, como también, aunque en menor escala, el del análisis e interpretación teórica” (p.75).

Conviene, señalar que la autora de esta investigación una vez realizada la recopilación del material asoció detalles percibidos durante el proceso de observación que permitió una mejor comprensión de lo ocurrido, seguidamente pasó a registrar en forma descriptiva lo

observado en una hoja donde se aprecia la fecha de la observación, el informante observado, las expresiones demostradas por los niños, las actividades desarrolladas, las estrategias aplicadas y el indicador; este proceso indujo a la investigadora transcribir la información necesaria para lograr, los objetivos propuestos. Una vez que se analizaron los datos, se establecieron prioridades, y estrategias de campo, se procedió con la aplicación de la entrevista.

Por otra parte es preciso destacar que la autora de este trabajo utilizó la grabación y las notas de campo para asegurar la recolección fiel y exacta de los datos e información proporcionada por los informantes. Según Taylor y Bodgan (1992), “como método de investigación analítico, la investigación participante depende del registro de notas de campo completas, precisas y detalladas.” (p. 74).

Recolección de la información

Los datos primarios son aquellos que surgen del contacto directo con la realidad empírica. Por lo tanto, las técnicas encaminadas a recoger reflejan, necesariamente, la variedad y diversidad compleja de situaciones que se presentan en la dinámica del aula.

Según Morles (1994): “Es aquí donde se explica el procedimiento, lugar y condiciones de la recolección de datos. Esta acción es la expresión operativa del diseño de investigación, la especificación concreta de cómo se hará la investigación” (p. 18).

La información del estudio se obtuvo de la siguiente forma:

a-. Revisión Documental

b-. Entrevistas: Según el manual del docente. (1987) “Es una técnica y no un instrumento.”(p.76). La entrevista se utilizó en forma abierta a los docentes de primer grado con el fin de recopilar información sobre el tema de la investigación.

c-. Análisis de documentos: Según el Manual del Docente (1987) “ Es un método que se utiliza para la comprensión de un hecho o fenómeno, para ello es necesario distinguir y conocer sus elementos”. Desde esta perspectiva se analizaron las distintas fuentes bibliográficas y los registros hechos en clase.

e-. Observación: Según el Manual del Docente (1987): “Es una técnica que puede ser utilizada en clases u otras actividades. Requiere de la aplicación de los siguientes instrumentos; escala de estimación, lista de cotejo, registro de trabajos y otros”.

Los procedimientos para recopilar información concerniente al presente estudio, se realizaron de la siguiente manera:

a-. Se hizo una selección de información de tipo bibliográfico (texto, folletos, revistas, manuales del docente, programas de primer grado) con la finalidad de conformar el marco teórico de la investigación y elaborar los procedimientos.

b-. Se solicitó el permiso a la dirección del plantel y exponer la investigación a llevar a cabo.

- c-. Diagnóstico: Consistió en una exploración concreta de la situación planteada donde participan docentes de la I Etapa de Educación Básica del Colegio Monseñor Arias Blanco; la presente fase fue como una radiografía pedagógica orientada a identificar la manera precisa, las posibles potencialidades y debilidades en el desempeño de sus funciones de manera especial en el área de geografía.
- d-. Revisión del programa de geografía de Primer Grado de la Primera etapa de Educación Básica y adaptar la estrategia (juegos) al contenido programático.
- e-. Diseño: En cuanto a esta fase se procedió a elaborar un esquema relacionado con contenidos programáticos, ejes transversales y objetivos del micro proyecto. Posteriormente se fijaron las metas que garantizarán un trabajo eficiente dando respuesta concreta a las necesidades de cada alumno y de su entorno.
- f-. La ejecución o aplicación directa de la técnica (juegos) a los alumnos. Se llevó a cabo a través de un trabajo significativo donde se involucraron los alumnos-docente-representantes y comunidad en general.
- g-. Registro escritos de la actuación del alumno y del rendimiento obtenido en la aplicación de la nueva estrategia (juegos).
- h-. Evaluación de cada juego. Luego de haber realizado las fases anteriores, se procedió a utilizar diversas estrategias de evaluación tales como listas de cotejo, escala de estimación y trabajo práctico. Los cuales posteriormente fueron analizados por la investigadora, los cuales se

caracterizaron por recoger aspectos concretos permitiendo llegar al objetivo propuesto.

i.-Elaboración de conclusiones y resultados acerca del problema estudiado.

Procesamiento de la información

Esto significó que ya obtenida la información, a través de los instrumentos mencionados y una vez procesada, los resultados fueron objeto de un análisis intensivo, desde la perspectiva cualitativa, según la cual se pueden presentar las descripciones e interpretaciones pertinentes a la luz de lo conocido y de lo que se encontró en la investigación. Es tratar en lo posible de interpretar la realidad construida por los informantes.

El análisis se realizó al evaluar a los alumnos por medio de listas de cotejo, registros, evaluación por áreas, entre otras. Según Fidias, (1999): “El procesamiento de la información involucra un análisis, en el cual se definirán las técnicas lógicas (inducción, deducción, análisis, síntesis), o estadísticas (descriptivas o inferenciales), que serán empleadas para descifrar lo que revelan los datos que sean recogidos” (p. 53). Para desarrollar la tarea analítica se tomaron en cuenta los datos obtenidos, explorando y examinando.

Los resultados obtenidos a través de los videos y registros escritos facilitaron el conocimiento de:

-Los temas emergentes, a través de la conversación, vocabulario, actividades recurrentes, significados, sentimientos, dichos y proverbios populares.

-El desarrollo de conceptos y las proposiciones teóricas. De este nivel se pasó la descripción a la interpretación. Esta tarea constituyó, por tanto, las últimas etapas del trabajo.

Para desarrollar la tarea analítica se tomaron en cuenta cada uno de los datos o conjunto de datos obtenidos, en un trabajo que requiere paciencia y minuciosidad.

Los resultados de la información obtenida a través de la entrevista, los registros escritos de observaciones, se procesaron por medio de listas de cotejo, a fin de presentar lo más claramente posible la información obtenida. Según Sabino (1986):

El procesamiento de la información implica un agrupamiento de los mismos en unidades coherentes, estas unidades, entonces, necesitarán de un estudio minucioso de su significado y de sus relaciones, para que puedan así luego ser subutilizados en una globalidad mayor.(p. 171).

El análisis y procesamiento de la información desde esta perspectiva. Se ejecutaron los siguientes pasos: Clasificación, registro y codificación si fuere necesario.

En lo referente al análisis, se realizaron las técnicas lógicas (inducción, deducción, análisis, síntesis), las cuales ayudaron descifrar lo que revelan los datos que fueron recogidos.

Criterios de Análisis y/o Interpretación de Resultados

Para el análisis de los datos y hallar su sentido se utilizaron técnicas y estrategias útiles para sacar mayor partido a la información registrada, a medida que se aplicaron los instrumentos, se elaboró el registro descriptivo del mismo, revisaron los datos e interpretaron para comprender su significado realizando además el contraste con el marco teórico que da soporte a esta investigación.

Durante la revisión se jerarquizó los datos que se consideraron importantes en relación al desarrollo de la actividad lúdica en el niño. A lo largo del análisis de la entrevista se obtuvo una comprensión profunda de lo que se estudia y se hizo interpretaciones a través de la codificación; es decir, se desarrollaron sistemáticamente las interpretaciones de los datos.

Después de codificar los datos, se procedió a separarlos según la categoría a que pertenecían, se observó que emergieron categorías comunes entre los informantes se ubicaron dentro de las dimensiones a las cuales correspondían. La información obtenida se registró en un cuadro referido a listas de cotejo.

CAPITULO IV

LA EXPERIENCIA

En este capítulo se llevó a la práctica lo expresado en la metodología, en cuanto a la forma en que se analizaron e interpretaron los resultados.

Luego de haber llevado a cabo cada experiencia vivida en los distintas jornadas de clase, se procedió a analizar de manera sistemática, las mismas las cuales posteriormente se confrontó con los objetivos y bases teóricas de la investigación con citas de algunos autores que sirvieron de sustento al trabajo realizado.

El clima propicio para generar el deseo, la motivación el placer por aprender, se encuentra en el juego, una herramienta privilegiada e idónea para facilitar la disposición del aprendizaje.

Mediante los juegos se pretende promover y estimular, como lo afirma López (1997): “Los juegos son una parte de la vida infantil aceptada como algo natural”(p.16). Por consiguiente, a través del juego el niño conoce su mundo y es allí, donde recoge experiencias, estimula sus capacidades (físicas e intelectuales) y al mismo tiempo, resuelve sus problemas, canaliza sus energías con libertad y favorecer su proceso de maduración.

Esto es considerado de vital importancia, ya que otorgara al infante de herramientas que le proporciona un equilibrio emocional y lo prepara para enfrentar situaciones de la vida diaria.

El niño cuando juega estimula su proceso de crecimiento y desarrolla su inteligencia y capacidad motora; esto involucra que al asimilar conocimientos supone una actividad por parte del chiquillo, porque todo acto de inteligencia esta implícito en un juego que pone de manifiesto al interiorizar y coordinar sus acciones.

A partir de estas premisas la autora tomó como experiencia esencial a situaciones de la vida escolar donde los juegos desempeñaron un rol protagónico. Es por esto que, a partir del análisis de la utilización de los juegos en la enseñanza de la geografía, se buscó entender la influencia que ejerce en el buen desarrollo del alumno porque enriquece sus posibilidades de conocimiento, expresión y comunidad; facilita y mejora su atención, comprensión, creatividad, asume los valores de dar, compartir y experimenta la exigencia de llevarse bien con los demás.

A partir de estas premisas se exponen los procesos que los alumnos y profesores participantes en la investigación vivieron durante el desarrollo de juegos didácticos correspondientes a los animales existentes en el territorio nacional como tema de la enseñanza de la geografía.

Durante la ejecución de los mismos, los estudiantes recolectaron material junto con los padres y representantes, como base fundamental para el desarrollo del tema. Algunos juegos efectuados corresponden a: juegos de memoria, rompecabezas, a buscar el nombre, sopa de letras entre otros.

El trabajo escolar se orientó a propiciar el ejercicio de la cooperación, la creatividad y la libertad para que los alumnos sean

competentes de comprender y actuar ante los problemas de su contexto social. Por eso, se planteó que el proceso de la investigación auxiliara a los participantes vivieran el desarrollo de los juegos didácticos.

Antes de iniciar todo este trabajo de aplicación de los juegos se solicitó el permiso ante la dirección del plantel; después de obtener el mismo se optó por pedir la colaboración de los padres y representantes a quienes se explicó en que consistía la investigación.

La experiencia se planificó en cuatro fases, las cuales fueron:

FASE I DIAGNOSTICO

La fase diagnóstica permitió determinar la necesidad que tienen los alumnos objetos del estudio en cuanto al conocimiento que requieren sobre la Geografía para ser aplicada a través del juego didáctico y generar en ellos un cambio efectivo en la administración operativa de la misma.

La investigadora, con el objeto de aproximarse a la realidad innovadora de la enseñanza de la geografía (I Etapa de Educación Básica), realizó entrevistas y observaciones en clase entre algunos docentes que enseñan en la mencionada etapa y encontró lo siguiente:

1.-) En relación con el juego que opina usted.

a.-) Es una técnica que se utiliza para motivar al niño creando un ambiente imaginativo y creativo buscando así una mejor enseñanza. (1er Grado).

b.-) El juego es una recreación que se utiliza para motivar (1er. Grado).

c.-) Es un entretenimiento que es indispensable para todo ser humano (2do Grado).

d.-) Es una actividad para desarrollar aptitudes que poseen los alumnos.(2do grado)

e.-) Es cualquier estrategia organizada que promueve el entretenimiento y la diversión. (3er grado)

f.-) Son estrategias utilizadas para el sano esparcimiento y diversión, donde se pone de manifiesto las capacidades, aptitudes y creatividad de los entes participantes.(3er grado)

2.-).Con respecto a la utilización del juego para enseñar la geografía que opinión le merece a Ud.

a.-) No lo he utilizado para la enseñanza de la geografía; si lo utilizara buscaría una dinámica o juego infantil que esté adecuado con el tema o el proyecto.

b.-) Aplicando dinámicas de grupo.

c.-) Lo utilizaría como una técnica para mejorar la calidad de la enseñanza, para hacer de la disciplina menos monótona y aburrida.

d.-) Lo utilizaría como una técnica metodológica que lleva al educando a precisar y fijar un conocimiento nuevo enmarcado en el campo geográfico.

e.-) Podrían diseñarse diversos juegos, al depender del nivel educativo en el que se encuentren los educandos. En la Primera Etapa de Educación Básica se puede pedir a los alumnos que se organicen en grupos y que cada grupo elabore un juego tipo ludo sobre el tema seleccionado, donde esta el plantel, sobre el Estado o el país. Indicarles que cada cuadro del juego debe representar un aspecto importante de la región estudiada.

Otro juego que puede utilizarse para introducir y motivar un tema, sería que el profesor se ubicará al frente de la clase y pidiera que cada alumno dijera al oído el nombre de un Estado que empezará por una letra determinada, (previamente el docente, a escogido la letra que corresponde al Estado que desea estudiar).

El profesor formará las filas de alumnos que salgan, al depender de la respuesta obtenida, luego pedirá a los alumnos de cada fila que se agarren de la cintura y se procederá a la eliminación de los mismos, mediante una competencia de fuerza de fila a fila; la fila que resulte vencedora corresponderá al Estado en función del cual se elaborará un proyecto pedagógico para abordar su estudio. El juego se puede hacer con ciudades o países, puede ser de gran utilidad para motivar a los estudiantes.

f.-) Se utilizaría el juego de diversas maneras, algunas de ellas son: rompecabezas para ubicar en el mapa de Venezuela los diferentes estados.

3.-) Está de acuerdo con el uso del juego didáctico en el aula:

a.-) Si, porque el niño aprende más fácil porque se le hace más sencillo el aprendizaje y llega más rápido el mensaje fundamentalmente la primera etapa escribiendo menos y aprendiendo más.

b.-) Si, porque es una forma educativa.

c.-) Es indispensable utilizar el juego en el aula obteniendo el conocimiento de manera agradable y entretenida; y es necesario que el juego se adapte al tipo de contenido

d.-) Si, ya que mediante el juego el alumno puede desarrollar una cantidad de destrezas que muchas veces no conocemos y que surgen de manera muy positiva en la adquisición de un nuevo conocimiento.

e.-) Si, el juego se puede utilizar para lograr la motivación de los alumnos, además el ambiente escolar debe ofrecerle al niño la posibilidad de vivir y de tener experiencias alegres que contribuyan a su felicidad.

f.-) Si, estoy de acuerdo ya que por medio del juego se lograría que los niños y niñas en edad escolar aprendan de una mejor manera los temas a desarrollar.

Según la opinión dada por los docentes de la Primera Etapa de Educación Básica y las observaciones hechas sobre la utilización de los juegos didácticos, la investigadora concluye en lo siguiente:

a-.El juego para algunos es una técnica que el docente debe utilizar para motivar al niño; al crear con esto un ambiente más propicio para la enseñanza de la geografía; mientras que otros opinan que es una recreación indispensable a todo ser humano; al seguir esta misma idea, la actividad del juego desarrolla las aptitudes que poseen los alumnos trabajan la técnica como una estrategia bien organizada que promueva el entretenimiento y la sana diversión; al poner de manifiesto las capacidades de los participantes.

b-. Algunos docentes no utilizan los juegos en la enseñanza de la geografía, aunque según algunas opiniones es muy importante poner en práctica este tipo de técnica, ya que mejora la calidad de enseñanza al lograr clases más dinámicas sobre temas planteados, para buscar con esto, mejorar las clases monótonas y aburridas.

c-. Otros por el contrario lo utilizan como una estrategia metodológica que lleva al alumno a que precise y fije los conocimientos impartidos, en este caso, el aspecto geográfico; al diseñar diversos tipos de juegos didácticos según el nivel que esté el niño.

d-. Los juegos sugeridos por los docentes fueron los siguientes: rompecabezas, diseño por parte de los alumnos de un ludo de ubicación, ubicación en el mapa de Venezuela de los diferentes estados, etc.

El juego en el aula es importante según la autora porque los niños escriben menos y aprenden de manera agradable y entretenida. Al respecto, se puede adaptar el juego al tipo de contenido a facilitar y, con esto, mejorar las destrezas de manera muy positiva que motive a los alumnos a participar en las actividades propuestas.

El ambiente escolar desempeña un importante papel como escenario donde el niño pasa momentos felices y alegres con sus compañeros y amigos. Es aquí donde el juego es una propuesta para lograr un mejor aprendizaje; desde la perspectiva pedagógica, pues contribuye al desarrollo de las capacidades creadoras del alumno.

Por tal motivo, la actuación del docente en la ejecución de un proceso educativo basado en el juego, ofrece al alumno la posibilidad de una inteligencia hacia la creatividad y la innovación.

Mediante el uso del juego es posible lograr en cada uno de los educandos, la creación de hábitos de trabajos y orden de limpieza e interés por las labores escolares, de respeto y cooperación a sus compañeros de socialización y una mejor convivencia social dentro del marco del espíritu de solidaridad pregonado por la educación básica.

A través del juego como recurso pedagógico en la enseñanza de la geografía, puede ofrecer al alumno la oportunidad de variar y enriquecer

las experiencias de su vida, concentrar su voluntad y su inteligencia, conocer sus limitaciones y potencialidades para la realización de determinadas actividades, y así facilitar su integración al medio social.

Para consistir, el diagnóstico realizado permitió indicar lo siguiente:

- 1-. La actividad lúdica es una técnica que motiva, entretiene, recrea, desarrolla aptitudes que conducen al desarrollo de capacidades en el niño.
- 2-. En cuanto al juego en la enseñanza de la Geografía, la gran mayoría de los docentes no lo ha utilizado pero le llama la atención ya que la idea resulta innovadora.
- 3-. El juego didáctico tiene un efecto necesario dentro del aula, ya que contribuye en gran parte al mejoramiento de la enseñanza de la Geografía al atender a las carencias e intereses tanto del alumno como del profesor.

Después del diagnóstico se procede a trabajar en base al programa enfocándolo en un proyecto de aula titulado “El mundo de los animales”; a continuación se procede a explicar el la siguiente etapa, la manera como se engloba el objetivo, contenido y los ejes transversales.

FASE II DISEÑO

En el cuadro anterior se puede apreciar detalladamente los bloques de objetivos, contenidos y ejes transversales que se persiguen en el desarrollo de los juegos. Al tener en cuenta el contenido enunciado que se consideró conveniente mejorar en los alumnos sus necesidades y formación humana. Por lo tanto, cada una de las actividades realizadas condujo a un aprendizaje, en cuanto a los contenidos procedimentales, en lo referido a la expresión oral y escrita, la habilidad de leer, la explicaciones del conocimiento. El conocimiento actitudinal, valores e interiorización de normas. El contenido conceptual comprende paradigmas, principios, conceptos, leyes, hechos y datos.

Todos los contenidos se operacionalizaron en el aula en forma integradora con otras disciplinas y en función de los ejes trasversales que son los que orientan la acción pedagógica a conectarse la escuela con su contexto socio-cultural. En las diferentes áreas se integran con los ejes transversales los cuales son: Eje del lenguaje, a través del enfoque comunicativo funcional que propicia el uso adecuado como instrumento de comunicación eficaz, al obedecer a los fines fundamentales de la política educativa de formar lectores autónomos y productores de textos creativos.

El eje del desarrollo del pensamiento está encargado de los procesos de comprensión, análisis, síntesis, la reflexión y solución de problemas, el razonamiento lógico y heurística y el pensamiento creativo, encuentran en cada área un medio para realizarse.

Con el eje transversal de los valores, se dio la interacción comunicativa, se resaltan los valores presentes orales y escritos referidos al amor, la vida, la paz y la libertad. En el desarrollo de las actividades de cada área se destacan la solidaridad, la cooperación y la equidad en los trabajos de grupo, así como también, la honestidad, la identidad y el esfuerzo de la auto estima para la convivencia en el hogar, la escuela y la comunidad.

Con el eje transversal de trabajo se buscó la incorporación y participación del niño en su entorno socio-cultural, que le ayuda a adquirir el sentido de la responsabilidad, los hábitos para la presentación de trabajos y la valoración del trabajo realizado y del deber cumplido. El acercamiento de la vida de las actividades escolares permitirá relacionarlas con el campo laboral de su comunidad, la realización del trabajo escolar dentro de un clima de armonía y felicidad propiciara la formación de una actitud positiva ante el cumplimiento de las obligaciones que la sociedad exige.

Los ejes transversales centrados en el lenguaje, el desarrollo del pensamiento, el cultivo de valores y la trascendencia del trabajo conducen a la adopción de una visión socio-educativa-critica, la cual contribuirá a la emancipación cultural, social, espiritual, científica y económica de la sociedad Venezolana.

Los objetivos que se persiguen en cada área a desarrollar están enfocados a que el alumno desarrolle, exprese, participe, reconozca, escriba y manifieste su aprendizaje, entre otros aspectos.

FASE III EJECUCIÓN

En la fase de ejecución se consideró, el lapso de una semana de clase para realizar la actividad. Las cinco (5) técnicas llevadas a cabo; cada una tiene su nombre: a buscar el nombre, juego de memoria, adivinar el animal, rompecabezas, la carrera de animales. El material fue seleccionado y recolectado por los representantes o los padres de los alumnos, y sugeridos por la profesora del grado; se elaboraron en el aula de clase y en algunos casos como trabajo para el hogar.

Los jugadores que participaron fueron los alumnos del primer grado sección “B”, del turno de la tarde del Colegio Monseñor Arias Blanco. La finalidad de cada juego es que el niño conozca, arme e identifique cada animal. Los objetivos que se persiguen es que el alumno, describa, conozca, identifique la fauna venezolana.

El desarrollo se llevó a cabo con el desenvolvimiento y participación del grupo; también se enunciaron las reglas a seguir en el proceso del juego, las cuales ayudaron a que todo finalizara con éxito. Para clausurar se tomó en cuanto el tiempo a utilizar para cada técnica.

Procedimiento de la ejecución

Día: Lunes.

Inicio: Al iniciar la tarde el docente junto con los alumnos saludaron y entonaron la canción del mono, para romper hielo.

Canción:

“EL MONO”

**Si yo descendiera del mono;
Andaría por las ramas así,
Tendría una cola muy larga,
Y me rascaría así.
Entonces la Biblia diría,
Padre mono que en las ramas estas;
Provéeme de muchas bananas,
Yo del mono no desciendo que va.**

Después el docente junto al representante que participan de manera voluntaria forman 4 grupos de 6 a 8 alumnos; al ubicarse en cada una de las mesas de trabajo. Los representantes junto al docente dirigen los juegos al colocar las normas del mismo a disposición de todos. Estas consistieron en que el profesor señale el orden dentro del grupo, respeto y colaboración de cada alumno, así como colocar en práctica las normas del buen oyente y hablante.

Juego a buscar el nombre

Consiste: En que Los niños depositan las letras que traen elaboradas en las cajas que están ubicadas en el centro de la mesa. Después según el animal que enuncie el docente el niño busca el nombre en la sopa de letras para luego formarlo y dar sus principales características. Los

instrumentos utilizados para el desarrollo de este juego fueron diseñados por los niños y sus padres o representantes.

El cual consistió en cortar cartulinas y pegar en estas las letras mayúsculas y minúsculas del abecedario en cuadros elaborados con tarjetas. El número de jugadores fue de 8 alumnos por grupo, cada equipo; seleccionó un alumno quién expuso al grupo el animal que le correspondió; al destacar el nombre y las principales características del mismo, después se procedió a copiar en el pizarron para que el grupo tomará nota al final se dirigió a dibujar dicho animal.

Finalidad del juego

- Conocer el nombre de los diferentes animales ubicados en nuestro país.
- Saber diferenciar un animal de otro por medio de sus características.

Propósito del juego: Describir cada animal.

Desarrollo del juego: La profesora junto con el representante colocaron las tarjetas dentro de una caja en el centro de la mesa; Después colocados los niños por grupos conformados por ocho (8) alumnos cada uno; el docente enunció un nombre de un animal por grupo; La misión del profesor y el representante consistió en orientar a cada equipo; Los niños procedieron a buscar el nombre en las tarjetas, luego se dispusieron a elaborar las características que más se destacan en su cuaderno de trabajo (colándose los niños en mesas de trabajo). Seguidamente un alumno

seleccionado de cada grupo pasó al pizarrón a exponer y escribir las principales características del animal que le correspondió ubicándolo en el mapa de Venezuela. Para finalizar la actividad dibujaron el mismo.

Relato de la primera clase

A la llegada al colegio Monseñor Arias Blanco donde se va a llevar a cabo la experiencia pedagógica, y la cual despertó en el personal que labora allí un gran interés. Se trabajó en un medio agradable, sencillo, acogedor donde se siente comodidad por que es el sitio donde se desempeñó la labor diaria. Este contacto fue útil, ya que constantemente se renovaba la emoción de llegar cada tarde a clase con un alma nueva. La mayoría de los alumnos vivían en los alrededores del colegio otros ameritaban de medios de transporte para poder llegar.

La nomina estaba constituida por 36 alumnos con edades comprendidas entre 6 y 7 años los cuales en algunos casos carecían de algunas normas de trabajo, impulsivos, conversadores, amables, colaboradores, prestos a participar en actividades lúdicas, otros sabían escuchar y seguían instrucciones. En algunos casos se dedicaban a comportarse de manera indiferente. La faz educativa absorbió el tiempo.

En el inicio de mi primera clase, al llegar al aula se llevó a cabo el saludo inicial; seguidamente se entono una canción “El mono” para romper el hielo; luego se organizaron los alumnos en pequeños grupos de trabajo; luego la docente les dio las instrucciones relacionadas con el

juego. A continuación, se procedió con la ayuda del representante colaborador (la señora Jannette) a hacer entrega del material consistente en cajas, las cuales contenían tarjetas de diferentes tamaños y colores (unas con letras mayúsculas y otras con minúsculas).

En vista de que el espacio de trabajo del aula era tan reducido, hubo la necesidad de realizar el traslado de los alumnos a otro local de la institución destinado al taller de reciclaje. Posteriormente la docente procedió a dar el nombre del primer animal (murciélago), seguidamente los alumnos buscaron en las fichas las letras para el nombre del mismo.

El primero en ordenar fue Pedro el cual de una manera muy particular y oportuna levantó la mano para indicar que ya había terminado. Allí la docente se dirigió a la mesa de trabajo donde se ubicaba el niño para verificar si en verdad era correcta la respuesta. Seguidamente la profesora incentivo a los alumnos para que dieran las características del animal en mención.

Jesús reflexivo y reposado dijo que tenía dos alas con pullas en las puntas de las mismas.

Darwin espejo de pulcritud y de orden exclamo que tenia las alas parecidas a la capa de Batman. Alexandra compartiendo con Libelis y Jhoan aseguro que tenia dos ojos pero no ve de día.

Jesús expreso tiene una boca y en ella dientes pero que dos de ellos son colmillos parecidos al de un vampiro. Eric estimulo por su ejemplo creando otro estilo al participar ya que hizo mímicas cuando dijo que duerme colgado y de día.

Augusto explico que sale a comer y a volar de noche y duerme de día. Libelis dijo que es mamífero.

Eliana con ojos vivaces detrás de sus lentes manifestó que había visto un programa llamado mundo animal, donde decían que el murciélago no tenia aparato digestivo, ya que devolvían todo lo que comían.

Los alumnos copiaron en sus cuadernos las características del animal mencionado con su respectivo dibujo. En especial Jesús quien era amante del color y la armonía que percibía en las cosas y las traducía en sus dibujos con un toque de gracia.

A continuación la docente enuncio el nombre del segundo animal. (el caballo).

El primero en formarlo fue Jesús, captándose de nuevo su actividad y procedimiento a nombrar también una de sus características la cual fue que tenia 4 patas y la mayoría son domésticos.

Estefany incita al grupo a trabajar acotando que el caballo tenia todo el cuerpo cubierto de pelos. Simultáneamente Pedro dijo que tenia la cola larga y que relinchaba.

Michel cariñosa con voz tierna manifestó que tenia la cara alargada y que tenia la boca grande y muchos dientes.

Finalmente Wilson expreso que cuando los niños participan ordenadamente es más divertido y dice que el caballo se ubicaba en toda Venezuela y que sirve para montar.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo que más le llamo la atención.

Erasmus pidió ayuda, me incline sobre su trabajo explicándole más detenidamente lo que tenía que realizar, el niño necesitaba de mis consejos en ese momento su rostro de inquietud y preocupación desapareció.

Luego la docente propuso el nombre de un nuevo animal (el oso). En cuestión de segundos Daniel intervino para informar que había terminado, la profesora constato que estaba correctamente procedió a inducir a los alumnos a dar las respectivas características entre las que destacaron:

Steven alejado del grupo y cada vez que me acercaba para observar su actividad me tranquilizaba al ver su trabajo, participo diciendo que era peludo y grande

Miguel indisciplinado pero participativo desde el comienzo dijo que era negro y feo. Volvió a intervenir Steven señalando que tenía 4 patas pero que caminaba en algunas oportunidades en dos,

Pedro deslumbrado por los dibujos que hace Jesús los contempla fijamente y explico que era feroz y comía gente.

Anny aseguro que era mamífero y que botaba a los bebés. Johan rodeado de un grupo de compañeros exclamo que vivía en la selva Venezolana.

Los niños tomaron nota en sus cuadernos de las características vistas y procedieron a dibujar el respectivo animal.

“Termine mi trabajo propuesto donde busque la solución de los problemas que se pudieron presentar en la realización de las actividades propuestas.”

Anny, Pedro y Jesé Gregorio fueron mis principales colaboradores con atención me ayudaron con sus compañeros, aconsejaron y premiaron con palabras de afectuosas el esfuerzo realizado.

Para concluir se procedió a señalar en el mapa el sitio de ubicación de cada animal estudiado, para ello pasaron los alumnos Jesé Gregorio señalo (murciélago), Anny (el caballo), Pedro (el oso). Luego se llevo a cabo el cierre de la clase con un breve recuento de las actividades realizadas.

De acuerdo a la información obtenida en la clase N-. 1 se pudo evidenciar que los niños asimilaron efectivamente el objetivo propuesto que consistía en conocer el nombre de los diferentes animales ubicadas en nuestro país y saber diferenciar un animal de otro, a través de sus características. Tal como lo afirma Sánchez (1998) el niño juega porque su vida en esa edad, es un juego. Por eso se insiste en que el aprendizaje también se obtiene a través de diversos juegos didácticos, esto motiva el trabajo escolar en la búsqueda de nuevos métodos y centros de interés. Esto comprueba que a través de la actividad lúdica se puede mejorar la enseñanza de la Geografía.

Ver anexo N-. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11

Día: Martes

Inicio: Se inicia la tarde con el saludo cotidiano posteriormente la docente propuso unas adivinanzas relacionadas con los animales para romper hielo.

ADIVINANZAS

**Vivo en el agua,
Me gusta nadar,
En la noche oscura
Me pongo a cantar.**

(La rana)

**Tela sobre tela,
Forma un rico paño
Y no me la adivinas
Aunque dure todo el año.**

(La araña)

**En el aire yo me muero
En el agua vivo bien;
Si yo pico en el anzuelo
Voy a dar a la sartén.**

(El pez)

Después el profesor junto los representantes; formaron 4 grupos de 6 a 8 a los alumnos cada uno ubicó en cada una de las mesas de trabajo.

Antes de iniciar el juego se colocaron a disposición de todos las normas de cortesía y de buen hablante y oyente y respetar el orden de salida.

Juego loto con figuras o juego de memoria

El material de trabajo se recolectó con ayuda de los alumnos. Se realizaron series de 23 pares o tarjetas para un total de 56 imágenes, las cuales tienen impresas animales existentes en Venezuela; cada niño pueden traer tantas imágenes como logre recolectar junto con sus padres o representantes.

Estas tarjetas poseen las mismas medidas; es decir, tener el mismo tamaño y el inverso o dorso el mismo color; toman dos tarjetas iguales del mismo animal para que sean seleccionadas por el niño; el ganador por grupo elegirá uno de los animales que tenga en su poder para exponerlo al grupo general y señalar las características del mismo junto con su ubicación en el mapa de Venezuela.

Este juego se confecciona con imágenes originales o fotocopias. Los alumnos tomarán nota para tener un aprendizaje más concreto del tema. Sirve también de colección y puede ser de: animales, de frutos, flores, etc.

En la tarjeta debe aparecer las características del animal y los sitios donde se encuentra (esto implica los distintos elementos a los cuales se refiere el contenido del programa). Otra colección podría ser a la que se refiere a diferencias entre los elementos como son:

a-. A una cualidad: color, tamaño, entre otros.

- b-.Al servicio o utilidad que prestas: Domestico o no.
- c-. Los elementos o características que resalten (como es el caso de pelo, plumas, entre otros.)
- d-.A la posición de los elementos en el espacio: arriba (árboles), abajo (tierra), derecha (agua) e izquierda (casa).
- e-. Colección que utiliza el niño, para diferenciar los lugares y los distintos elementos (animales) usando enlaces “que es” “donde se ubica” y “para que sirve”.

Jugadores: De 6 niños en cada grupo (6 grupos).

Finalidad del juego: Ser el primero en reunir el mayor número de tarjetas.

Propósito del juego: Conocer la noción de pertenencia o no pertenencia a determinado espacio; y las características de los diferentes animales que se ubican en el territorio nacional. Descripción oral y grafica del animal que seleccionó.

Desarrollo del juego: Después de establecer las normas y se colocan y mezclan las tarjetas luego se ordenan sobre la mesa; los jugadores convienen situarse alrededor del juego. El sorteo o la mano de salida estará a cargo del profesor o representante. El primer jugador saca del “montón” dos tarjetas, si son iguales gana y si son diferentes la devuelve,

colocándola en el mismo lugar. El segundo jugador saca otras dos cartas... así sucesivamente. Hasta que se terminen las tarjetas y es allí cuando termina el juego. El ganador de cada grupo es el encargado de seleccionar un animal de los que tiene en su poder y dar una explicación general del animal al grupo destacando las características que resaltan en el mismo.

Relato de la segunda clase

El colegio fue acogedor trabajamos compartiéndolo material. Toda la tarde se nutrió de luz. Se observó en los demás docentes la unidad y el espíritu de solidaridad en todo el colegio. Al llegar a aula se llevó el saludo inicial; seguidamente se organizaron los alumnos por sí mismos en grupos de trabajo; la disciplina se convirtió en un orden interno y los indisciplinados fueron absorbidos por un clima de natural armonía, luego la docente les dio las instrucciones relacionadas con el juego.

A continuación, se procedió con la ayuda del representante colaborador (la señora Omayn) a hacer entrega del material en este caso las tarjetas de un solo color con figuras de animales de la fauna venezolana, las mismas fueron colocadas boca abajo y de manera desordenadas, las imágenes observadas agilizaron la creatividad y el ingenio.

Ellos deberán levantar 2 fichas de manera simultánea, tenían que memorizar el lugar donde estén, al adivinar la pareja con el dibujo

correspondiente, obtienen puntos; al final ganara quien tenga la mayor cantidad de fichas acumuladas.

En vista de que el espacio de trabajo del aula era tan reducido, hubo la necesidad de realizar el traslado de los alumnos a otro local de la institución destinado la biblioteca.

Se colocaron las fichas de trabajo sobre la mesa; la docente les explica que las fichas deben estar colocadas hacia abajo.

Los niños observaron con ojos atentos y minuciosos las diferentes figuras y tratan de descubrir con espíritu curioso el lugar que ocupan las distintas parejas de animales.

Después de jugar y obtener el jugador y obtener el ganador de cada grupo. Inicia Libelis con el León señalando que tiene 4 patas y al final posee garras y tiene ojos.

Jesús dice que tiene el cuerpo cubierto de pelo. Pedro dice que tiene cola y vive en la selva.

Libelis vuelve a intervenir exclamado que tiene bigotitos y tiene dientes filosos. Miguel exclama que es carnívoro y puede tener los bebes como la gente.

Miguel vuelve a intervenir diciendo que son mamíferos y posee una barbita. Jesús afirma que tiene nariz y lengua. La docente reforzó que son características internas

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el animal que más le llamo la atención.

Todos atentos mirando a la profesora con ojos saltones y picaros y con tiernas sonrisas. Motivaron a pensar que un maestro que sabe sonreír y se inclina tierno sobre sus vidas, les ayudará a crecer.

Segundo animal, el primero en levantar la mano fue Pedro el cual de una manera muy particular y oportuna levanto la mano para indicar que ya había sido el ganador de su grupo el selecciono el Pauji copete de piedra. El mismo indico la primera característica que fue posee 2 patas y tiene el cuerpo cubierto de plumas.

Jesús exclama que tiene dos ojos y que en las patitas se parecen a las gallinas. Yeison dice que nace de los huevos que los pican para poder salir y tiene pico pequeño.

Libelis asegura que vive en el campo, come gusanitos y lombrices. Y narra que cuando sale del colegio los fines de semana va a la finca de su tío lleva a otros niños que viven cerca de allí, explicándoles y asiendo comparaciones con lo visto en clase demostrando solidaridad.

Miguel lee y exclama que se encuentra en los limites con Colombia. Michel asegura que tiene dos orejas pero que no se ven que es herbívoro.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Cada niño se comprometieron a cumplir las normas respirando dentro del aula de clase un clima de armonía y afectividad que los unió e impulso a expresarse asertivamente.

A continuación Miguel levantó su mano enunció que había terminado y nombró el segundo animal. (El zorro). Señalo la primera característica la cual fue que su cuerpo lo tiene lleno de pelos y tiene una cola larga.

Vuelve a intervenir y señala que puede andar en la noche tiene una nariz. Alexander afirma que tiene dientes filosos y es carnívoro.

José Gregorio señala que tiene 4 patas y nacen como las personas. Eric asegura que los bebes toman tetica es decir que son mamíferos.

Jesús afirma que tiene dos ojos y dos orejas. Miguel señala que vive en toda Venezuela.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

El habito de observar de detenerse frente a detalles fundamentales, de dialogar no fue improvisado, sino el resultado de una disciplina iniciada desde el momento en que el niño ingresa al colegio.

Después Daniel intervino para informar que había terminado, la profesora constató que estaba correctamente. El alumno seleccionó (el gavián) la docente procedió a inducir a los alumnos a dar las respectivas características entre las que destacaron: Para iniciar las mismas Michel asegura que tiene el cuerpo cubierto de plumas y que tiene garras.

Miguel exclama que es carnívoro y tiene dos ojos. Eliana afirma que tiene dos patas y nace a través de huevos como los pollitos. Miguel vuelve a intervenir y dice que puede volar y ver de muy alto.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

A Jesús levanta la mano indica que había terminado y procede a enunciar el nombre del animal. (el venado). El niño afirma que tiene cachos y posee dos ojos.

Jesús afirma que tiene 4 patas y corre mucho. Miguel afirma que a veces posee otros colores y que tiene el cuerpo cubierto de pelos.

Yohan exclama que posee una cola pequeña y que vota a los bebes pero no por huevos. Daniel dice que son mamíferos y se ubican en toda Venezuela.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Después Jesús intervino para decir que había terminado; selecciono la mariposa de Chorini, señaló que tiene dos alas que poseen diferentes colores.

Miguel afirma que tiene dos antenitas y posee dos ojitos. Jesús aseguro que puede volar y posee un cuerpecito pequeño.

Vuelve a intervenir Jesús expresando que se reproduce a través de un gusanito que se llama oruga y hace un capullo. La mariposa se ubica cerca de la costa señala la profesora.

Para concluir se procedió a señalar en el mapa el sitio de ubicación de cada animal estudiado, para ello pasaron los alumnos Miguel señaló Jesús. Luego se llevó a cabo el cierre de la clase con un breve recuento de las actividades realizadas.

Los niños procedieron a tomar apuntes de los diferentes animales vistos y las características de los mimos en el cuaderno de trabajo con su respectivo dibujo. Jesús dibujo con alegres colores el mapa de Venezuela. Manifestando que hará el mapa como un enorme paisaje.

Los niños prepararon la salida, ordenando todo y caminaron hacia el patio central a esperar a sus representantes.

De la información suministrada en la clase N-.2 se desprende que los sujetos en estudio, a través de las instrucciones dadas, estuvieron en condiciones de internalizar la imaginación, experiencias didácticas que contribuyeron a conocer la orientación espacial, la pertenencia o no pertenencia a determinado espacio geográfico, conjuntamente con las características de los diferentes animales que se ubican en el territorio nacional, por medio de la descripción de los ya seleccionados.

En tal sentido, Moyles (1990) expresa que “el juego es una actividad principal en la vida del niño; a través del mismo aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubrir modelos en el mundo en que ha nacido.” (p.38)

A la luz de este planteamiento se puede demostrar que ha través de la actividad lúdica el proceso de enseñanza de los contenidos curriculares propios del área de Geografía del 1er Grado de Educación Básica son factibles en la mayoría de los participantes de las actividades planificadas para tal fin.

Ver anexo N-. 12, 13, 14, 15,16 y 17

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

Día: Miércoles

Inicio: Al iniciar la tarde el docente junto con los alumnos saludaron y se inicio una lectura referida a los animales para romper hielo.

El león y el mono

Hace mucho tiempo el león estaba atrapado en una trampa. Por casualidad paso por allí un mono.

Dijo al León:

-¿Qué te ha sucedido, rey de la selva?

-Oí pedir auxilio a mi hijo pequeño, Leoncito, y cuando corría hacia él, caí en esta trampa.

-¿Y Leoncito? – preguntó el mono.

-¿No oyes sus lamentos? ¿Algo grave le está sucediendo? ¡Sálvame!, por favor, sácame de aquí y te prometo ser tu amigo para siempre.

El mono ayudó al León a salir de la trampa. Cerca de allí seguía Leoncito quejándose, porque se había clavado una espina muy grande. Entre el mono y el León sacaron la espina a Leoncito.

Desde aquel día el León y Leoncito siguen amigos del mono: todas las tardes se visitan y se llevan regalos.

Es que la amistad hace a los amigos cada día más generosos.

Después el docente junto el representante formaron 4 grupos de 6 a 8 alumnos cada uno, ubicaron a los niños en cada una de las mesas de trabajo. Los representantes junto al docente dirigirán los juegos colocando las normas del mismo a disposición de todos estas consisten en que cada uno debe tener presente las normas de cortesía y por ende las normas del buen oyente y buen hablante.

Juego adivinar el animal

Los alumnos junto a sus padres y representantes coleccionaron figuras de animales y las traerán en tarjetas donde destaque las características de cada animal y su ubicación en Venezuela. Se formaron 6 grupos de 6 alumnos cada uno.

Finalidad del juego: Hacer que el alumno relacione las características del animal dadas por el docente con la figura y lectura que posee en la mano.

Objetivo del juego: Conocer las características de los animales existentes en el Venezuela.

Desarrollo: El profesor y el representante realizan el papel de director describiendo los diferentes animales; enunciando las principales características de los mismos para que los alumnos adivinen el animal. Ellos después de identificar el animal con la ayuda del profesor harán un recuento de las características para que los estudiantes tomen nota en su

cuaderno de las mismas. Se tomará en cuenta la colaboración de representantes para el desarrollo del juego o técnica.

Recuento de la clase

Los días pasaron y el descubrimiento se hizo interesante porque se afinó los sentidos. Al llegar al aula se llevó a cabo el saludo inicial; se realizó una lectura referida a animales; seguidamente los alumnos se agruparon en números de 6 por cada uno; luego la docente junto con la representante colaborador (señora Jannette) y la profesora Helen García docente de la institución; se hizo entrega de las tarjetas las cuales contenían el nombre, la figura y las características del animal.

La profesora explicó en que consistía el juego y procedió a dar las primeras características del primer animal. Entre las que destacaron; no es doméstico, es carnívoro, tiene el cuerpo cubierto de pelo.

Al cabo de unos minutos intervino Daniel para informar que sabía cual era el animal enunciando el nombre del animal (Tigre Magay) la docente procedió a inducir a los alumnos a dar las respectivas características entre las que destacaron: para iniciar las mismas (Michel) asegura tiene el cuerpo cubierto de pelos y que tiene garras.

Miguel exclama que se parece a un gato doméstico y que era rápido y veloz. Jesús dice que tiene dos orejas y 4 patas.

Eliana respondió que su pelo es de color amarillo y negro y que tenía ojos. Iván asumió que tiene colmillos filosos y tiene cola.

Un niño recalcó que tenían que respetar las normas expuestas por la profesora para el juego.

La docente afirma que se ubica en la cordillera de la costa y el Orinoco. Los niños se muestran interesados.

Cuando practicaron la lectura les revele donde estaba su esencia y ellos fueron comprendiendo. Creía en mi, se nutrían de mi experiencia, el sentido crítico brotaba de su interior y se percibían nuevas inquietudes.

A continuación la profesora mencionó las características del segundo animal las cuales era: tiene ojos, vive en el agua, se puede comer, se ubica en el lago de Valencia. Miguelito levantó su mano enunció que sabía cual era el animal (Tridente). Señaló la primera característica la cual fue que su cuerpo lo tiene lleno de escamas tiene una cola.

Daniel explicó que pueden vivir en el mar y en el río. Libelis intervino que tenía dos ojos y nariz.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Hubo un clima de armónico, placer por la actividad realizada, gracia en el decir, y en la actitud con que se realizó el trabajo. Sentimos que éramos útiles y que nos necesitábamos los unos a los otros.

Después la profesora enuncia las próximas características del siguiente animal: tiene caparazón, 4 patas, ojos, vive en el agua y en la tierra. Miguel intervino para decir que sabía cual era el animal (el cabezón del Zulia), señaló que tiene dos ojos, y caparazón.

Anny asegura que tiene colita pequeña y cabeza que la esconde cuando esta asustada. Jesús explica que algunas muerden cuando tienen hambre y comen pasto.

Daniel animado y alegre lee que se ubica en el Lago de Maracaibo y se alimenta de plantas. Miguel oportuno explica que tiene uñitas pequeñas

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Después la profesora enuncia las próximas características del siguiente animal: No tiene pelo ni escamas, 4 patas, tiene boca grande. ojos, vive en el agua y en la tierra. Jesús intervino para decir que sabia cual era el animal (El caimán del Orinoco), señaló que tiene dos ojos, y tiene cola larga.

Libeles asegura que tiene dientes filosos y tiene 4 patas. Miguel explicó que tiene huecos a los lados de la cabeza para oír que son las orejas y es carnívoro.

Eliana asegura que se ubica en el río Orinoco. Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Hubo armonía en el grupo, la tarde transcurría animadamente y el quehacer estimulo el ingenio en los chiquillos.

Después la profesora Helen enuncia las próximas características del siguiente animal: vive en el agua, tiene cuatro patas. Eliana intervino

para decir que sabia cual era el animal (el perro de agua), señalo que tiene dos ojos, y 4 patas.

Daniel seguro intervino diciendo que tiene nariz y vive en el agua. Libelis dice que no tiene pelo.

Un niño (Erik) dice que porque tiene 5 patas.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Después la profesora enuncia las próximas características del siguiente animal: Se puede ver en el circo, vive en el agua. Miguelito intervino para decir que sabia cual era el animal (El delfín tornillo), señalo que tiene dos ojos, y nariz larga.

Eduardo señala que posee aletas y boca. Libelis asegura que puede respirar debajo del agua y puede alimentarse de peces más pequeños.

Michel explica que es muy juguetón y que en oportunidades es rudo, cantan o emiten sonidos.

La profesora señala que se ubica a lo largo de la costa. También se le dijo a un alumno que leyera la ficha del respectivo animal.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujaron el mismo colocándole fantasía con un lenguaje preciso según los intereses vistos en clase y sintiendo la necesidad de hacer bien las cosas.

Se hizo un reciclaje de la clase con la intervención de los alumnos ubicándolos en el mapa. Los niños que participaron Daniel, Miguel, Jefferson.

El amor por la belleza no se cierra en los límites por enseñar de una sola forma hay que tener en cuenta el desarrollo mental del niño, integrando todos los sentidos, es una actividad constructiva donde se ordenan los elementos dispersos y se busca el acorde de los mismos.

Gracias a la actividad lúdica organizada y planificada por docentes y representantes colaboradores, permitió conocer características de diferentes animales existentes en el país. Esto ratifica lo acotado en las bases teóricas relacionadas con los juegos de simulación Geográfica por cuanto pretende acercar al alumno al conocimiento y exploración de recursos, tales como: tarjetas realizadas en el hogar con la ayuda del representante.

Al confrontarlo con el marco teórico se puede considerar la opinión de Marrón y Moreno (1998) quienes afirman que “Simular es reproducir un sistema, fenómeno o proceso que se pretende estudiar para comprenderlo mejor” (p.81)

Ver anexo N-. 18, 19, 20,21,22 y 23

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

Día: Jueves

Inicio: Al iniciar la tarde, el docente junto con los alumnos saludaron, se desarrolló una lectura referida a poesías y entrar en el tema. Las mismas sirvieron para romper hielo, los niños que deseaban leerlas lo realizaron. Después el docente los formó en grupos de 6 a 8 alumnos por cada uno ubicándose en cada una de las mesas de trabajo. Los representantes junto al docente dirigieron los juegos colocando las normas del mismo a disposición de todos.

Juego rompecabezas

Con ayuda del representante el alumno elaboró un rompecabezas el mismo debe estar fabricado en cartón o cartulina. Jugadores: 6 alumnos en cada grupo.

Finalidad: Que el alumno arme el rompecabezas del animal, después que destaque las principales características del mismo y las de a conocer al grupo general para que las copien en sus cuadernos de trabajo, al finalizar un alumno de cada grupo pasará a indicar en el mapa de Venezuela la ubicación del mismo.

Objetivo: Identificar las diferentes características del animal. Señalar la ubicación del mismo en el mapa de Venezuela. Escribir las principales características del mismo.

Desarrollo: El Docente dio las normas para iniciar el juego; Los alumnos se dispusieron a armar cada rompecabezas. El grupo que terminó primero redactó sus características o descripción del animal que apareció en el rompecabezas, después pasó a explicarlo al grupo para que tome nota de cada uno de los animales; para finalizar el alumno indicó en el mapa de Venezuela la ubicación del mismo.

Recuento de la clase

Al llegar a aula los alumnos esperaban ansiosos y sonrientes, se llevó el saludo inicial; seguidamente se realizaron lecturas de poesías referidas a los animales; después se organizaron los alumnos en grupos de trabajo; luego la docente les dio las instrucciones relacionadas con el juego.

Se indico que se iba a trabajar con rompecabezas y que se realizaría con tal empeño para que la tarde fuera amena. A continuación, se procedió con la ayuda del representante colaborador (la señora Omayn) a hacer entrega del material en este caso los rompecabezas que fueron elaborados por los representantes y los alumnos sobre la fauna venezolana, los mismas fueron colocadas en el centro de la mesa.

Mire las caras, observe una satisfacción y una luminosa alegría. Los niños se sentaron para iniciar el juego donde intercambiaron opiniones y comunicaron sus emociones impulsados por inclinaciones o diferencias de cada uno. Ellos armaron y el que terminara deberá levantar

la mano par iniciar la descripción del animal que más le llamo la atención.

En vista que el espacio de trabajo del aula era un poco reducido y cambiar de ambiente hubo la necesidad de realizar el traslado de los alumnos a otro local de la institución destinado la biblioteca.

Eliana intervino para decir que había terminado e inicia la descripción del animal que selecciono (La pantera), señalo que tiene dos ojos, y tiene cola larga.

Miguel afirma que tiene el cuerpo cubierto de pelo y es de color negro. Augusto señala que tiene 4 patas y posee garras.

Jesús explica que es carnívoro y posee dientes filosos. Anny interviene para afirmar que salta y vive en la selva.

Darwin afirma que tiene boca y dos orejas. Miguel vuelve a hacer otra intervención afirmando que posee un bigote o barba y tiene una cabeza.

Michel señala que es velocísimo y se reproduce botando los bebes. Yohan afirma que es mamífero y es nocturno porque camina de noche.

La profesora señala que se ubica en el Amazonas. Se hicieron comentarios, el dialogo se estructuró, las características se ordenaron y se pudo trabajar con una base de conocimientos que permitieron la realización de un trabajo honesto.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Jesús intervino para decir que había terminado e inicia la descripción del animal que seleccionó (el gato), señaló que tiene dos ojos, y tiene cola larga.

Josmary manifestó que todo su cuerpo está cubierto de pelo y posee garras. Zairy afirma que tiene bigote y tiene 4 patas.

Frank dice que tiene nariz y persigue ratones. David Explica que en la noche le brillan los ojos y se puede tener en la casa pero puede producir alergia a algunas personas más que todo a los niños.

Miguel señala que se trepa en los árboles y es mamífero le caben los bebes en la barriga. Jesús identifica que tiene dos orejas, los ojos le brillan de noche.

Miguel asegura que en algunas oportunidades es nocturno, se puede tener en la casa. Jesús se sube en los techos de las casas.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

El ritmo de las actividades continuo; hubo la unidad en todos los aspectos, se armonizaron afectivas y de realización; los inseguros se fueron integrando.

Wilson intervino para decir que había terminado e inicia la descripción del animal que seleccionó (La iguana), señalo que tiene dos ojos, y tiene cola larga.

Michel afirma que cambia de colores pero el color más común es verde y lo cambia para defenderse y corre mucho. Pedro señala que tiene 4 patas y es grande.

Dayana explicó que tiene piel áspera y tiene pullitas en la espalda. Miguel afirma que tiene una lengua como una serpiente y se queda tranquila cuando ve gente.

Ángel explica que se alimenta de insectos y se reproduce a través de huevos. Stefany señala que no puede ser carnívoro que es herbívoro.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

En sus mesas crearon un quehacer jubiloso a través de la distribución armónica de los animales existentes en el rompecabezas, se observó la actitud afable y generosa, la capacidad de razonamiento, la sensibilidad para realizar el trabajo asignado.

Alexander intervino para decir que había terminado e inicia la descripción del animal que selecciono (El loro), señaló que tiene dos ojos, y tiene cola.

Jesús afirma que tiene pico y dos patas. Alexandra exclama que puede emitir sonidos y puede volar.

Jesús asegura que tiene dos alas y sobre el pico tiene dos huequitos que son la nariz. Iván dice que es herbívoro y que come frutas.

Daniel afirma que sus plumas son de diferentes colores y no son mamíferos.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Cuando los niños reclamaban mi palabra o esperaban de mi un juicio acerca del trabajo realizado sabia cuanto esperaba de mí, entonces

me incline con toda la sensibilidad e inteligencia que poseía di cuanto me fue posible dar.

Eduardo intervino para describir otro animal (El conejo), señalo que tiene dos ojos, y tiene una colita pequeña.

Libelis afirma que come zanahoria y repollo. Josmary señala que es un animal herbívoro y tiene un bigote.

Erick explica cabeza y posee dos orejas largas. Yeison afirma que es domestico y vive en el campo; se ubica en toda Venezuela.

Miguel señala que tiene todo su cuerpo lleno de pelo; tiene 4 patas las dos traseras son más largas y las utilizan para saltar.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Miguel siempre suspicaz realiza una nueva intervención para describir otro animal (El tigre), señalo que tiene dos ojos, y tiene una cola.

Eliana explica que tiene 4 patas y su pelo es de color amarillo con negro. Frank tímido y reservado dice que tiene un bigote chiquito y nariz.

David asegura que es un felino y tiene dientes filosos. Darwin expresa que algunos tienen parches en el cuerpo y son carnívoros.

Michel explica que es una animal salvaje y vive en la montaña. Wilson explica que se reproduce como las personas normalmente.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Se hizo un reciclaje de la clase con la intervención de los alumnos ubicándolos en el mapa. Los niños que participaron Pedro, Jesús, Daniel, Miguel.

“Trabajamos mucho, estudiamos todos, aprendimos a razonar, leímos muy atentos y obtuvimos beneficios” para aplicarlos en la vida cotidiana. Estas vivencias se fueron ordenando, tuvieron relación y se estructuraron de una manera coherente.

En virtud de todos los señalamientos anteriormente descritos, se puede afirmar que la implantación del juego denominado “rompecabezas”, permite mejorar la enseñanza de las diferentes áreas de la Geografía, la cual reviste significativamente importancia, por cuanto conlleva al educando a construir su propio aprendizaje.

Como lo afirma Moyles (1990). El juego debe ser abierto, podría llamarse una verdadera situación lúdica, ya que presenta posibilidades en el niño según sus necesidades de aprendizaje y construcción de su propio conocimiento, lo cual lleva al profesor proporcionar situaciones libres en el juego. Estas actividades pueden facilitar al docente y sus alumnos la identificación de la realidad Geográfica y actividad lúdica

Ver anexos 24, 25, 27,28, 29, 30 y 31

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

Día: Viernes.

Inicio: Al iniciar la tarde el docente junto con los alumnos saludaron y se dibujaron en el cuaderno de trabajo el animal que posee como mascota enunciándolo con un breve descripción para romper hielo. Después el docente junto con los representantes los formaron en de 6 a 8 alumnos por cada grupo ubicándolos en sitios diferentes para desarrollar el trabajo. Los representantes junto al docente dirigieron los juegos colocando las normas del mismo a disposición de todos.

Juego la carrera de animales

Se elaboró en casa un tablero tipo ludo “circuito de animales” fabricado por grupo. El tablero llevó implícito el Mapa de Venezuela . Un dado Normal. Una ficha o chapa para cada jugador. Se conformó de 4 integrantes por grupo.

Finalidad del Juego: Conocer los componentes del paisaje entre estos los animales de cada estado. Tener idea de la ubicación los animales a lo largo de los diferentes estados.

Objetivo: Describir la posición de los diferentes componentes del paisaje entre estos los animales. Destacar las principales características de los mismos. Copiar en sus cuadernos las principales características para un mejor desarrollo de la enseñanza-aprendizaje.

Desarrollo: El sorteo del primer jugador lo realizó el docente o el representante colaborador. Cada jugador jugó por turno. Cada uno después de tirar el dado, se adelantó tantas casillas como puntos le haya salido en el dado. Pudieron reincidir en el mismo lugar varias personas. Cuando coincidió con otro jugador debió volver al inicio de la meta de partida. Ganó el juego el primero que llegó. Después destacó cada uno de los jugadores las características y ubicación en el mapa de Venezuela de los mismos.

Recuento de la clase

Al llegar a aula se llevó el saludo inicial; seguidamente se realizaron las descripciones de las mascotas; luego se organizaron los alumnos en grupos de trabajo; luego la docente les dio las instrucciones relacionadas con el juego. A continuación, se procedió con la ayuda del representante colaborador (la señora Jannette) haciendo entrega del material, en este caso, los Lotos que fueron elaborados por los representantes y los alumnos sobre la fauna venezolana; los mismas fueron colocadas en el centro del grupo mesa.

La profesora junto con Judy e Hilda; profesoras del colegio. Los alumnos deberán jugar hasta terminar el juego el niño que lo logre deberá levantar la mano par iniciar la descripción del animal que más le llamo la atención durante el recorrido. El juego consistió en lanzar un dado y avanzar tantas casillas como indica el numero que cae al azar, al cae una ficha en la figura del animal, el alumno deberá dar una característica del

animal correspondiente para poder avanzar si es positiva pero si es falsa la respuesta deberá retroceder lo que indique el recuadro. El mismo estuvo diseñado por los alumnos con la ayuda de los padres y representantes.

En vista que el espacio de trabajo del aula era un poco reducido, hubo la necesidad de realizar el traslado de los alumnos a otro local de la institución destinado la biblioteca.

Eduardo intervino para describir el animal (La serpiente), señaló que tiene dos ojos, y se arrastra. Miguel dijo que muerde y posee una cabeza.

Michel asegura que cuando se come la comida se la pasa entera. Succiona los alimentos y tiene dientes filosos. Daniel explica que tiene cabeza plana y vive en la selva.

Anny asegura que su piel es de diferentes colores y que cuando muerde tiene veneno. Ángel explica que es carnívoro y se reproduce a través de huevos.

Eliana dice que no debe acercarse por que muerde.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Miguel intervino para describir el animal que más le llamo la atención durante el recorrido (El pollito), señaló que tiene dos ojos, y tiene plumas.

Iván explica que tiene pico y una cabeza. Eric exclama que tiene dos patas y una colita.

Zairy asegura que tiene uñitas y se alimenta de lombrices. Frank dice que se reproduce a través de huevos y come también maíz.

Darwin exclama que tiene dos orejas que son pequeñas y nariz como dos huequitos.

Los niños entonaron con una angelical voz la canción de los pollitos junto con las profesoras presentes.

Dos representantes que se encontraban de visita en el colegio se acercaron a escuchar y dijeron ¡Que lindo cantan los niños!

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Eduardo levantó su mano para intervenir y enunciar que ya había seleccionado el animal a describir (El pez), señaló que tiene dos ojos, y vive en el agua.

Miguel señala que puede vivir en el agua dulce y en agua salada, tiene aletas para poder nadar. Michell exclama tiene cola y boca.

Wilson manifiesta que cuando el pez abre la boca bota burbujas y tiene cabeza. Jesús explica que se puede comer y no tiene pies.

Pedro dice que se reproduce a través de huevos y es domestico.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Eduardo levanto su mano para intervenir y enunciar que ya había seleccionado el animal a describir (El toro), señaló que tiene dos ojos y cachos.

Dayana afirma que tiene 4 patas y que algunos son negros. Anny explica que su cuerpo está cubierto de pelos y es herbívoro.

Steven expone que tiene nariz y una cola larga. Augusto afirma que tiene dos orejas y corre muy rápido.

Ángel exclama le gusta el color rojo y se reproduce como los bebes. José Gregorio asegura que en algunos casos es domestico porque su tío en la finca tiene uno.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno y dibujar el mismo.

Augusto levantó su mano para intervino y enunciar que ya había seleccionado el animal a describir (El patito), señaló que tiene dos ojos y el pico es diferente al del pollo ya que es mas ancho.

Stefany explica que tiene dos patitas la cual tiene una telita entre los deditos que le sirve para poder nadar. Alexander exclama que tiene dos ojos y su cuerpo está lleno de plumas.

Yeiksson afirma que se reproduce a través de los huevos.

Los niños procedieron a copiar las características en el cuaderno de trabajo y dibujar el animal que más le llamó la atención.

Al finalizar la jornada los escuche y pensé: Que fácil es dar información y conocimientos, hacer seres sensibles y capaces de realizar una acción solidaria.

Tal como se logro este ultimo día evidenciado se puede deducir que los juegos brindan una experiencia diferente, donde los niños

comparten y participan voluntariamente y atendiendo a una serie de instrucciones que le llevarán a obtener un aprendizaje óptimo.

En tal sentido, Dávila (1993) opina que el juego es una actividad voluntaria, sin interés material, realizada dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, siguiendo una regla libre, en un período previsto, con sentimientos de tensión y alegría. Esto ratifica lo acotado en los objetivos de la investigación donde se establece, que se puede desarrollar la actividad lúdica como técnica para mejorar la adquisición de conocimientos relativos a la Geografía.

Con estas actividades planificadas en cada clase desarrollada, se puede concluir que el juego es una necesidad del niño donde va evidenciando sus potencialidades, expresándolas a través de habilidades y destrezas que lo conducirán a mejorar la enseñanza en las distintas áreas de estudio, inicialmente la Geografía. De no estimular estos aprendizajes, se podría correr el riesgo de disminuir la calidad de la enseñanza, bajo un ambiente interesante y de gran motivación para su desarrollo integral.

Anexo N-. 31, 32, 33 y 34

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

www.bdigital.ula.ve

FASE IV EVALUACIÓN

La evaluación es la función por medio del cual el docente puede seleccionar y utilizar concepciones, criterios y procedimientos del alumno como el de los demás componentes curriculares, con lo que será posible constatar si cumplió o no con lo desarrollado.

La función de la evaluación que debe ejercer el docente de Educación Básica involucra toma de decisión que influye en el mejoramiento del quehacer educativo, de allí la importancia de este aspecto. Según el Manual del Docente (1987), define la evaluación:

Como un proceso que permiten determinar y valorar el logro de los objetivos. Se debe considerar las condiciones en las cuales se produce el aprendizaje, con la finalidad de tomar decisiones que contribuyan a reorientar, mejorar y garantizar la acción educativa (p.62).

La evaluación se realizó a través de la **escala de estimación**. Esta se apoyo en la técnica de la observación. Dicho instrumento contuvo un conjunto de características a ser evaluadas mediante algún tipo de escala e indicar el grado en que cada una de estas está presentes. La leyenda estuvo esta referida a: Excelente, muy bueno, bueno en proceso y mejorable.

La evaluación buscó manifestar una mayor precisión del rendimiento del alumno a través de **trabajo práctico**, el cual se enfatizó en las anotaciones de anécdotas, acontecimientos o hechos relevantes que

el docente ha observado en el desenvolvimiento de los alumnos. Cada hecho debe anotarse al poco tiempo de ocurrido para evitar distorsiones de los hechos.

Los aspectos que se evaluaron fueron: sigue normas y orientaciones, buen uso del recurso, trabaja en grupo, culmina el trabajo, trabajo todo el material y deja limpio el sitio de trabajo.

Se utilizaron las evaluaciones basadas en observaciones, aplicando los siguientes instrumentos: **listas de cotejo**. Es en apariencia y en la forma de usarlo, a la escala de estimación. La diferencia fundamental consiste en que sólo permite un juicio de si o no, es decir, si la característica se encuentra presente o ausente o si una acción ha tenido o no.

La leyenda que tiene esta referida a: Excelente, muy bueno, bueno en proceso y mejorable. Los aspectos que se tomar en cuenta fueron: La lectura y escritura. El juego constituye una parte esencial del niño, los rendimientos obtenidos se pueden observar en las páginas siguientes donde cada una demostró lo aprendido en poco tiempo utilizando nuevas técnicas de trabajo.

Los resultados obtenidos por cada alumno al participar en la experiencia, se exponen a continuación.

www.bdigital.ula.ve

Escala de Estimación (A buscar el animal)

En cuanto a la lectura el setenta y dos por ciento a través de la lectura ordeno los nombres de los animales de manera excelente mientras que un veinticinco por ciento lo hizo de manera muy buena y un dos punto siete por ciento lo hizo de manera regular.

En lo referente a la escritura un sesenta y seis por ciento fue excelente en los notas tomadas en relación con los animales mencionados, en tanto que un treinta punto cinco por ciento lo hizo a medias y un dos punto siete por ciento no demostró preocupación por la actividad realizada.

Al respecto, relacionado a la ubicación de los animales en el mapa de Venezuela el sesenta y seis punto seis por ciento se trasladó a través del croquis en el sitio correspondiente sin ningún problema. Mientras que un veintisiete punto siete por ciento presento algunas dificultades y un cinco punto cinco por ciento tuvo sus limitantes con la respectiva ubicación.

- 1-. Este resultado indica que se logró el objetivo propuesto a través de la actividad realizada, en un noventa y siete por ciento.
- 2-. En este caso se puede deducir que en su gran mayoría (noventa y seis punto cinco por ciento) los alumnos se sintieron motivados a realizar la tarea propuesta.
- 3-. Al respecto, se puede determinar que en un sesenta y seis punto seis por ciento los alumnos se sintieron familiarizados con el tema y en consecuencia se les hizo fácil la ubicación solicitada.

Lista de cotejo (Juego de memoria)

En cuanto a seguimiento de normas y orientaciones se puede apreciar que el ochenta por ciento de la población en estudios presta atención a las instrucciones y orientaciones que se dan. Mientras que un cinco punto cinco por ciento en algunas ocasiones siguen indicaciones dadas. Así mismo existe una tendencia del once punto uno por ciento que se distaren con facilidad.

En lo referente al buen uso del recurso sesenta y nueve punto cuatro por ciento demostró ser meticoloso con los materiales que manipula. En tanto el veintisiete punto siete por ciento de los alumnos trabaja de una manera poco adecuada y un dos punto siete por ciento no toma las previsiones necesarias para el cuidado con los materiales que trabaja.

En relación con el trabajo de equipo se pudo detectar que el sesenta y nueve punto cuatro por ciento lo hizo de manera excelente, mientras que un veinticinco por ciento trabaja muy bien en equipo y un cinco punto cinco por ciento lo hace de buena manera.

Con respecto a la culminación del trabajo un setenta y cinco por ciento de los alumnos lo realizaron de manera excelente, mientras que un veintidós punto dos por ciento dejan el trabajo a medias y un dos punto siete por ciento no presta atención.

Asimismo, en cuanto a la preocupación de traer todo el material, se puede observar que el sesenta y nueve punto cuatro por ciento muestra responsabilidad en forma excelente. Mientras que un veintisiete punto

siete por ciento le hacen en menor proporción y un dos punto siete por ciento no se preocupa por traer el material.

Finalmente, en referencia a la limpieza del sitio de trabajo se puede comprobar que el sesenta y seis punto seis por ciento mostró interés por dejar todo en su lugar y treinta punto cinco por ciento demostró hábitos de higiene en la realización de la actividad y un cero punto siete por ciento no se preocupó por mantener limpio el sitio de trabajo.

www.bdigital.ula.ve

Cuadro adivinar el animal.(Lista de cotejo)

En cuanto a la lectura el setenta y dos punto dos por ciento demostró dominio de manera excelente sobre el conocimiento del animal según las características dadas; en tanto el veinte siete punto siete por ciento de los alumnos mostraron confusión en la actividad realizada.

Con respecto a la escritura, setenta y cinco por ciento logro una excelente participación en el trabajo escrito sobre las características de los animales vistos y el treinta y seis por ciento realizó una buena escritura.

En lo referente a la ubicación en el mapa el ochenta punto cinco por ciento de los alumnos no tobo ningún inconveniente; mientras que un diecinueve punto cuatro por ciento presentó limitaciones en la realización del trabajo.

1-. Esto indica que en su gran mayoría (setenta y dos por ciento) logro el dominio del conocimiento del animal estudiado. El resto (veintisiete punto siete por ciento) se mostró confuso, debido a que no siguieron las instrucciones dadas.

2-. Se puede corroborar que un cien por ciento alcanzó la competencia prevista, en cuanto a escritura se refiere.

3-. En tal sentido, los alumnos están capacitados en un ochenta punto cinco por ciento para realizar la ubicación de los animales en el mapa. El resto debió recibir nuevas instrucciones (catorce punto cuatro por ciento).

Rompecabezas (Escala de Estimación)

En lo referente a la escritura setenta y siete punto siete por ciento tiene una excelente escritura al resaltar las características de los animales enunciados; mientras que un diecinueve punto cuatro por ciento realizó una escritura poco legible y el dos punto siete por ciento no se le entendió lo escrito.

Con respecto a la lectura de las características de los animales el sesenta y seis punto seis por ciento leyó de manera fluida y coherente; mientras que el treinta y tres punto tres por ciento no lee con facilidad se muestran inseguros al realizar la actividad.

En lo referente al seguimiento de normas el ochenta punto cinco por ciento respetó de manera efectiva las instrucciones que se dieron; mientras que el once punto uno por ciento respetó de manera poco efectiva y el ocho punto tres por ciento no cumplió normas.

En referencia a la ubicación de los animales en el mapa el noventa y cuatro punto cuatro por ciento lo hace de manera excelente; mientras que un cinco punto cinco por ciento tuvo dificultad para realizar la actividad.

Para concluir esta parte se determinó que un ochenta y seis por ciento demostró excelentemente sus destrezas de motricidad fina en la ejecución de la labor realizada; mientras que un once punto uno por ciento tiene poca precisión en la misma. Y un dos punto siete por ciento presenta limitaciones en el desarrollo de la misma.

Se puede deducir que los alumnos en estudio, en su gran mayoría leyeron, escribieron las características de los animales vistos y ubicaron los mismos en el mapa de Venezuela.

www.bdigital.ula.ve

La carrera de animales (trabajo practico)

En el indicador lectura luego de concluir el juego en el ludo elaborado el diecinueve punto seis por ciento demostró excelente habilidad en el desarrollo de la misma; mientras que un ochenta punto tres por ciento presento dificultades.

En el indicador escritura el noventa y uno punto seis por ciento observó un excelente dominio en la ejecución de la actividad; mientras que un ocho punto tres por ciento lo hizo de manera deficiente.

En el indicador ubicación no se presentó ningún tipo de dificultad ya que el cien por ciento de los alumnos ubicó los animales vistos de una manera excelente.

www.bdigital.ula.ve

Reflexión

El niño aprende jugando como actividad natural del ser humano que lo inducen a interactuar con el medio y con los demás de una manera placentera. Es por ello que la escuela no puede privarse de este recurso invaluable.

El juego es un rasgo básico del desarrollo de toda persona, que propone una aprendizaje implícito, “Que no se nota”, pero que está ahí, para ser atrapado por la imaginación y la creatividad de los chicos.

Jugar en el aula no es perder el tiempo, aunque cabe destacar que la idea no es que los chicos vayan a la escuela sólo a jugar, sino que debe buscar un punto intermedio en donde lo lúdico y lo cognitivo se entrecrucen e interactúen.

En base a las observaciones cualquier momento de los procesos de enseñanza y de aprendizaje puede ser propicio para que el docente le presente un juego didáctico a sus alumnos; entre los que destacan:

- Los juegos pueden usarse como motivación para iniciar la enseñanza de un contenido. En especial, la enseñanza de la geografía.
- Pueden utilizarse también para fijar los contenidos enseñados.
- Además pueden ser una valiosa herramienta para evaluar los conocimientos adquiridos.

Jugar favorece que los niños aprendan naturalmente contenidos que a veces llevan muchas horas de trabajo docentes, para lograr que sean asimilados; jugar crea un clima agradable, donde lo difícil se hace fácil y lo imposible, posible.

Sólo es cuestión de animarse a utilizar los juegos didácticos como metodología de enseñanza y que los niños “aprendan jugando” en un clima de trabajo divertido y placentero.

En base a los resultados obtenidos en la primera evaluación obtenida con la aplicación de la Escala de estimación; se evaluaron lectura, escritura y ubicación y los alumnos estuvieron en un noventa y cinco por ciento de aprobados con calificación cualitativa de A: excelente y un cinco por ciento con la letra B: muy bueno.

En tal sentido, la autora pudo observar que en la segunda lista de cotejo fue de un noventa y ocho por ciento de niños aprobados con la

letra A: que significa la excelencia en los trabajos presentados. Dos por ciento con la letra B. Muy buenos.

En el anterior instrumento, la autora considera que la mayoría de alumnos aprobó con la letra A: excelente, algunos con la letra B. Muy bueno, unos pocos niños con la letra C. bueno, otros están en proceso los cuales destacan con la letra D.

En consecuencia, se puede observar que a través de este instrumento se percibe que la mayoría de alumnos se ven reflejados con la letra A.

Desde el punto de vista pedagógico, el juego en la enseñanza de la geografía, debe contar con una metodología que facilite al niño su desarrollo integral, a partir de un aprendizaje creativo y transformador. Por ende, el juego es un agente educativo a través del cual el infante elabora conocimientos. Es así como el mismo desempeña una función importante en su educación, ya que prepara al niño a iniciar su vida escolar, social y familiar.

Por ello, integra las bases precisas para el desarrollo del niño, al favorecer su aprendizaje a través de la experimentación, observación e imaginación, libertad y afecto; en ella se pidieron fabricar toda clase de fantasías y necesidades e intereses.

Además de todo lo anteriormente mencionado se puede señalar que el niño requiere la presencia del adulto facilitador, orientador y con un amplio conocimiento. Sobre el desarrollo infantil, el valor del juego, el espacio adecuado para el mismo y todo aquello que ofrezca un ambiente

agradable para desarrollar su creatividad y propiciarle un caudal de experiencias.

Por otra parte, los educadores necesitan de una metodología adecuada para que no produzca desmotivación y promueva la iniciativa y creatividad. Dada la importancia del juego fue preciso que los educadores cambien su esquema de trabajo con respecto a la formación del educando para que el juego constituya un medio pedagógico esencial.

La actividad realizada reviste gran importancia porque a través de esta se da a conocer el juego, el cual ofrece al niño gran variedad de elementos que le ayudarán a auto-educarse, transformarse día a día los objetos que ofrece el mundo próximo, para constituir su intelecto, desarrollar habilidades físicas y ambientarse en un área social de relaciones interpersonales, que le proporcionen el logro de su autonomía.

A partir de esto, se presentó el juego como un espacio para el aprendizaje de la geografía en el niño, como un sistema motivacional que lo incitara al juego y favoreciera su desarrollo integral. Por lo tanto, se puede inferir que el juego es un espacio que beneficia la libre expresión de actitudes y aptitudes, quienes se divierten con espontaneidad, al tiempo que estructuran su pensamiento, se relacionan socialmente y desarrollan su creatividad.

De allí que el interés porque las instituciones se trabajen en comunidad organizada, donde los niños puedan encontrar espacio y materiales para jugar y satisfacer sus exigencias afectivas, físicas y cognitivas, aprovechar, aprender y constituir las bases de su vida futura

con la participación activa de sus padres, maestros y miembros de la comunidad.

A través de la investigación realizada se encontraron términos precisos que enunciaban cualidades y caracteres del juego. Al tratar de determinar su importancia en el desarrollo bio-psico-social del niño, el juego es una actividad creadora auto-educativa, por cuanto arte y juego no se puede separar, pues ambas nacen del mundo interior del niño, de la necesidad de expresar lo que siente y en base a ello, crear cosas nuevas, favorecer así su auto-educación.

Aunado a lo anterior, se puede detectar también que cuando el niño juega con la geografía, esto produjo placer, alegría, entretenimiento, estimuló la creatividad, desarrolló de habilidades y destrezas al hacerlo de manera voluntaria y sin ningún tipo de presión.

La autora dedicó gran parte de sus estudios a la actividad, lo cual consideró como base del desarrollo de la personalidad del niño, por que el juego es una necesidad vital para el mismo, sobre todo en los primeros años, motivado a que se constituye en una experiencia de aprendizaje que le enseña cosas que conforman su mundo.

En tal sentido, el juego puede ser una expresión privilegiada y libre que forma al niño lo relaciona con el medio circundante en el que elabora y transforma, al adquirir así experiencias y aprendizajes, satisface necesidades, despierta interés, auto-educa y favorece el desarrollo de la personalidad infantil.

La acción lúdica es producto de los primeros ensayos en el niño ya que en ellos se pone de manifiesto conductas observables que valoran el desarrollo de su personalidad y en consecuencia del aprendizaje, al originarse por necesidades innatas, físicas y afectivas que experimentan el niño desde muy temprana edad, luego aparecen las experiencias ambientales hasta que en aprendizaje social se convierte en el motor esencial de la conducta.

A través del juego, el niño se integra efectivamente al mundo de la cultura y desarrolla aprendizajes, Este es una herramienta didáctica fundamental para el progreso cognoscitivo, pues favorece la evolución de los esquemas de asimilación, al ordenar gradualmente los aprendizajes que el juego le proporcionan, según sus intereses y necesidades.

Al aplicar los juegos en el primer grado de Educación Básica se pudo especificar que:

- 1-. Los niños desarrollan extraordinarias habilidades formativas a través del juego.
- 2-.La integración que se establece entre el representante, el alumno y el docente, se hizo posible el desarrollo efectivo de las actividades planificadas que llegaron a feliz termino.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Al tener como base los objetivos y el análisis de los resultados obtenidos durante el desarrollo de este trabajo de investigación, se presenta el siguiente cuerpo de conclusiones:

1-. Con relación al objetivo específico 1, referido a identificar la relación existente entre la realidad y la actividad lúdica, el juego y el mejoramiento de la enseñanza de la Geografía se concluye que por medio del juego el niño conoce y descubre los objetos del mundo externo, modifica su conducta anterior y transfiere su propia síntesis ante nuevas situaciones vitales, donde descubre y toma conciencia de si mismo, conoce y acepta a los demás y organizar las percepciones cognitivas y la relación con los objetos del entorno.

Por otra parte, el trabajo observado en los alumnos representa espacio y tiempo, pero necesita hacer uso continuo de sus energías e imaginación para poder expresar sentimientos del mundo que le rodea.

2-. En cuanto al objetivo específico 2, referido a desarrollar la actividad lúdica como técnica para mejorar la adquisición de conocimientos relativos a la Geografía, se percibió que el juego se puede considerar como la forma más sencilla de educar, ya que genera un aprendizaje

significativo, aunado a la condición que le permite ser curioso, preguntar, experimentar, soñar y constantemente crear.

3-. En cuanto al objetivo específico 3, referido al análisis de la importancia de la enseñanza de la Geografía, a partir de una experiencia lúdica didáctica, se desprendió durante las observaciones realizadas un manejo apropiado de estrategias para conducir los juegos como actividades placenteras, tendiente al desarrollo de la creatividad y la productividad.

Esta experiencia investigada fue altamente edificante para la autora, puesto que permitió ahondar en la problemática detectada cotejando aspectos teóricos con la realidad laboral, analizando así todos los objetivos planteados y finalmente proponen una alternativa de solución adecuada y actualizada en materia didáctica.

Recomendaciones

1-. A las autoridades de la Zona Educativa Táchira y Dirección de centros escolares, deben gestionar el desarrollo de cursos de actualización dirigidos a los docentes, accesibles en costos y en la modalidad de estudios, a fin de proveer de experiencias y conocimientos en atención a los nuevos enfoques y paradigmas del sistema en materia educativa; en especial, en lo que respecta a la enseñanza del área de geografía.

2-. Sería necesario establecer un mayor relación con el ambiente que rodea al alumno fuera del aula y de esta manera el niño estaría en la capacidad de manipular recursos que le brinda el espacio geográfico.

3-. Existe la necesidad que el niño adquiriera la capacidad de tolerar frustraciones, esta debido al hecho de competir y aceptar ser ganador o perdedor en determinada ocasión.

4-. A los docentes, desechar pedagogías tradicionales en el ejercicio de su función y apegarse al cambio que se vive, los cuales propician una dinámica diferente; y la del alumno hacia el logro de metas preestablecidas. Esto induce a gestionar su actualización dentro del que hacer educativo, como promotor de cambio y no como un simple espectador de éstos.

Para finalizar el presente estudio, la autora indica a continuación, temas que se pueden investigar en siguientes trabajos, tales como:

1-.Incidencia de los juegos en otras áreas de estudio en otras etapas de la Educación Básica y Diversificado.

2-. Capacitación de los docentes en cuanto a la actividad lúdica se refiere.

3-. La integración de la escuela y comunidad en el aula de clase a través de los juegos.

REFERENCIAS

- Aragón B., Laura E. (2000) Metodología cualitativa. (Edición Hidalgo).
Méjico: Editorial Educación Jalisco.
- Camerino Foguet Oleguer y Castañer Balcells Marta. (1991). 1001
Ejercicios y juegos de recreación. 2da Edición. Impreso en España.
- Castañeda A. L. (1995).” Motivación docente en el trabajo del aula
cambio y significación.” Trabajo de Grado de Maestría
no publicado. Universidad Rafael Urdaneta, Maracaibo.
- Cazerez Julio (2002). Investigación de Campo. España.
- CENAMEC. (1996). Investigación Acción. Caracas
- Chauvel Dense y Michel Viviane. (1989). Juegos de Reglas para
desarrollar la inteligencia. MADRID.
Impreso en España.
- Cossettini Leticia. (1935). Del juego al arte infantil. Diario de clase de la
autora. España.
- Dávila S. José R. (1993). El juego y la Ludoteca. Primera reimpresión.
Talleres Gráficos Universitarios. Mérida- Venezuela.
- Davis D. Morton. (1971). Teoría del Juego. Impreso por Castilla, S. A.
Madrid-España: Editorial Alianza.
- Daza Mari. (1995). Los instrumentos y materiales didácticos. Madrid
Editorial NARCEA S.A.
- Dottrens Robert. (1966). Didáctica de la escuela primaria. Buenos
Aires. EUDEBA, Universidad de Buenos Aires.

- Fernández H. G. (1997). “Conciencia Ambientalista”. Soporte Científico, información y ciencia ambientalista. Trabajo de Grado de Maestría no publicación. Universidad del Zulia, Maracaibo Venezuela.
- Fidias G. Arias. (1999). El proyecto de Investigación. Editorial Episteme. Caracas- Venezuela
- González M. (1994). “Efectos de un programa de educación Ambiental aplicado a maestros sobre conductas conservacionistas de niños escolares de la comunidad de San Francisco”. Tesis de Grado de Maestría, no publicado. Universidad Rafael Urdaneta Maracaibo -Venezuela.
- Hernández, R. Fernández, C. Y Baptista, P. (1991). Metodología de la Investigación. Bogotá: Colombia. Presencia Ltda.
- Jardín Pinyol Carles y Rius Sant Joan. (1992). 1000 Ejercicios y Juegos con Material Alternativo. 2da Edición. Editorial Service, S. A. Impreso en España. Por Libergraf, S. A. Barcelona España.
- Lanz, C. (1993). Crisis del paradísimo y metodologías alternativas. Mérida: Venezuela. INVER COR. Consejo de publicaciones ULA.
- Ley orgánica de Educación (L.O.E. 1980)
- Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente. (1999). Gaceta Oficial de la Republica Bolivariana de Venezuela. Caracas, 2 de Octubre de 1998. N-. 5.266. Extraordinario.
- Lincoln y Guba (1981). Técnicas de Investigación. Madrid España.
- Louis de Vivas Marlene (1982) Instrumento para la investigación.

Buenos Aires. Argentina

- López Quintás Alfonso. (1977). La Estética de la creatividad. Impreso en Madrid. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid
- Manual del Docente. (1997). Caracas.
- Manual de trabajo de Grado. UPEL (1998).
- Martínez, M. (1989). Comportamiento humano. México: Editorial Trillas
- Marrón Maria y Moreno Jiménez (1998). Los juegos de Simulación. Madrid. España. Ediciones Cátedra.
- Ministerio de Educación. Dirección General de Educación. Pre-escolar, Básica, Media Diversificada y Profesional. Dirección de Educación Básica. (1995). Proyecto Pedagógico de Aula.
- Ministerio de Educación. Dirección General Sectorial de Educación Pre-Escolar, Básica, Media Diversificada y Profesional. Dirección Básica.(1997). Currículo Básico Nacional (CBN) Nivel de Educación Básica. Caracas.
- Ministerio de Educación. Normativo de Educación Básica. Caracas. 03 de Julio 1997.
- Moyles, Janet R. Traducida por Solana Guillermo. (1990). El juego en la educación infantil y primaria. colección PEDAGOGÍA. Ediciones Morata, S.A. Madrid.
- Mora de López Edilia (2002). Estrategias Metodológicas para mejorar la prácticas pedagógicas del docente en la enseñanza de la geografía II Etapa de Educación Básica Tesis de Grado de Maestría, no

- publicada. Universidad de los Andes Táchira
- Morales Víctor (1994). Planteamiento y análisis de la investigación. Ediciones El Dorado. Caracas
 - Parra de Chópita, Berta. (1995). Estudio de casos. Impresión por Fitolito Imagen Gráfica. Rubio Edo. Táchira.
 - Programa de Educación Básica. (1997). Currículo Básico Nacional. Nivel de Educación Básica. Caracas.
 - Puch J.F.y Bermúdez.(1982). Juegos y pasatiempos. Ediciones ALTEA. Impreso en España.
 - Rojas T. D. (1995), “La educación ambiental en el marco de la enseñanza de la geografía”. Una alternativa en la Educación Básica Venezolana. Tesis de Grado de Maestría, no publicada. Universidad Bicentenario de Aragua. Maracay-Venezuela.
 - Sabino Carlos A. (1986). El proceso de investigación. Caracas. Editorial PANAPO.
 - Sánchez Raúl. (1998). Los juegos. Editorial ALTAEA. España.
 - Santiago José A. (1995). Implicaciones del sentido del cambio global en a enseñanza de la geografía. Universidad de los Andes-Táchira. San Cristóbal.
 - Taylor, S. Y Bodgan R. (1992). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Argentina: Editorial Paidós.
 - UNA. (1999). Investigación Documental. Caracas.
 - Universidad Santa Maria.(2000). Investigación Documental. Caracas.

www.bdigital.ula.ve

ANEXOS.

**U.E. COLEGIO PARROQUIAL
MONSEÑOR RAFAEL ARIAS BLANCO
INSCRITO EN EL M.E.
SAN CRISTÓBAL - ESTADO TÁCHIRA**

Grado: 1 . Secc. B .

| N° APELLIDOS Y NOMBRES | | Sexo | Edad |
|------------------------|------------------------|------|------|
| 1 | ANGULO V. MIGUEL A. | M | 6 |
| 2 | AYALA R. ELIANNA B. | F | 6 |
| 3 | BECERRA C. ZAIRY V. | F | 7 |
| 4 | BLANCO S. JHOSMAN O. | M | 6 |
| 5 | BRICEÑO R. FRANK D. | M | 6 |
| 6 | CAMACHO B. DAVID A. | M | 7 |
| 7 | CAMPOS S. DARWIN J. | M | 6 |
| 8 | CARRASQUERO P. MICHELL | F | 6 |
| 9 | CARRERO R. WILSON A. | M | 6 |
| 10 | CELIS V. JESÚS A. | M | 6 |
| 11 | CHACÓN A. PEDRO D. | M | 6 |
| 12 | CHACÓN S. DAYANA M. | F | 6 |
| 13 | COLMENARES Q. ANNY G. | F | 6 |
| 14 | GONZÁLES C. STEVEN J. | M | 6 |
| 15 | GUERRERO P. AUGUSTO J. | M | 6 |
| 16 | GUTIERREZ G. ANGEL S. | M | 7 |
| 17 | HERNÁNDEZ G. JOSÉ G. | M | 6 |
| 18 | HUIZA P. STEFANY | F | 6 |
| 19 | LUNA B. ALEXANDER J. | M | 6 |
| 20 | MALDONADO G. YEIKSSON | M | 6 |
| 21 | MALDONADO Q. JESÚS A. | M | 7 |
| 22 | MEDINA M. DANIEL J. | M | 6 |
| 23 | MONDRAGON G. SONYA S. | F | 6 |
| 24 | OLIVARES R. ALEXANDRA | F | 6 |
| 25 | QUIROZ P. JHOAN J. | M | 6 |
| 26 | RODRÍGUEZ CH. IVAN J. | M | 7 |
| 27 | SÁNCHEZ L. YOHAN L. | M | 6 |
| 28 | SÁNCHEZ M. BAUDILIO E. | M | 6 |
| 29 | SANTOS P. DANIEL | M | 6 |
| 30 | SUPELANO P. CYNTHIA S. | F | 6 |

| | | | |
|----|-----------------------|---|---|
| 31 | TORRES Y. EDUARDO J. | M | 6 |
| 32 | VANEGAS C. LIBELES A. | F | 6 |
| 33 | ZAMBRANO S. JOSMARY | F | 6 |
| 34 | ZAMUDIO S. ERICK D. | M | 7 |
| 35 | VALERO YEISON | M | 6 |
| 36 | CEBALLO ERASMO | M | 6 |

Anexo N-. 1

GUIA DE ENTREVISTAS.

(Anexo n-. 2)

1-. En relación con el juego que opina usted.

www.bdigital.ula.ve

2-. Con respecto a la utilización del juego para enseñar la Geografía que opinión le merece a ud.

3.-) Esta de acuerdo con el uso del juego didáctico en el aula.

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

www.bdigital.ula.ve