



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
CONSEJO DE ESTUDIO DE POSTGRADO
NUCLEO UNIVERSITARIO DEL TÁCHIRA
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCION ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA**

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE
LA GEOGRAFÍA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

www.bdigital.ula.ve

Autor: Pannacci Carlos

San Cristóbal, Abril de 2015

C.C.Reconocimiento



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
CONSEJO DE ESTUDIO DE POSTGRADO
NUCLEO UNIVERSITARIO DEL TÁCHIRA
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCION ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA**

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE
LA GEOGRAFÍA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

www.bdigital.ula.ve

**Trabajo de Grado Presentado para Optar el Grado de Magíster
Mención Enseñanza de la Geografía**

**Autor: Pannacci Carlos
Tutor: Mgs. Belkis Vela de M.**

San Cristóbal, Abril 2015

ÍNDICE GENERAL

LISTA DE TABLAS	Pp. vi
RESUMEN	vii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO	
I EL PROBLEMA	
Planteamiento del problema.....	4
Objetivos de la Investigación.....	13
Objetivo general.....	13
Objetivos específicos.....	13
Justificación.....	14
II MARCO TEÓRICO	
Antecedentes.....	17
Bases teóricas.....	22
El juego como estrategia didáctica.....	23
Clasificación y funciones de las estrategias.....	25
Importancia del Juego como estrategia didáctica.....	29
Bases Legales.....	41
Sistema de Variables.....	45
III MARCO METODOLÓGICO	
Naturaleza del Estudio.....	47
Población y Muestra.....	48
Variable de Estudio.....	49
Instrumento para la recolección de la muestra.....	50
Validez y confiabilidad.....	51
Procedimiento para la Recolección de Datos.....	54
Análisis e Interpretación de Datos.....	55
IV ANÁLISIS DE RESULTADOS	
Análisis de Resultados.....	56
V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones.....	70
Recomendaciones.....	71

VI PROPUESTA	
Diseño de la Propuesta	72
Objetivo General.....	74
Objetivos Específico.....	74
Justificación.....	76
REFERENCIAS.....	83
ANEXOS.....	89
Anexo A.....	90
Anexo B.....	91
Anexo B1.....	92
Anexo B2.....	93
Anexo B3.....	94
Anexo C.....	95

www.bdigital.ula.ve

LISTA DE TABLAS

CUADRO

	Pp.
1. Operacionalización de la Variable.....	46
2. Muestra de la Investigación.....	49
3. Distribución de frecuencias para la Dimensión El juego como herramienta de enseñanza	57
4. Distribución de frecuencias para la Dimensión El juego como estrategia didáctica.....	59

www.bdigital.ula.ve

**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
CONSEJO DE ESTUDIO DE POSTGRADO
NUCLEO UNIVERSITARIO DEL TÁCHIRA
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCION ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA**

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
DE LA GEOGRAFÍA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Autor: Panacci Carlos

Tutor: Mgs. Belkis Vela de M.

Fecha: Marzo 2015

RESUMEN

Aún existe debilidades en la aplicación de estrategia de enseñanza específicamente en el área de la geografía adoptando clásicas técnicas que no se corresponden con las nuevas exigencias educativas acordes con la dinámica social y geográfica que vive el estudiante; por tanto el diseño de una propuesta el juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje de la geografía en educación primaria en la Unidad Educativa Estadal Doctor José Alberto Velandia del Municipio Michelena estado Táchira, se llevó a cabo bajo el enfoque cuantitativo, ubicado dentro de la modalidad de proyecto factible, apoyada en un estudio de campo, de tipo descriptivo, por ser de modalidad proyecto factible se contemplan las fases: (a) Diagnóstica, (b) Factibilidad, y (c) Diseño; se hizo un muestreo intencional quedando un grupo de 15 sujetos; se elaboró un instrumento cuestionario, conformado por 12 preguntas con escala de estimación. Por cada dimensión, se elaboraron cuadros descriptivos cada uno con sus ítems correspondientes, la frecuencia simple y relativa de las respuestas obtenidas confrontando con el Marco Teórico. Entre las conclusiones: el docente debe encaminar el aprendizaje del área de la Geografía hacia una didáctica experiencial para el alumno de manera tal que el magnifique y considere el juego donde el niño puede: explorar, experimentar, descubrir, sentir, comparar, representar al mundo exterior, permitiendo de esta forma el desarrollo en el área cognoscitiva, socioemocional motora y de lenguaje a la vez que estimula la cooperación y los hábitos. Se recomienda la reflexión y atención de las necesidades ambientales y geográficas como también desarrollar en el estudiante una sinergia a partir de sus experiencias, sentido de pertinencia a un lugar determinado. Para finalizar, se propone una propuesta de cómo el docente puede hacer uso de juegos como estrategia metodológica en la enseñanza de la geografía.

Descriptores: Juegos, enseñanza, geografía, docente, educación, primaria

INTRODUCCIÓN

La educación, por muchos años, ha centrado su acción en la transmisión de saberes culturales, socialmente aceptados, de acuerdo con la época y al contexto en que está inserta. Los distintos acontecimientos históricos, los nuevos conocimientos acerca de la evolución y el desarrollo del hombre, han ido formando y reformulando el concepto de aprendizaje; reemplazando ciertos rasgos de la educación que reflejan una práctica pedagógica que concibe al alumno como ser pasivo en su aprender, un mero receptor, en la que se almacenan los conocimientos verdaderos y absolutos suministrados por el profesor, obviándose que los educandos capaces de construir su propio aprendizaje.

Tras años de considerar este tipo de enseñanza, distintas perspectivas del saber han dado a entender la imperiosa necesidad de replantear la manera como la educación se lleva a cabo. Sugieren una nueva forma de hacer educación, conforme a las exigencias de un mundo globalizado, en constante cambio, crecimiento, proceso en que el aprendizaje deje de ser un condicionamiento basado en estímulo-respuesta, pase a ser más significativo, contextualizado, centrándose en el niño y en la niña. De este modo, se pasó de una perspectiva conductista a una cognitivista, que da importancia a la información, a los contenidos a aprender, planteando un aprendizaje efectivo, que debe ser segmentado y entregado de manera gradual, por lo que la y el educando, un poco más activo en su aprender, debe dominar paulatinamente cada uno de estos fragmentos temáticos para llegar a comprenderlos en su totalidad.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto, han surgido variadas reformas y políticas educativas en pro de una educación más próxima a las necesidades del desarrollo y avance de la sociedad, dando mejores expectativas de vida a las personas. De lo anteriormente expuesto, se puede decir que nuestra realidad educativa ha buscado, a través de las distintas

reformas implementadas, reorganizar la labor pedagógica, enfocando la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más activo, significativo y centrado en los procesos, que integren valores y actitudes de respeto y colaboración en sus estudiantes, dando importancia a la comunicación e interacción entre los sujetos y el mundo que los rodea.

Ahora bien, es importante destacar que el juego interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, ya que es la principal actividad que acompaña el desarrollo integral de los niños, reforzando los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural. Además, a través de la experiencia del juego se da respuesta a las necesidades, expectativas y percepciones en cada etapa evolutiva. De este modo, el juego estimula la imaginación y la creatividad; facilita la comunicación y la transmisión de información entre los individuos; y, fomenta la adquisición y uso de aprendizajes significativos.

En este mismo sentido, al ser el juego un medio de interacción y comunicación, potencia las habilidades sociales de colaboración, respeto y trabajo en grupo de los educandos, conformando su estructura de la personalidad y definiendo su identidad sexual. Considerando la realidad de la educación formal y la importancia que tiene el juego en el desarrollo y en el aprendizaje, podemos señalar que esta actividad lúdica no es valorada como una estrategia de aprendizaje sino como una forma de entretención usada en los tiempos libres.

Esto insta a indagar en los juegos de educandos con el objeto de identificar elementos que permitan elaborar propuestas pedagógicas, en base al juego y desde un enfoque interaccional de la comunicación humana, de forma tal de corroborar su efectividad en el logro de los aprendizajes escolares específicamente en la enseñanza de la geografía, partiendo desde la perspectiva lúdica, atendiendo las necesidades de los escolares con el objetivo de considerar más el proceso que el propio resultado, llevando a consolidar un aprendizaje significativo.

Así entendido, se pretende proponer nuevos modos de hacer dentro de un determinado contexto educacional, en pro de aprendizajes más significativos y contextualizados. Es por ello que la presente investigación tiene por objetivo proponer el juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la geografía en educación primaria en la Unidad Educativa Estatal Doctor José Alberto Velandia.

Dicha investigación se encuentra estructurada de la siguiente manera: El Capítulo I, Planteamiento del mismo, Formulación de Objetivos General y Específicos de la Investigación; Interrogantes de la Investigación; Justificación de la misma, y se explicó la Modalidad Seleccionada. El capítulo II El Marco Teórico, se desarrolla por medio de la búsqueda, acopio, análisis y síntesis de diversos materiales bibliográficos, como; libros, folletos, revistas y artículos de periódico, que a la consideración, de los Autores guardan relación con los objetivos formulados en este estudio. También se engloban las Bases Conceptuales de la investigación fundamentada en el trabajo realizado y plasmado en los libros de otros Autores e Investigadores sobre el tema motivo de estudio.

En el capítulo III el marco metodológico. está integrado por el: tipo y diseño de investigación, selección de la población o universo, las técnicas de recolección de datos e instrumentos diseñados para darle respuestas al problema. Igualmente, la confiabilidad y la validez del instrumento, se miden a través del juicio de expertos con los objetivos de la investigación, luego se estructuraron las matrices metodológicas. de manera semejante, se presentaron de manera global, algunos juegos didácticos como estrategia metodológica para la enseñanza de la geografía en primaria, que constituye lo inédito. Y por último conclusiones y recomendaciones, que formulan recomendaciones del estudio.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

El juego ha sido desde tiempos remotos un instrumento de recreación que estimula al niño en plenitud, es decir, es una actividad preponderante en su existencia, se pudiera señalar que es la razón de la infancia. Efectivamente es primordial para el desarrollo armonioso de las personas. Un niño que no juega es un niño enfermo de inteligencia y de espíritu. El juego constituye por demás una de las actividades educativas esenciales y merece un espacio en las escuelas.

Así entonces, desde el inicio de la vida los seres humanos se enfrentan a un mundo lleno de experiencias y sensaciones que nos asombran, inquietan y cautivan. Los niños están constantemente sometidos a diversos estímulos, que influyen, queriendo o no, en los pensamientos, actitudes, formas de pensar, necesidades e inclinaciones. Lentamente, y conforme se avanza en el desarrollo, las vivencias van adquiriendo gran importancia y llegan a ser muy influyentes en la formación de la identidad, personalidad y proceso de socialización, dentro del cual el juego cobra especial relevancia.

Durante toda la vida se refleja en el juego lo que se capta de la realidad. El juego, aquella actividad con la que se aprende, disfruta, interactúa, reiteran realidades y se elaboran conflictos, ayuda a dar a conocer al entorno los sentimientos y pensamientos, a mostrar tal cual son, de una forma simbólica. En este sentido, se puede afirmar que el juego es un medio por el que se comienza a entender cómo funciona el mundo y las formas en que se pueden integrar en él, cumpliendo de este modo un rol fundamental

en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos.

En atención a lo anterior, todos los seres humanos tienen distintas significaciones que sirven para representar el mundo, sin embargo, con base en las observaciones y experiencias de vida, se puede decir que al ser adultos la mayoría se limita y lentamente abandona la capacidad de imaginar, de crear, explorar el mundo por medio del cuerpo, sentidos, sensaciones y experiencias interactivas con los demás. Es decir se deja la esencia de infancia y se acepta convertirse en adultos con poca capacidad para jugar libremente porque la sociedad en que vivimos indica que el juego es signo de inmadurez.

En este sentido Moyles (2001) expresa “El juego es una actividad placentera, fuente de gozo. La actividad lúdica procura placer, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza”.

Así como las necesidades, expectativas, percepciones, experiencias y significados varían durante la vida, así también lo hace el juego. En un inicio, los niños crean situaciones imaginarias que están muy cerca de la realidad, luego, y a medida que éste se desarrolla, se observa un avance hacia la realización consciente de un objetivo que decide el juego y justifica la actividad, determinando la actitud afectiva del niño hacia el juego; al final del desarrollo surgen las reglas. Debido a éstas, y pese a que el niño es libre de determinar sus propias acciones cuando juegan, esta libertad es ilusoria, pues sus conductas están subordinadas al significado de las cosas, y se ven obligados a actuar en consecuencia con éstas.

En definitiva, los rasgos especiales y relevantes del juego no son el placer ni la creación propiamente tal, sino más bien, que las y los jugadores crean situaciones imaginarias que extrapolan de la realidad, a partir de la cual desarrollan su pensamiento abstracto. El juego es parte de la vida de los niños, por medio de éste integran fantasía y realidad en su actuar, son

capaces de autorregularse y construir su propio imaginario, un imaginario único y personal, que se basa en las experiencias individuales y grupales vividas por los sujetos.

La enseñanza de la geografía en Venezuela se ha desenvuelto, desde los años sesenta del siglo XX, hasta la actualidad, con una opción curricular fundamentada en programas elaborados con estructuras didácticas centradas en la consecución de objetivos y orientados al logro del cambio de conducta. La formación que de allí se originó, resultó mecanicista, lineal y descontextualizada de la realidad, pues se centró en el aula como el lugar donde el docente ejecuta sistemas didácticos diseñados técnicamente con la misión pedagógica de transmitir contenidos geográficos. Este enfoque pedagógico es hoy día fuertemente cuestionado por sus nefastas repercusiones en la práctica escolar cotidiana, en cuanto la vigencia y permanencia del dictado y la memorización y, de manera relevante, en la repercusión social del acto educante por su acento desfasado de los acontecimientos del entorno inmediato.

La complejidad de la práctica escolar de la enseñanza geográfica tradicional, se incrementa, al relacionar con las condiciones cambiantes de la época actual, las emergentes orientaciones epistemológicas. Entre los antecedentes para entender esta problemática, se tiene a Rodríguez (2005), quien al investigar lo que pasa en las aulas escolares, determinó que los alumnos seguían con atención lo dictado por el docente y registraban en sus cuadernos anotaciones que luego memorizaban para la evaluación de la cátedra.

La citada autora halló que el docente, al explicar el contenido de la clase, insistía en fijar el contenido con el uso del pizarrón. Notó además la pasividad de los educandos, quienes se limitaron a escuchar a los docentes y formular interrogantes ocasionales. En otras palabras, la práctica pedagógica consiste, de acuerdo a sus criterios, en una acción cotidiana donde el

docente enseña contenidos librescos y obsoletos en relación con los avances del conocimiento científico; en este caso, geográficos.

Las consecuencias de este modelo pedagógico son cada vez más visibles e inocultables por sus evidentes rasgos tradicionales, que merman notablemente la calidad formativa e incrementa la distancia entre las necesidades y aspiraciones del colectivo nacional con la demanda de una educación hacia el cambio social. Preocupa que en la cotidianidad escolar, ante la exigencia de la memorización, el apuntismo y el caletre, el tiempo parezca estar detenido, en la transmisión de contenidos desactualizados, agotados y caducos; con la aplicación de estrategias de enseñanza tradicionales y la evaluación extremadamente sumativa.

En otras palabras, la práctica pedagógica de la geografía se desarrolla con una enseñanza arcaica, petrificada y sin modificaciones sustanciales que vislumbren renovación, porque no existen rasgos que demuestren erosión a los fundamentos tradicionales. Esta problemática ya ha sido tema de discusión para Taborada (1990), quien calificaba a la enseñanza geográfica de ese momento como obsoleta al responder con apatía a las innovaciones científico-tecnológicas, la proliferación de informaciones, noticias y conocimientos, y alejarse del estudio de la problemática social y ambiental del país. Es decir, se trataba de una acción pedagógica indiferente ante las circunstancias del momento histórico.

En este sentido Santiago (2005) expresa que la vigencia de la concepción tradicional en la enseñanza de la geografía ha sido motivo de preocupación para reconocidos expertos en este campo del conocimiento, quienes al considerar la vigencia de la concepción descriptiva como un problema relevante en el ámbito de la práctica pedagógica, desde diversos enfoques, criterios y concepciones, han mostrado su inquietud ante lo reiterativo de esa dificultad educativa. Se piensa que la enseñanza geográfica descriptiva niega la posibilidad de integrar los adelantos conceptuales y metodológicos alcanzados por la investigación geográfica en

los escenarios académicos. Además que, al conservar la vigencia de esta concepción, se atrasa y dificulta la posibilidad de formar al ciudadano en correspondencia con los cambios de la época.

En otro orden de ideas, la geografía se encuentra, actualmente, llamada a responder a una demanda con profundas connotaciones sociales: globalización, cambio climático, desarrollo humano, diversidad (biológica, socio-económica y cultural), desarrollo sustentable, que implican no solo la individualización de interrelaciones, sino también el posicionamiento en una dimensión ética y solidaria con las nuevas generaciones; y en el plano educativo, la didáctica de la geografía pretende, entre otras tareas, proporcionar sólidos conocimientos y explicar la organización del espacio o sus equivalentes conceptuales: superficie terrestre, territorio, paisaje y lugar desde la interrelación de los sistemas físico-ambientales, económico-sociales, culturales y desde la definición de sus estructuras, que permitan comprender e insertarse en la dinámica de los cambios que los adelantos de la ciencia, la tecnología y la globalización exigen en las distintas escalas territoriales. La educación geográfica busca fomentar el arraigo y la construcción de pertenencia con los lugares y destacar la importancia del uso de los lenguajes de la geografía en el marco de las ciencias sociales.

Es necesario que la educación geográfica brinde la posibilidad a los alumnos para desarrollar actividades que promuevan un cambio de actitud y valoración hacia el entorno local, transformándose en actores con conciencia espacial que se vinculen activa y favorablemente con el espacio geográfico.

En este sentido expone Ballester, citado por Souto Gonzales (2011, p. 29) “la situación actual de la didáctica de la geografía en las aulas está basada mayoritariamente en la repetición de hechos y conceptos”. Por eso como alternativa ha planteado la necesidad de encontrar nuevas maneras de trabajar teniendo en cuenta las características del alumnado que al tiempo permitan un aprendizaje más coherente de esta disciplina.

Con base en lo expuesto el autor de la investigación, ha observado con preocupación las estrategias utilizadas para la enseñanza como: el uso del libro para trabajo de grupo y elaboración de conceptos sin razonamientos lógicos ni discusiones de los mismos; aplicación de cuestionarios, el tradicional dictado, y clases explicativas con anotación de conclusiones que el mismo docente sugiere.

Además, el desinterés de la mayoría de los alumnos al realizar las diversas actividades relacionadas con la asignatura de geografía, es decir que los aprendizajes pueden estar dados solo por lo que concluye el docente y los textos sin una participación activa del alumno, hasta la apatía de ellos en no poner de su parte para poder llegar a tener un buen aprendizaje.

Dentro del aula escolar, en el momento preciso del trabajo, los alumnos crean o toman cualquier momento para distracción de la clase. No se encuentran atentos, hacen otras cosas como hacer tareas olvidadas, dibujar, mandar cartitas, platicar con el compañero de junto, pararse y molestar al de atrás; y en algunas ocasiones llamar al profesor para distraerlo, solo con interés de conversar con el compañero, otros distraídos, otros pendientes del timbre o la hora de salida, hay que tener en cuenta los comportamientos, costumbres e intereses de cada uno de los niños y niñas pueden obedecer a la falta de motivación o de la manera como se presentan las clases lo cual para ellos se tornan aburridas, realizan actividades poco llamativas para lograr el interés, la motivación de ellos hacia la geografía.

Cabe destacar, que el mundo es cambiante y el conocimiento esta acelerado lo que pudiera ser verdadero ahora mañana puede ser falso, entonces, es necesario despertar en el alumno la capacidad de intervenir en esos procesos de cambio, como también su participación como actor social de la colectividad a la cual pertenece que reclama la optimización del ambiente y en consecuencia la enseñanza de la geografía puede ser pilar fundamental para ello.

En este sentido Tapia (2005) expresa “que a veces no es que los alumnos no aprendan porque no estén motivados, sino que no están motivados porque no aprenden, y no aprenden porque su modo de pensar al afrontar las tareas es inadecuado, impidiendo la experiencia satisfactoria que supone sentir que se progresa, experiencia que activa la motivación”.

El hecho de que esto ocurra se ve producido si el alumno, al afrontar una tarea, se fija sobre todo en la posibilidad de fracasar en lugar de aceptarla como un desafío y de preguntarse cómo puede hacerla, se centra en los resultados más que en el proceso que le permite alcanzarlos y considera los errores como fracasos y no como ocasiones de las que es posible aprender.

Por estas razones es importante retomar esta problemática para así el interés de los alumnos hacia la materia de geografía y se considera la relevancia de mejorar estrategias en el aula pues las experiencias de observación en el sitio de trabajo no convencen, sólo se enseña una geografía donde se intenta dar una información acerca de un tema determinado, centra su atención es en la transmisividad de conocimientos que no cubre las necesidades del estudiante; descripciones a base de mapas a veces obsoletos y ajenos a la realidad del estudiante, dictados, transcripciones tal cual como se encuentra en los libros y resúmenes forman parte de una educación tradicional.

Además, la ausencia de estrategias didácticas en el aula de clase no acordes a los intereses y necesidades de los niños, dado que se ha observado que tienen dificultad para orientarse en el espacio de la comunidad, en la identificación de los sitios históricos y relevantes del entorno donde viven, repiten mecánicamente la capital del municipio sin concienciarse que es parte de la división político territorial del país así como el uso de recursos didácticos tradicionales como el libro y la pizarra.

Se puede considerar que el rol de la educación en esta temática es entregar la mayor cantidad de herramientas posibles para que la relación

niño(a)-medio ambiente se desarrolle sobre las bases de un cuidado del entorno. Para lograrlo se requieren profundos cambios de estilos de vida, de estrategias en el aula que motiven e impulsen el desarrollo de pensamiento y mayores conocimientos que promuevan la conciencia pública ambiental, la participación ciudadana bien informada y el desarrollo de capacidades para tomar decisiones en temas relacionados con el medio ambiente y su conservación.

Para lograr estos desafíos, se requiere generar un cambio en quienes participan en los procesos de enseñanza y aprendizaje como también en la ciudadanía en su conjunto. Para ello, la estrategia educativa se puede sustentar en la construcción de conocimiento contextualizado a la realidad de los sujetos y a las necesidades de la compleja y cambiante sociedad actual. Ello, con miras a la formación de un futuro ciudadano activo, analítico, crítico y con un desarrollado sentido de co-responsabilidad respecto de lo que acontece en el medio ambiente donde se desenvuelve.

La investigación que realizó el equipo investigador del Departamento de Ciencias Sociales de la Universidad Pedagógica Nacional en Bogotá sobre “El Concepto de Espacio Geográfico que manejan los niños Colombianos”, citado por Rodríguez (2002), demostró que el proceso enseñanza y aprendizaje, dentro de los programas habituales no ha conseguido los logros esperados, según se ha analizado en los diferentes informes presentados en congresos y encuentros de profesores, resultado de investigaciones y de pruebas aplicadas a los estudiantes como los exámenes de Estado, en tanto la geografía continua arraigada en la concepción tradicionalista y alejada de la concepción espacial y relacional en donde el sujeto y las sociedades se convierten en actores fundamentales.

Al parecer algunas causas o lo expuesto se deriva posiblemente del apego con la enseñanza tradicional aunado al aprendizaje para obtener la aprobación del adulto sin que medie el aprendizaje significativo. Esto quiere decir, que el estudiante estudia para el momento, por un resultado ya sea

cualitativo o cuantitativo para dejar a un lado la creación de nuevas prácticas o nuevas teorías que conlleva a una pasividad que cada vez es más frecuente.

En la búsqueda de soluciones que permitan contrarrestar estas afirmaciones que día a día se observa en el aula, se puede mencionar la creación y aplicación de juegos como recurso y herramienta para atender la demanda e ir en la medida de lo posible de la mano con los cambios que nacen a través de la misma.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área.

En tal sentido surge la motivación de proponer la recreación como estrategia didáctica para que los docentes del área de geografía puedan vincular ideas y conocimientos sobre las distintas actividades metodológicas con el fin de reforzar y facilitar el proceso interno del aprendizaje con el objetivo de superar las expectativas planteadas.

Por tal razón se plantea las siguientes interrogantes de la investigación en la utilización del juego como estrategia didáctica, a las cuales se les pretende dar respuesta en la misma.

¿Es el juego una estrategia didáctica en la enseñanza de la geografía en educación primaria en la Unidad Educativa Estadal Doctor José Alberto Velandia?

¿Cuáles herramientas de enseñanza y aprendizaje de la geografía se dan en la Unidad Educativa Estadal Doctor José Alberto Velandia?

¿Que importancia tiene el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la geografía?

¿Es factible el juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la geografía en educación primaria en la Unidad Educativa Estadal Doctor José Alberto Velandia?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General.

Proponer el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la geografía en educación primaria en la Unidad Educativa Estadal Doctor José Alberto Velandia del Municipio Michelena del Estado Táchira.

Objetivos Específicos.

Diagnosticar el uso del juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje de la geografía en educación primaria en la Unidad Educativa Estadal Doctor José Alberto Velandia.

Describir la importancia del Juego, como estrategia didáctica para la enseñanza de la geografía.

Considerar la factibilidad del estudio sobre el juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la geografía en educación primaria en la Unidad Educativa Estadal Doctor José Alberto Velandia.

Elaborar una propuesta pedagógica sobre el juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje de la geografía en educación primaria en la Unidad Educativa Estadal Doctor José Alberto Velandia.

Justificación e Importancia de la Investigación

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

En este sentido, los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. En los últimos años el país ha estado en constante cambio e innovaciones con el objetivo de proponer nuevas estrategias didácticas en la enseñanza de la geografía, así mismo formar los organismos que impartan el aprendizaje significativo escolar con la finalidad de recibir la educación en un nivel de categoría. Desde esta perspectiva es importante analizar la función del docente y la que les reclama la sociedad actual. Al mismo tiempo facilitar estrategias para cubrir la demanda, no es el sentido, sino también regularizar las características más flexibles de exigencias en la educación de los ciudadanos de nuestro país.

Normalmente los estudiantes han sido educados con el método tradicional o escuela antigua, el cual el docente se convierte en el sabio, es por ello que el estudiante es tratado como un ente pasivo del sistema educativo. Y a causa de esto el aprendizaje es de manera memorístico para luego formarlo en respuesta de examen. En consecuencia la educación es la que participa en la transformación de una sociedad donde el docente cumple una función de orientar, es decir como teniendo en cuenta la diversidad a través de situaciones de aprendizaje del vivir diario de cada ser o persona, y la riqueza humana, tanto en el ámbito social, familiar y cultural.

Por lo que, se debe señalar que el docente ha de poseer virtudes y cualidades no solo de instructor de conocimiento y enseñanza sino también de orientador y facilitar una educación óptica sustentado en el aprendizaje experimental y la relación docente-alumno-realidad. De aquí la relevancia del presente estudio que se enmarcan en la interactividad conjunta, construcción de conocimiento y aprendizajes significativos, en la enseñanza de la geografía a través del juego donde el maestro puede ayudar al alumno a tener una comprensión básica del sentido de los que se esta discutiendo y negociando en el aula, y debe asegurarse de que su percepción del contexto educativo es compartida por el alumno, pues solo de este modo le ayudara a acercarse a la comprensión y adquisición del contenido curricular objeto de aprendizaje.

El juego puede ser considerado un elemento de valor para el desarrollo del niño, la niña y el adolescente, ya que le permite actuar de manera espontánea e inmediatamente sin tomar en cuenta los objetos que lo rodean, alcanzando una independencia en a que actúa sin importar lo que ve, no es nada extraño encontrarse a un niño jugando con un palo haciendo de caballo o una niña utilizando un objeto de muñeca como su hijo; el juego es lo importante; la acción que produce diversión, goce o entretenimiento es lo que verdaderamente prevalece.

Al hablar del juego se puede caer en la creencia que solo es perdida de tiempo, pero en realidad esto no es así, debido a que el juego representa y constituye parte importante de la vida, se juega desde niños y, muchas actividades y actitudes se van aprendiendo o adquiriendo a través de los juegos.

El cuanto el para qué del estudio este se realizará con la finalidad de aportar una estrategia de aprendizaje que responda a las necesidades e intereses del niño y así sentar las bases que permitan desarrollar un pensamiento lógico, compatible con la época, también una actitud crítica y reflexiva.

En este sentido Prieto (1984) expresa que: “.el juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente”. (p. 130)

A través de la implementación del juego se puede favorecer la autonomía del alumno en su formación, fomentando metodologías activas, participativas, colaborativas y de atención a la diversidad. El profesor puede mejorar sus métodos al contar con herramientas más avanzadas y usar presentaciones dinámicas que reduzcan esfuerzos.

Se aspira y espera, que la siguiente investigación se ha una propuesta para la utilización del juego en la enseñanza de la geografía en educación primaria, sirviendo de apoyo para las próximas indagaciones que se hagan o que tengan relación con la misma. Con miras a potenciar los aprendizajes, mejorar contextos de formación y sobre todo marcar un cambio en la política e ideología de la realidad, en una sociedad que se debate entre uno y otro modelo de participación democrática.

Además de lo expuesto, la investigación es relevante por sus aportes teóricos metodológicos y prácticos. En el primer caso, los aportes teóricos pueden estar dados por la revisión de teorías, bibliografías y la selección de toda una base conceptual definida para el tratamiento de las variables de estudio para el uso del juego como herramienta didáctica. Desde el punto de vista práctico la futura aplicación de la propuesta enriquecida con el fin de optimizar las estrategias de enseñanza de la geografía.

Desde el punto de vista metodológico, se plantea como un proyecto factible que además de ser posible su desarrollo a través de unos pasos específicos propios de esta modalidad, su resultado puede servir como base a otros investigadores y al mismo tiempo, puede ser consulta importante para las instituciones educativas que busquen nuevos medios y alternativas pedagógicas para mejorar los conocimientos y optimizar la actividad docente venezolana.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

Antecedentes

En el nivel de Educación Inicial el alumno aprende a construir nociones, las cuales se logran a través de la descripción, el proceso para ello es el siguiente: Se observa el objeto o situación, se define el propósito de la misma, formulan preguntas, identifican las características, estas se organizan de acuerdo a las preguntas y formula la descripción, con la cual alcanzan la noción del hecho, problema o suceso observado. Son pues los contenidos conceptuales los que nos permiten diseñar cómo hacer para que el alumno alcance las nociones elementales de las áreas que debe conocer.

Para el nivel de Educación Primaria el proceso de enseñanza es el mismo, pero a diferencia que los contenidos en las áreas académicas comienzan a mostrar rasgos estructurales y cognitivos con más profundidad hacia la realidad, poder entender y captar los procesos que ocurren.

Sobre la base de lo antes expuesto el quehacer geográfico comprende una serie de tareas, que tienen como objetivo el estudio de diversos aspectos del medio en el que se desenvuelve la sociedad. La geografía utiliza métodos, tanto originales como comunes a otras ciencias, que se constituyen de una serie de pasos particulares a las investigaciones de esta ciencia. De ahí que las escuelas siguen ignorando, sin que la culpa sea suya, de las interesantes evoluciones que se dan lugar en todos los niveles de la geografía en los últimos años, ya que es más dinámica por lo tanto cambiante, razón por la cual el docente debe aprovechar para innovar.

Mora (2006), realizó un estudio titulado *“El juego como recurso didáctico para la enseñanza de la geografía local en la II etapa de educación básica caso; Unidad Educativa Rural Germán Candiales”*. En la cual se

planteó el objetivo general de proponer estrategias para la enseñanza de la geografía local en la II etapa de educación básica enmarcada en un proyecto factible modalidad investigación de campo de tipo descriptivo. Población constituida por dos estratos tres docentes y 105 alumnos de 4º 5º y 6º grados turno la mañana, Instrumentos dos, uno dirigido a los docentes conformado por 15 ítems de respuesta escala de estimación siempre, algunas veces y nunca; para los alumnos otro instrumento de respuestas dicotómicas si y no de 10 ítems; estos sometidos a una validación de juicio de experto el análisis se realizó mediante el estadístico Excel XP como conclusión existe la necesidad de implementar el juego como estrategia de enseñanza se implementaron 2 talleres como propuesta dirigidos a los docentes compuestos por objetivos, contenido, estrategias, recurso y tiempo.

Esta investigación se relaciona con esta investigación ya que propuso estrategias para la enseñanza de la geografía en una institución escolar que es lo que se pretende lograr con esta.

Por otra parte, Mejía (2003) en su investigación *“la actividad lúdica como acción didáctica en la enseñanza de la geografía para primer grado de educación básica”*, en la cual su objetivo general consistió en conocer la actividad lúdica como acción didáctica en la enseñanza de la geografía 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, San Cristóbal Estado Táchira. El estudio fue un diseño de campo, descriptivo. La población informante clave seis (6), y 40 niños a quienes se les aplicó el instrumento el cual consistió en una entrevista, Obteniéndose, como resultado que los niños asumieron una conducta positiva, atención y creatividad en los temas de estudio. Asimismo se recomendó a los docentes que utilicen el juego a fin de elevar y mejorar los aprendizajes significativos de los alumnos.

Este autor concluye señalando las características favorables que presentan los juegos como estrategias para el proceso de enseñanza

aprendizaje de la geografía en la educación básica, lo que relaciona directamente con los objetivos de esta investigación.

En el nivel Nacional, Escalante, Gregorio y Prieto (2008), en su investigación *“La Guía de estrategias para la enseñanza de la geografía general del séptimo grado, dirigida a los docentes del Liceo Bolivariano “Rosario Almarza” del Municipio Trujillo, Estado Trujillo”* la cual tuvo como objetivo la creación de un material de apoyo didáctico, de estrategias de enseñanza, el cual va dirigido a docentes de Geografía General de Séptimo Grado, en el Liceo Bolivariano “Rosario Almarza” del municipio Trujillo, estado Trujillo, para la innovación, motivación y comprensión por parte del estudiante, que le permita construir procesos de aprendizaje, que contribuyan con el desarrollo de los objetivos programáticos de acuerdo a la aplicación de cada docente. En un tipo de investigación descriptiva con un diseño de campo, donde se seleccionó como población a los docentes de Geografía General de la institución, a los cuales se le aplicó un cuestionario validado por el juicio de especialista, cuyos datos permitieron elaborar una guía de estrategias de enseñanza, para que vayan en función del aprendizaje de los estudiantes, y de los contenidos del área.

Esta investigación se relaciona con la presente ya que utilizó herramientas de apoyo didáctico para la enseñanza de la geografía.

A nivel Internacional Villalón (2010) para Universidad de Ciencias Pedagógicas “Raúl Gómez García” Provincia: Guantánamo, Cuba. En su investigación *“Los métodos de enseñanza de la Geografía”*, establece que los métodos de enseñanza tienen múltiples clasificaciones pero en esencia todos se relacionan, pues depende del punto de vista con que se enfocan. Se destacan por su utilización el método explicativo-ilustrativo, el trabajo con mapas, con libros de textos, observación, trabajo independiente, colectivo y juegos didácticos, paneles, mesas redondas, estudios de casos, métodos visuales y prácticos. Estos métodos son los más apropiados para la enseñanza de la Geografía porque permiten formar al profesor de

Secundaria Básica con un nivel superior en los conocimientos y dominios de las habilidades profesionales, cumpliendo el principio pedagógico de la formación de aprender a aprender y aprender a enseñar. Entre las Palabras Clave: Metodología de la Enseñanza-Geografía, Enseñanza Secundaria Básica. Entre las conclusiones destaca que los juegos didácticos como métodos productivos elevan el nivel de aprendizaje hasta un 85 % cuando se desarrollan acciones que estimulan el aprendizaje de los alumnos. De forma general para la selección de los métodos más apropiados en la enseñanza, el profesor deberá tener en cuenta: Los objetivos generales de la educación. Los objetivos didácticos de la clase. El carácter del material de la clase. La edad de los alumnos, sus particularidades y el nivel de preparación para el estudio del material docente.

A través de investigación se logró reconocer los métodos no convencionales de enseñanza de la geografía para el logro de los objetivos de esta investigación.

Otro estudio de Chacó y Galvez (2006), titulado "*El Juego como Estrategia Pedagógica: una Situación de Interacción Educativa Campo*", donde se plantearon el objetivo de proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago. El estudio fue de tipo exploratorio. Su diseño metodológico mixto, dividiéndose en dos etapas, a saber: etapa de categorización y etapa de propuesta; la primera consideró un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos, y la segunda, un diseño experimental (preprueba-postprueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos sujetos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar. En la etapa de categorización los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron registros de observación semi-estructurada y

entrevistas individuales, y los datos obtenidos se vaciaron en tablas de contenido que luego se analizaron cualitativamente.

En la etapa de propuesta, la recolección de datos se realizó a través de pruebas (pre y post test), listas de cotejo, registros de observación, registros anecdóticos y un plenario. El análisis de los datos se hizo de modo cuantitativo y cualitativo, considerando los grupos control y experimental antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica. En las conclusiones se da cuenta del logro de los objetivos propuestos inicialmente y del proceso de la investigación. Con todo, en el estudio se realizó una categorización de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Además, se elaboró, desarrolló y aplicó una propuesta pedagógica en el subsector de Educación Matemática, en base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación y aportar, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica.

En esta propuesta se plantea el juego como una estrategia didáctica para la enseñanza lo que directamente se relaciona con los objetivos planteados en esta investigación.

Estos estudios efectuados anteriormente a la presente investigación, demuestran que han existido instituciones educativas públicas y privadas e investigadores preocupados por el conocimiento y la solución a problemas o situaciones que se presentan, en donde se deben llevar a la práctica nuevas alternativas para lograr mejorar la pedagogía educativa del país, siendo el juego una estrategia didáctica en la enseñanza de la geografía, cuyos estudios permiten sustentar básicamente la actual investigación.

Por tal razón, estas investigaciones tienen similitud con el estudio que se desea desarrollar; porque se persigue implementar estrategias dirigidas a incentivar a los docentes en la búsqueda de herramientas, métodos y actividades que promuevan en los educandos el mejor conocimiento de la geografía.

Bases Teóricas

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos. De igual manera contribuye en el ámbito social y crecimiento personal en distintas áreas de la convivencia, ya sea en la práctica del mismo o la formación de valores morales necesarios en un mundo tan cambiante.

El Juego como Estrategia Didáctica en la Geografía

Al definir qué se entiende por estrategias de enseñanza, dentro del concepto más amplio de enseñanza; para Díaz y Hernández (2003) conceptualizan: la enseñanza es un proceso que pretende apoyar o, si se prefiere el término, andamiar el logro de aprendizajes significativos.

En tal sentido, puede decirse que la enseñanza corre a cargo del enseñante como su originador, pero al fin y al cabo es una construcción conjunta como producto de los continuos y complejo cambios con los alumnos y el contexto instruccional (institucional, cultural, etcétera), que a veces toma caminos no necesariamente predefinidos en la planificación.

De esta misma manera, afirman los autores mencionados, que en cada aula donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje, se realiza una construcción conjunta entre enseñante y aprendices únicos e irrepetibles. Por ésta y otras razones se puede decir que es difícil considerar que existe una única manera de enseñar o un método infalible que resulte efectivo y válido para todas las situaciones de enseñanza y aprendizaje. De hecho, puede aducirse a lo anterior que aun teniendo o contando con recomendaciones sobre cómo llevar a cabo unas propuestas o método pedagógico cualquiera, la forma en que éste o éstos se concreten u operacionalicen siempre será diferente y singular en todas las ocasiones.

Visto desde otro punto de vista, la enseñanza es también en gran medida una auténtica creación. Y la tarea que se considera clave que le queda al docente por realizar es saber interpretarla y tomarla como objeto de reflexión para buscar mejoras sustanciales en el proceso completo de enseñanza-aprendizaje.

De esta manera, el docente debe poseer un bagaje amplio de estrategias, conociendo qué función tienen y cómo pueden utilizarse o desarrollarse apropiadamente. Dichas estrategias de enseñanza se complementan con las estrategias o principios motivacionales y de trabajo

cooperativo de los cuales puede echar mano para enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Además es necesario tener presentes aspectos esenciales para considerar qué tipo de estrategias es la indicada para utilizarse en ciertos momentos de la enseñanza, según Díaz y Hernández (2008) dentro de una sesión, un episodio o una secuencia instruccional, a saber:

1. Consideración de las características generales de los aprendices (nivel de desarrollo cognitivo. conocimientos previos, factores motivacionales. etcétera).
2. Tipo de dominio del conocimiento en general y del contenido curricular en particular, que se va a abordar.
3. La intencionalidad o meta que se desea lograr y las actividades cognitivas y pedagógicas que debe realizar el alumno para conseguirla.
4. Vigilancia constante del proceso de enseñanza (de las estrategias de enseñanza empleadas previamente, si es el caso), así como del progreso y aprendizaje de los alumnos.
5. Determinación del contexto intersubjetivo (por ejemplo, el conocimiento ya compartido) creado con los alumnos hasta ese momento, si es el caso.

Cada uno de estos factores y su posible interacción constituyen un importante argumento para decidir por qué utilizar alguna estrategia y de qué modo hacer uso de ella. Dichos factores también son elementos centrales para lograr el ajuste de la ayuda pedagógica.

En base a las consideraciones anteriormente expresadas, se puede inferir que los juegos integran un conjunto que incide prestigiosamente en la efectividad del proceso educativo. Asimismo, se considera que los juegos pedagógicos constituyen múltiples vías para el logro de los objetivos que persigue la enseñanza, siendo fuentes de estímulo para motivan el aprendizaje y facilitan en los educandos la oportunidad de ser agentes de su

propia información. Por otra parte, se deduce a los juegos como estrategia metodológica, al posibilitar el aprendizaje e integración de las diversas áreas del currículo.

Clasificaciones y Funciones de las Estrategias de Enseñanza

En esta sección se presentaran algunas de las estrategias de enseñanza que el docente puede emplear con la intención de facilitar el aprendizaje significativo de los alumnos. Las estrategias que se han seleccionado para su presentación han demostrado en diversas investigaciones una alta efectividad, al ser introducidas como apoyos y que el autor de la investigación considera relevantes para organizar distintos juegos aplicables al alcance de objetivos en la enseñanza de la geografía.

Diversas estrategias de enseñanza pueden incluirse según los expertos Díaz y Hernández (2003) al inicio (preinstruccionales), durante (coinstruccionales) o al término (postinstruccionales) de una sesión, episodio o secuencia de enseñanza aprendizaje o dentro de un texto instruccional. Con base en lo anterior es posible efectuar una primera clasificación de las estrategias de enseñanza, basándose en su momento de uso y presentación.

Las estrategias preinstruccionales por lo general preparan y alertan al estudiante en relación con que y cómo va a aprender; esencialmente tratan de incidir en la activación o la generación de conocimientos y experiencias previas pertinentes. También sirven para que el aprendiz se ubique en el contexto conceptual apropiado y para que genere expectativas adecuadas. Algunas de las estrategias preinstruccionales más típicas son los objetivos y los organizadores previos.

De igual manera las estrategias coinstruccionales apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza-aprendizaje. Cubren funciones para que el aprendiz mejore la atención e igualmente detecte la información principal, logre una mejor codificación y conceptualización de los contenidos de aprendizaje, y organice, estructure e

interrelacione las ideas importantes. Se trata de funciones relacionadas con el logro de un aprendizaje con comprensión Díaz y Hernández (2003). Aquí pueden incluirse estrategias como ilustraciones, redes y mapas conceptuales, analogías y cuadros C-Q-A, entre otras.

Por otra parte, las estrategias postístruccionales se presentan al término del episodio de enseñanza y permiten al alumno formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material.

Los métodos de enseñanza tienen múltiples clasificaciones pero en esencia todas ellas se relacionan, pues depende del punto de vista con que se enfocan. Todos en la enseñanza de la Geografía pretenden que el estudiante opere con el sistema de actividades o acciones concebidas por el profesor y que al menos tengan un nivel de asimilación productivo, que estimule a los estudiantes y los incorpore conscientemente a su propio desarrollo.

Para esto la motivación juega un rol fundamental, visto como la forma en que se concreta en la personalidad del estudiante sus necesidades, que la asimila y trasmite a través del lenguaje en el proceso de la actividad y la comunicación, donde se establece una relación entre los sujetos presentes: profesor-estudiante y estudiante-estudiante. También es significativo la relación del estudiante con el objeto de estudio y aprendizaje: el contenido.

En resumen en la educación, los métodos de enseñanza de la Geografía y su Metodología son los que permiten que los alumnos bajo la dirección del profesor, logren la asimilación consciente de los conocimientos geográficos, el desarrollo de habilidades, docentes y las capacidades cognitivas para operar con ellas.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Geografía tienen que estar permanentemente motivado, propicia que el estudiante estudie y aprenda, además resuelve el problema como resultado de su labor, en tanto que se estimulase motiva, y concretan las necesidades de su personalidad mediante el método. Permite establecer las relaciones entre los sujetos, de

ahí el papel tan importante que juega la comunicación, también es necesario la existencia de la actividad con el objetivo de estudio y aprendizaje: el contenido.

En el caso especial de las Ciencias Geográficas se hace referencia a la clasificación abordada por Graciela Barroqué, en los métodos teniendo en cuenta la fuente del conocimiento y la independencia cognoscitiva de los estudiantes. La misma propone nueve grupos de métodos: verbal - reproductivo, verbal - de búsqueda parcial, verbal – investigativo, visual – reproductivo, visual - de búsqueda parcial, visual – investigativo, práctico – reproductivo, práctico - de búsqueda parcial y práctico – investigativo.

En donde Barroqué G (1991), expresa que los estudiantes se acercan a algunas orientaciones básicas para desarrollar estrategias de enseñanza. Asimismo, retoman los conocimientos obtenidos en los bloques anteriores relativos a los propósitos y contenidos de la asignatura en la escuela secundaria.

En relación con la selección de los métodos se pudiera afirmar que no hay clasificación que sea aceptada por todos los didactas, en este estudio centra la atención en la clasificación dada por Carlos Álvarez de Zayas, pues en la misma a diferencia de las restantes clasificaciones incorpora métodos como los juegos didácticos, variable a la cual particularmente hace énfasis el autor de la investigación y entre otras las mesas redondas, los paneles, las discusiones temáticas y los estudios de caso; que visto desde su interna lógica tiene una correspondencia, permitiendo a partir de su implementación profundizar en el contenido, el desarrollo de habilidades pedagógicas profesionales y permite la construcción de su propio conocimiento, cuestión esta que a partir de la comprensión del método y la sistematización permita hacer validar el criterio de la clasificación, que no es otro que la estimulación productiva.

El Método de trabajo con los juegos didácticos: puede constituir una vía para organizar la enseñanza de la Geografía y su Metodología. Al

estudiar la historia de la pedagogía se observa que en todos los tiempos y en los distintos lugares los pedagogos se han valido del juego para el desarrollo de su labor a partir de conocer los elementos teóricos: psicológicos, pedagógicos y metodológicos de los juegos que va a utilizar.

El juego tiene una gran significación para el desarrollo físico e intelectual del estudiante gracias a las grandes posibilidades que contiene de avanzar rápidamente en su desarrollo intelectual de ahí que se pueda considerar al juego como un método que le proporciona al estudiante conocimiento del mundo en que vive y que han de transformar.

El precitado autor Arstonov y sus colaboradores propusieron una clasificación a partir de dos direcciones fundamentales: el juego natural y el artificial.

Los juegos artificiales: con resultados concretos (imitativos: militares, ocupacionales y didácticos, deportivos y abstractos); infantiles (imitativos: de roles y de construcción, deportivos: dinámicos).

El juego didáctico es una actividad psicológica compleja tanto desde el punto de vista teórico como práctico. Requiere para su utilización de una preparación previa adecuada y de un nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores, los cuales deben dominar sus técnicas y valorar los resultados obtenidos en aras de perfeccionarlos.

El principio del carácter problémico en la utilización del juego didáctico como método expresa las regularidades lógicas-psicológicas del pensamiento y el aprendizaje. Se puede considerar el juego didáctico como un método productivo en la enseñanza de la geografía y su metodología donde los resultados sirven como valoración objetiva de este. El método de trabajo con los juegos didácticos ha demostrado que el aprendizaje se eleva hasta un 85 a 90 % cuando se desarrollan acciones que estimulan el aprendizaje de los alumnos.

Froebel, 1997, citado por Timaure (2000) fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego. Lo concibió como la más alta expresión del

desarrollo humano en la infancia; es decir, la libre expresión de lo que es el alma infantil. La genialidad de este teórico fue identificar el juego como un instrumento y un auxiliar oportuno de la educación. Froebel es uno de los iniciadores del movimiento de los jardines de infancias, quien resaltó la importancia del juego y la expresión personal como base de la educación en la primera infancia. Este autor define las actividades lúdicas como una herramienta significativa en el desarrollo cognitivo y moral; asimismo, considera que los juegos proporcionan a los niños sus primeras experiencias sobre las ideas de justicia, equidad y falsedad.

Importancia del Juego como estrategia didáctica

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales. El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Los trabajos que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo infantil permiten concluir que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento.

Estructuralmente para Garaigordobil (2008) el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

Desde el punto de vista del progreso psicomotor, esta autora explica que el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del

cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

De igual manera Garaigordobil (2008), expone desde el punto de vista del desarrollo intelectual, que jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno. Socialmente, mediante el juego entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento ya descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios.

Por su parte López (2008), expresa que desde el punto de vista de la sociabilidad, mediante el juego entra en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios. Las relaciones que existen entre el juego y la socialización infantil se podrían resumir en una frase: el juego llama a la relación y sólo puede llegar a ser juego por la relación. Esta premisa contiene dos ideas. La primera, el juego llama a la relación, subraya que es un importante instrumento de socialización, porque estimula que los niños busquen a otras personas, interactúen con ellas para llevar a cabo diversas actividades y se socialicen en este proceso. Por las investigaciones que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo social infantil sabemos que en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en los que representan el mundo social que les rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se

comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación: desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común), evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento: y se conocen a sí mismos, formando su yo social a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego.

En este sentido, desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional, el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo.

Diversos estudios que han analizado las conexiones entre juego y desarrollo afectivo-emocional concluyen que el juego es un instrumento de expresión y control emocional que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental. En este orden de idea, Ramos (2004) afirma:

El juego le da al niño la oportunidad compartir, respetar reglas, esperar su turno, escuchar a los demás, tomar decisiones, superar dificultades, crear nuevas situaciones y vivir en democracia. Pero sobre todo, le permite adquirir nuevos aprendizajes de manera amena y gratificante (p.49).

La investigación que aporta Ramos evidencia la importancia que tiene el juego en el fortalecimiento y la adquisición de valores en el proceso de enseñanza aprendizaje; razones por las cuales debería ser aprovechado por los docentes y sin embargo en los actuales momentos es ignorado por algunos profesores que teniendo como auxiliar esta estrategia de enseñanza siguen utilizando métodos tradicionales de enseñanza (pizarra, tiza, entre otros.) lo que genera como consecuencia que los alumnos no se motiven por alcanzar su aprendizaje, caso específico la enseñanza de la geografía.

Por lo planteado, se puede afirmar que estimular la actividad lúdica positiva, simbólica, constructiva, creativa y cooperativa es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil, además de tener una función preventiva y terapéutica.

En consecuencia, la importancia de emplear el juego como una metodología educativa tanto en educación infantil; estructurando el aula en espacios de juego, potenciando variadas experiencias lúdicas dentro y fuera del recinto de la escuela, como en educación primaria (realizando programas de juego cooperativo y creativo para el desarrollo socio-emocional).

Cabe aclarar que el autor no plantea las situaciones como antagónicas ni excluyentes, antes bien lo que se sostiene es que deben considerarse como complementarias dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, para con ello lograr que el aprendiz sea más autónomo y reflexivo; lo cual implica un valor pedagógico indiscutible; y se puede introducir y enseñar a los alumnos cómo elaborarlas, de tal forma que, posteriormente, con ayuda, explicaciones y ejercitaciones apropiadas, lleguen a utilizar el juego como genuino en las estrategias de aprendizaje de la geografía inclusive cualquier otra área.

Para Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a

medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

De esta manera la característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Según Vigotsky (1991), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky (1991) establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje.

Sin embargo, mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje pero no actúa solo.

La teoría de Piaget trata especialmente el desarrollo por etapas y el egocentrismo del niño; este Teórico hace énfasis en la incompetencia del niño y al no tratar los aspectos culturales y sociales, generó que otros teóricos como Vygotsky demostraran en sus estudios, que Piaget subestimaba las habilidades cognitivas de los niños en diferentes ámbitos.

Según Vigotsky (1991), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

En este sentido Vigotsky (1991) establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la

escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

También es importante resaltar que Vygotsky indica que los niños en la última etapa de preescolar, realizan fundamentalmente, el juego protagonizado, de carácter social y cooperativo; pero también reglado, donde se da la interacción de roles, por tanto la cooperación, que consiste en colocarse en el punto de vista de la otra persona; es lo que más tarde va a generar el pensamiento operativo que permite la superación del egocentrismo infantil.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales y para potenciar la lógica y la racionalidad

A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

La teoría de Vygotsky es la que desarrolla el tema del juego con mayor asertividad y cuyos preceptos son los más utilizados en el ámbito educativo, ya que esta Teoría es la que condiciona el desarrollo, y establece que el juego facilita el paso de unas adquisiciones incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes.

La idea fundamental de su obra radica en que el desarrollo de los humanos únicamente puede ser explicado en términos de interacción social, siendo precisamente este el elemento fundamental para desarrollar actividades lúdicas, las cuales deben cumplir dos fines, el aprendizaje y el reforzamiento de las relaciones entre los alumnos y su entorno.

Para culminar, Vygotski señala que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que los niños encuentran en su medio ambiente (entorno).

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la

construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

De igual manera, Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio

conocimiento y elaborar su propio sentido Bruner y Haste, (citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

De esta manera, las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002).

Entonces, una vez establecida la importancia de esta estrategia, el juego didáctico surge "...en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad"...Yvern (1998) (p. 36). Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

- Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.
- Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.
- Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de

conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

- De la Dimensión Académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006).

Según Dinello (1999), en cada juego didáctico se destacan tres elementos:

- El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

- Las acciones Indicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico.

Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

– Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

Un programa educativo bien concebido, debe entonces, comprender una serie de contenidos que sirvan como experiencias estimulantes para cada una de los educandos, y que permitan la máxima expresión de las mismas a los niveles que puedan ser posibles alcanzar en cada niño o niña. Estas experiencias se apoyan en diversos objetos, entre los que se incluyen los juguetes.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

Bases Legales

Para realización de esta investigación, se apoya en elementos de orden jurídico y legal a nivel nacional basándose en la pirámide de Kelsen, que es un método jurídico estricto, mediante el cual quiere eliminar toda influencia psicológica, sociológica y teológica en la construcción jurídica, y acotar la misión de la ciencia del derecho al estudio exclusivo de las formas normativas posibles y a las conexiones esenciales entre las mismas. La pirámide kelsiana, es categorizar las diferentes clases de normas ubicándolas en una forma fácil de distinguir cual predomina sobre las demás.

El propósito de la pirámide de Kelsen, en nuestra área de estudio en específico, es establecer la jerarquía de las normas jurídicas referentes al sistema educativo, es decir; un orden de mando entre ellas, situando la constitución en el pico de la pirámide y en forma descendente las normas jurídicas de menor jerarquía, entre ellas las de carácter administrativo.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999)

La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, es el documento vigente que contiene la Ley fundamental del país, dentro de cuyo marco deben ceñirse todos los actos legales.

Artículo 102.

“La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuito y obligatorio. El estado la asumirá...” Es por esto, que todos los venezolanos tienen acceso a la educación como un progreso y así alcanzado sus propias metas, es decir, según los objetivos que se planifique.

Artículo 107.

“La educación ambiental es obligatoria en los niveles y modalidades del sistema educativo, así como también en la educación ciudadana no formal. Es de obligatorio cumplimiento en las instituciones públicas y privadas, hasta el ciclo diversificado, la enseñanza de la lengua castellana, la historia y la geografía de Venezuela, así como los principios del ideario bolivariano”.

Ley Orgánica de Educación con su Reglamento (2009).

Esta ley tiene por objeto desarrollar los principios y valores rectores, derechos, garantías y deberes en educación, que asume el Estado como función indeclinable y de máximo interés, de acuerdo con los principios constitucionales y orientados con valores éticos, humanistas para la transformación social.

Artículo 3.

La educación tiene como finalidad fundamental el pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico y activo para un convivir de una sociedad democrática justa y libre basada en la familia como célula fundamental y en la valoración del trabajo como base para participar activa, consciente y solidariamente en los procesos de transformación social; con sustanciación en los valores de la entidad nacional y comprensión, la tolerancia, la convivencia y las actitudes que favorezcan en el fortalecimiento de la paz y los vínculos de integración y sociedad latinoamericana.

Partiendo de estas definiciones, se puede considerar que el individuo debe adaptarse a un ámbito para el desarrollo único y pleno y así obtener las condiciones para lograr el éxito desde la realización de actividades de estudio.

Ley orgánica de protección al niño, niña y adolescente

Esta ley tiene por objeto el de regular los derechos y garantías, así como los deberes y responsabilidades relacionadas con la atención y protección de los niños, niñas y adolescente, además esta ley refuerza el concepto de familia como célula fundamental de la sociedad, por lo que le da gran importancia a las obligaciones que tiene como responsable principal, inmediata e irrenunciable en el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

Esta ley tiene rango constitucional, es decir, en la nueva constitución de la República Bolivariana de Venezuela, aprobada el 15 de diciembre de 1999, en su Capítulo V establece que hay que darle prioridad a la protección integral del niño, niña y adolescente.

Artículo 53

"Todos los niños, niñas y adolescentes tienen el derecho a la educación gratuita y obligatoria, garantizándoles las oportunidades y las condiciones para que tal derecho se cumpla, cercano a su residencia, aun cuando estén cumpliendo medidas socioeducativas en el Sistema Penal de Responsabilidad del Adolescente."

Artículo 54

"El padre, la madre, representantes o responsables, tienen obligación inmediata de garantizar la educación de los niños, niñas y adolescentes. En consecuencia, deben inscribirlos oportunamente en una escuela, plantel o institución de educación, de conformidad con la ley, así como exigirles su asistencia regular a clases y participar activamente en su proceso educativo."

Artículo 55

"Todos los niños, niñas y adolescentes tienen el derecho a ser informados e informadas y a participar activamente en su proceso educativo. El mismo derecho tiene el padre, la madre, representantes o responsables en relación al proceso educativo de los niños, niñas y adolescentes que se encuentren bajo su Patria Potestad, representación o responsabilidad."

Artículo 56

"Todos los niños, niñas y adolescentes tienen el derecho a ser respetados y respetadas por sus educadores y educadoras, así como recibir una educación, basada en el amor, el afecto, la comprensión mutua, la identidad nacional, el respeto recíproco a ideas y creencias, y a la solidaridad. En consecuencia, se prohíbe cualquier tipo de castigo físico o humillante."

Ley Orgánica del Ambiente (2006)

Esta Ley tiene por objeto establecer las disposiciones y los principios rectores para la gestión del ambiente, en el marco del desarrollo sustentable como derecho y deber fundamental del Estado y de la sociedad, para contribuir a la seguridad y al logro del máximo bienestar de la población y al sostenimiento del planeta, en interés de la humanidad. De igual forma, establece las normas que desarrollan las garantías y derechos constitucionales aun ambiente seguro, sano y ecológicamente equilibrado.

Artículo 34.

"La educación ambiental tiene por objeto promover, generar, desarrollar y consolidar en los ciudadanos y ciudadanas conocimientos, aptitudes y actitudes para contribuir con la transformación de la sociedad, que se reflejará en alternativas de solución a los problemas socio-ambientales, contribuyendo así al logro de bienestar social, integrándose en la gestión del ambiente a través de la participación activa y protagónica, bajo la premisa del desarrollo sustentable".

Los mencionados artículos confieren la finalidad fundamental de la investigación, ya que se pretende el pleno desarrollo de la personalidad y el logro de un hombre sano, culto, crítico y apto para convivir en una sociedad democrática.

Sistema de Variables

En toda investigación es importante plantear variables, ya que éstas permiten relacionar algunos conceptos y hacen referencia a las características que el investigador va a estudiar. Aunque Hurtado (2008) prefiere usar el concepto de “evento”, el cual es más amplio pero el mismo incluye el término variable y es el que discutirá a continuación.

Se puede acotar entonces, que la idea básica de algunos enfoques, sobre todo los cuantitativos, es la manipulación y control objetivo de las variables. Por otro lado, en el enfoque cualitativo también se puede usar variables para desarrollar una investigación. Desde esta premisa, Ramírez (1999) plantea que una variable es: “la representación característica que puede variar entre individuos y presentan diferentes valores” (p.25).

El sistema de variables es todo aquello que se va a medir, controlar y estudiar en una investigación o estudio. La capacidad de poder medir, controlar o estudiar una variable viene dado por el hecho de que ella varía, y esa variación se puede observar, medir y estudiar. Por lo tanto, es importante, antes de iniciar una investigación, que se sepa cuáles son las variables que se desean medir y la manera en que se hará.

En este mismo sentido Arias (1999), expresa: “una variable es una cualidad susceptible de sufrir cambios. (p.17).Es decir, las variables deben ser susceptibles de medición. De este modo una variable es todo aquello que puede asumir diferentes valores, según su naturaleza las variables pueden ser cuantitativas o cualitativas. Las variables también pueden ser definidas conceptual y operacional.

Tabla 1: Operacionalización de la Variable

OBJETIVO ESPECIFICO	VARIABLE	DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS
Diagnosticar el uso del juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje de la geografía en educación primaria en la Unidad Educativa Estatal Doctor José Alberto Velandia	El uso del juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje de la geografía	El Juego como herramienta de enseñanza	Preinstruccional Coinstruccional Posinstruccional	1-2-3 4-5 6-7
Describir la importancia del Juego, como estrategia didáctica para la enseñanza de la geografía	Importancia del juego como estrategia didáctica	El juego como estrategia didáctica	Psicomotor Intelectual Social Afectivo Emocional	8 9-10 11-12 13
Considerar la factibilidad del estudio sobre el juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la geografía en educación primaria en la U.E.E. Dr. José A. Velandia	Factibilidad del estudio sobre el juego	Factibilidad	Factibilidad	14-15

Pannacci Carlos

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Naturaleza de la Investigación

El capítulo que se presenta, forma parte de la metodología seguida para desarrollar pautas lógicas y así, coordinar las acciones operacionales destinadas a la consecución de los objetivos de la investigación, del modo más eficaz posible. Tal y como se presenta a continuación.

El estudio estuvo ubicado en el Enfoque Cuantitativo. En tal sentido, Bernal (2006) indica que se fundamenta en la medición de las características de los fenómenos sociales, lo cual supone derivar de un marco conceptual pertinente al problema analizado una serie de postulados que expresen relaciones entre las variables estudiadas de forma deductiva. Es decir, los datos se analizaron mediante la medición numérica y con utilización de la estadística descriptiva para el análisis de la resultante de los datos.

De acuerdo con los objetivos de la investigación se precisa que éste estudio es de carácter Descriptivo, ubicándose bajo un nivel analítico, ya que se emplearon técnicas de recolección de datos, que posteriormente se interpretaron en forma lógica y apropiada; como lo expresa Rodríguez (2005) comenta:

Comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes, o sobre cómo una persona, grupo o cosa, se conduce o funciona en el presente. La investigación descriptiva trabaja sobre realidades y su característica fundamental es la presentarnos una interpretación correcta (pp. 24,25).

Por tal razón, se puede aseverar, que la investigación por su naturaleza descriptiva quiere proponer el juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje de la geografía para mejorar el proceso de enseñanza contribuye con una mayor y mejor adquisición de conocimientos por parte de los educandos en la Unidad Educativa Estatal Doctor José Alberto Velandia del municipio Michelena del Estado Táchira.

También se basó en la Investigación de Campo, puesto que utilizó como estrategia para la recolección de datos, un cuestionario suministrado a los sujetos de estudio; en este caso, Directivos y Docentes objeto de estudio, este diseño puntualizó que abarca aquellas investigaciones cuya toma de información se efectúa con especificidades del ambiente, en el que se presenta el hecho a estudiar; asimismo, se utilizó métodos específicos de recopilación de datos; en la tabulación y análisis de información se utilizó métodos y técnicas estadísticas, de índole matemático.

Es decir, en el estudio el investigador mantuvo contacto directo con el fenómeno que se investigó; para ello, se hizo posible la aplicación del instrumento, en el que se tomaron los datos directamente de la fuente primaria como son los gerentes y docentes de la población en estudio para advertir y analizar la realidad versada en la opinión de éstos..

Población en Estudio

Dentro de una investigación es importante establecer cuál es la población. En torno a ello, se consideró la opinión de Ortiz y García (2003), quienes refieren que la población se trata de un conjunto de elementos de los cuales se conoce las características comunes de personas o elementos constitutivos. Para efectos del estudio se tomó como población 15 docentes como muestra los mismos 15 Profesionales ya que se considera una población pequeña, esta muestra se tomó de manera intencional para Sabino

(2007) “una muestra intencional escoge sus unidades no en forma fortuita sino completamente arbitraria”(p.84).

Muestra

Tabla 2: Muestra de la Investigación

Docentes	Total
15	15

Fuente: Datos tomados de la Dirección

Variable de Estudio

La investigación tuvo como variable el juego, cuando se explica conceptualmente este elemento se toma la consideración de autores como Hernández, Fernández y Baptista (2006) quienes sostienen que la variable consiste en: “...una propiedad que puede variar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse” (p. 123). Es decir, se trata de atribuir valores o manifestaciones a un grupo de personas u objetos sujetos de estudio.

La medición operativa se realizó mediante la aplicación de un cuestionario el cual contiene las dimensiones, indicadores y reactivos correspondiente a cada uno de los elementos de estudio.

La definición conceptual de las variables constituyó una abstracción articulada en palabras para facilitar su comprensión y su adecuación a los requerimientos prácticos de la investigación.

De igual manera la definición operacional estuvo constituida por una serie de procedimientos o indicaciones para realizar la medición de una variable definida conceptualmente. En la definición operacional se tuvo en cuenta que lo que se intentaba obtener es la mayor información posible de la variable seleccionada, de modo que se capte su sentido y se adecue al

contexto, y para ello se realizó una cuidadosa revisión de la literatura disponible sobre el tema de investigación

Instrumento para la Recolección de Información

El estudio presentado tomó la encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento para recolectar la información proporcionada. En cuanto a la técnica utilizada como parte del procedimiento investigativo, se puede argumentar que según el señalamiento de autores como Palella y Martins (2004) se refiere a “la técnica para la recolección de información; cuyo propósito inmediato consiste en obtener datos y luego resultados para dar respuesta al planteamiento del problema elaborado por el investigador o investigadora” (p.75).

De esta manera, el instrumento utilizado fue un cuestionario; el mismo según De La Mora (2002) consiste en: “...una hoja de cuestiones o de preguntas que se hacen o se proponen para averiguar la verdad de una cosa” (p. 112). En el mismo, se identifican los reactivos concordantes con los indicadores.

El cuestionario señalado constó de una carta de presentación, instrucciones y de ítems con alternativas de respuesta de escala de estimación (siempre, algunas veces nunca). Esta técnica específica de la investigación de campo, tiene como finalidad según la apreciación de Cerro y Bervian (2000) el “...recoger y registrar ordenadamente los datos relativos al tema escogido como objeto de estudio”. (p. 45). En el diseño del instrumento para la recolección de datos se registró los elementos concernientes a los objetivos y variables de estudio, sobre un total de 12 ítems.

Validez y Confiabilidad

El instrumento fue sometido a la validez, según Hernández, Fernández y Baptista (2006); "...se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir" (p. 243). Para determinar lo anteriormente señalado, el instrumento se validó mediante la técnica Juicio de Expertos; los cuales emitieron observaciones en su contenido. Al efecto, se seleccionó como expertos: dos (2) Especialistas en Enseñanza de la geografía (1) experto en el área de metodología de la investigación; a quienes se les entregó un formato que incluía: Título de la investigación, objetivos, cuadro de variable, instrumento y una encuesta de opiniones referidos a su construcción para que señalaran las sugerencias que consideraban pertinentes para proceder al diseño de la versión definitiva del instrumento.

La confiabilidad, es el contexto donde se realiza la validez del usuario. La confiabilidad del instrumento se expresa de acuerdo a lo expresado por el autor Morles (1994) como:

"el grado con el cual las mediciones de un instrumento son consistentes, precisas o libres de error" (p.48).

También se obtuvo la confiabilidad; mediante un procedimiento que se según Hernández, Fernández y Baptista (2006) sirve para determinar la consistencia interna que permite reducir el error de medición de un instrumento, cuyo coeficiente puede oscilar entre 0 y 1. Estos autores sostienen que: "Entre más se acerque el coeficiente a cero (0), hay mayor error en la medición" (p. 263). Por ello, se procedió a aplicar el instrumento a una prueba piloto de diez 10 docentes de la localidad, luego de recoger la información se aplicó el estadístico Alpha de Cronbach, calculado con el programa Microsoft Office Excel.

SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ÍTEMS:

MUESTRA: $\sum_{i=1}^n S_i^2 = 7,63$

POBLACIÓN: $\sum_{i=1}^n S_i^2 = 7,12$

VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS:

MUESTRA: $S_T^2 = 29,27$

POBLACIÓN: $S_T^2 = 27,32$

CÁLCULO DEL COEFICIENTE ALPHA DE CRONBACH:

$$r = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

$$K = N^{\circ} \text{ ÍTEMS ; } K = 12$$

ALPHA DE CRONBACH DE LA MUESTRA:

$$r = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right] = \frac{12}{12-1} \left[1 - \frac{7,63}{29,27} \right] = 0,8065$$

ALPHA DE CRONBACH DE LA POBLACIÓN:

$$r = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right] = \frac{12}{12-1} \left[1 - \frac{7,12}{27,32} \right] = 0,81$$

La confiabilidad de un instrumento se expresa mediante un coeficiente de correlación: rtt, que teóricamente significa correlación del test consigo mismo. Para el caso de la presente investigación se ha utilizado el Coeficiente de Correlación Alpha de Cronbach (). Sus valores oscilan entre cero (0) y uno (1.00). Una manera práctica de interpretar la magnitud de un coeficiente de confiabilidad puede ser guiada por la escala siguiente:

Rangos Y Magnitud:

0,81 a 1,00 Muy Alta

0,61 a 0,80 Alta

0,41 a 0,60 Moderada

0,21 a 0,40 Baja

0,01 a 0,20 Muy Baja

Por lo general, un coeficiente de confiabilidad se considera aceptable cuando está por lo menos en el límite superior (0,80) de la categoría “Alta”. No obstante, no existe una regla fija para todos los casos. Todo va a depender del tipo de instrumento bajo estudio, de su propósito y del tipo de confiabilidad de que se trate. Por ejemplo, un coeficiente de confiabilidad de consistencia interna para una escala de actitud, nunca debería estar por debajo del límite inferior de la categoría “muy alto”, o sea, el valor de rtt = 0,81 para ser considerado como aceptable. Sin embargo, en el caso de una prueba de rendimiento académico, la literatura reporta coeficientes que varían entre 0,61 y 0,80.

En el caso en estudio el Coeficiente Alpha de Cronbach calculado reportó valores de $\alpha = 0,8065$ para la muestra y de $\alpha = 0,81$ para la población, la cual la ubica dentro de la escala en la magnitud “Muy Alta”, con lo cual se concluye que el instrumento aplicado es altamente confiable, entendiendo la confiabilidad como la estabilidad o consistencia de los resultados obtenidos, Es decir, la confiabilidad se refiere al grado en que la aplicación repetida del instrumento, al mismo sujeto u objeto, produce iguales resultados, resultados consistentes.

Procedimiento para la Recolección de Datos

Las especificaciones del proceso para recoger los datos se llevó a cabo de la manera siguiente:

Se fijó una entrevista con el personal directivo, a fin de participar sobre la investigación y solicitar la nómina.

Luego, se procedió a la administración del instrumento a la muestra de estudio, bajo la asistencia del investigador, Enseguida se elaboró una matriz registrándose la respuesta emitidas en cada uno de los ítems por los sujetos de estudio.

Más tarde se calculó la frecuencia simple y absoluta, para obtener la distribución de frecuencias según las alternativas de respuestas para el posterior análisis. Este se presentó en función con las categorías de la variable, para mostrar los resultados en cuadros.

En este orden de ideas, cuando se sigue con los pasos metodológicos, uno de los de mayor alcance y relevancia es el análisis de resultados. Según Kerlinger (citado en Ávila, 2006):

El análisis de datos es el precedente para la actividad de interpretación. La interpretación se realiza en términos de los resultados de la investigación. Esta actividad consiste en establecer inferencias sobre las relaciones entre las variables estudiadas para extraer conclusiones y recomendaciones. (63).

Como lo plantea el autor el análisis de los datos antecede la interpretación de los datos en este caso correspondiente, se tomó como criterio, la frecuencia relativa expresada en porcentaje de mayor valor numérico, en cada uno de los y se hizo la interpretación tomando en cuenta los resultados de la investigación contrastando estos con el marco teórico.

Análisis, Interpretación y Organización de los Datos.

Para el análisis de los datos se organizó cada uno de los cuestionarios aplicados, para iniciar la tabulación de las respuestas. Los datos que se recopilaron mediante la aplicación del cuestionario se vaciaron en una matriz de doble entrada, contentivas en un eje horizontal del número de ítems y en su eje vertical el número de docentes, respectivamente a quienes se les aplicó el cuestionario, luego se especificaron las opciones de respuesta, hasta completar la matriz en su totalidad, asimismo, se totalizaron las respuestas emitidas. Por cada dimensión, se elaboraron cuadros descriptivos donde se colocaron los ítems correspondientes, la frecuencia simple y relativa de las respuestas obtenidas, confrontando la opinión de los encuestados con el Marco Teórico considerado y así poder inferir al respecto.

Los datos fueron presentados en gráficos de carácter simple donde se indican las tendencias relacionadas con las alternativas de cada uno de los ítems presentes en los cuestionarios de docentes de la Unidad Educativa Estadal Doctor José Alberto Velandia.

Del análisis de estos resultados surgió una serie de conclusiones del diagnóstico, y se tomó como punto de partida para elaborar la propuesta que mejore la tarea de enseñanza de la geografía a través de actividades lúdicas.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO IV

Los Resultados

Análisis de los Resultados

En este aparte, se desarrollaron una serie de pasos, los cuales se resumen a continuación: (a) el autor de la investigación, se presentó al personal directivo y docente objeto de estudio, con el fin de explicar el propósito del trabajo y obtener así, el respectivo permiso para la aplicación del instrumento; (b) Al alcanzar el permiso, se aplicó el cuestionario al grupo de docentes; (c) Se revisaron los cuestionarios para comprobar si fueron respondidos en su totalidad; (d) Esta información se procesó a través de un procedimiento estadístico computacional; (e) El análisis de los datos, se llevó a cabo de manera descriptiva considerando las dimensiones de las variables; (f) En el análisis, también se confrontaron los resultados con el marco teórico, a fin de establecer comparaciones, e inferencias entre lo expuesto y los resultados obtenidos en el estudio; (g) Finalmente, al tener los resultados del diagnóstico, se formularon conclusiones y recomendaciones.

En este orden de ideas, cuando se siguen los pasos metodológicos, uno de los de mayor alcance y relevancia es el análisis de los datos. Para Kerlinger (citado en Ávila, 2006):

El análisis de datos es el precedente para la actividad de interpretación. La interpretación se realiza en términos de los resultados de la investigación. Esta actividad consiste en establecer inferencias sobre las relaciones entre las variables estudiadas para extraer conclusiones y recomendaciones. (p.63).

El análisis de los datos, sin embargo, es sólo un paso en la investigación; se deben interpretar los descubrimientos de sus análisis, reportándolos de tal manera en que otros puedan sentir los resultados y

llevarlos a cabo. En el análisis correspondiente, se tomó como criterio, la frecuencia relativa expresada en porcentaje de mayor valor numérico en respuesta de cada cuadro y cada uno de los indicadores.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos del instrumento aplicado al personal de docentes por: dimensión e indicadores, como sigue:

Tabla 3

Distribución de frecuencias para la Dimensión El juego como herramienta de enseñanza Indicadores Preinstruccional, Coinstruccional, Posinstruccional

Indicadores	Ítems Sus padres le:	Siempre		Algunas Veces		Nunca	
		Fa	fr	fa	Fr	fa	Fr
Preinstruccional	¿Realiza juegos con los estudiantes basados en los objetivos en el área de la geografía?	03	06	05	13	07	80
	¿Motiva a los alumnos a través de actividades lúdicas en la enseñanza de la Geografía?	02	00	05	06	08	93
	Promedio	06		19		86	
Indicadores	Ítems	Siempre		Algunas Veces		Nunca	
		Fa	fr	fa	Fr	fa	Fr
Coinstruccional	¿Organiza previamente los contenidos del área para planificar actividades lúdicas?	05	00	05	33	05	66
	¿Apoya los contenidos curriculares durante el proceso de enseñanza aprendizaje a través del juego?	02	06	08	13	05	80
Postinstruccional	¿Al final del periodo de enseñanza permite al alumno participar en actividades lúdicas para formar una visión integradora de los contenidos tratados?	04	00	05	20	06	80
	Promedio	2		33		76	

Los resultados obtenidos mediante la aplicación del instrumento de investigación a los docentes, evidencian en la Dimensión El juego como herramienta de enseñanza, indicador preinstruccional que el 66% de los docentes nunca Organiza previamente los contenidos del área para planificar actividades lúdicas. También el 80% nunca apoya los contenidos curriculares durante el proceso de enseñanza aprendizaje a través del juego; además, el 80% nunca permite al final del periodo de enseñanza al alumno participar en actividades lúdicas para formar una visión integradora de los contenidos tratados. De esta manera, mediante el análisis se puede observar que indicaron los más altos porcentajes en la opción nunca evidenciando un déficit en la utilización del juego como herramienta de enseñanza, situación que amerita proponer la alternativa de solución mediante propuesta de orientación que modifiquen estrategias didácticas, pues están en contraposición por lo expresado en el marco teórico que expone: el juego como un instrumento de expresión y control emocional que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental.

Tal como se plantea en la teoría de Vygotsky se demuestra que en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo; según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

Uno de los criterios pedagógicos más importantes para el buen desenvolvimiento de las actividades educativas, es que los juegos escogidos por el docente para enseñar geografía, deben mantener desde un principio el interés y la motivación necesaria en el alumno para estimular su participación

y le permita interactuar libremente con sus compañeros. Así se promueve su aprendizaje cognitivo.

Tabla 4
Distribución de frecuencias para la Dimensión El juego como estrategia didáctica. Indicadores Psicomotor, Intelectual, Social

Indicadores	Ítems Sus hijos le:	Siempre		Algunas Veces		Nunca	
		fa	Fr	fa	Fr	fa	Fr
Psicomotor	Planifica juegos con los alumnos para facilitar la comprensión de los contenidos de aprendizaje.	03	06	09	13	03	80
	Motiva a los alumnos a través de actividades lúdicas	01	06	02	13	12	80
	Realiza actividades lúdicas donde los estudiantes pongan en movimiento su cuerpo en la enseñanza de la geografía	02	00	06	00	07	100
Intelectual	Considera que aplicando actividades de juego los niños aprenden y obtienen nuevas experiencias.	04	66	03	33	08	00
Social	El juego contribuye a la formación del yo social del niño.	03	60	03	40	09	00
	Considera que el juego es un instrumento de expresión y control emocional.	04	53	04	07	00	00
Promedio			32		24		44

Los resultados obtenidos mediante la aplicación del instrumento de investigación a los docentes evidencian en la dimensión el juego como estrategia didáctica que el 80% en indicador psicomotor nunca planifican juegos con los alumnos para facilitar la comprensión de los contenidos de aprendizaje; igualmente, el 80% de los docentes respondió que nunca Motiva a los alumnos a través de actividades lúdicas. También, el 85% de los docentes escogió la opción nunca realiza actividades lúdicas donde los estudiantes pongan en movimiento su cuerpo en la enseñanza de la geografía.

En resumen, mediante el análisis se puede observar que los docentes en el indicador psicomotor coincidieron con las respuestas de porcentajes más altos la opción nunca situación que amerita revisión. Cabe destacar a Garaigordobil esta autora explica el juego desde el punto de vista del

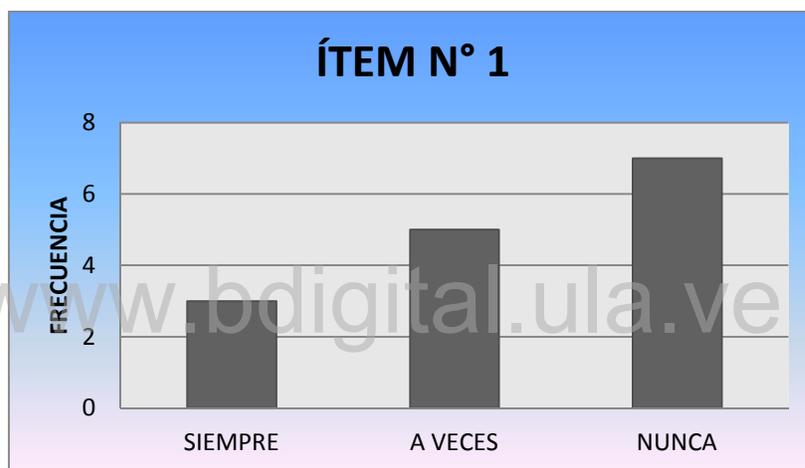
progreso psicomotor, explica el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

Sin embargo, en el indicador intelectual la interrogante: considera que aplicando actividades de juego los niños aprenden y obtienen nuevas experiencias los docentes respondieron 66% siempre sumado a ello como respuesta favorable 33% algunas veces es decir que los docentes tienen conocimiento de la importancia del juego para aprender fácilmente y obtener experiencias; Garaigordobil expone desde el punto de vista del desarrollo intelectual, que jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno.

En relación con la interrogante: El juego contribuye a la formación del yo social del niño el 60% de los docentes respondieron siempre y un 40% respondieron algunas veces planteamiento que asevera la importancia del juego para el desarrollo social del niño, es decir respuesta favorable pues los docentes en un alto porcentaje pueden coincidir con la autora del marco teórico cuando afirma que las contribuciones del juego al desarrollo social infantil en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en los que representan el mundo social que les rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin

común); evolucionan moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su «yo social» a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego. A continuación se presenta unos gráficos donde se observa los resultados ítem por ítem del cuestionario aplicado.

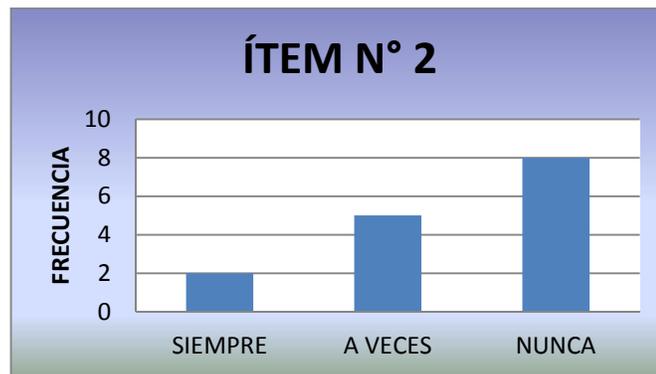
1.- ¿Realiza juegos con los estudiantes basados en los objetivos en el área de la geografía?



Como se puede apreciar en este ítem se refleja que un 46,6 % nunca realiza juegos con los estudiantes, un 33,3 % a veces y un 20,1% respondió que siempre lo hace. Demuestra la pasividad con la que los docentes aplican actividades lúdicas para la enseñanza de la geografía, es decir, prácticamente son nulas en las aulas de clases. Los datos expresados en el gráfico permiten hacer referencia a Thierry (2002) cuando afirma que el paradigma socioconstructivista, plantea el rescate "...del carácter social del aprendizaje, pues aprendemos de los demás, con los demás, y para los demás" (p. 32). En relación a ello, los docentes de la Unidad Educativa Estadal Doctor José Alberto Velandia, deben estar plenamente conscientes que todo proceso de aprendizaje es posible sólo a partir de una labor de

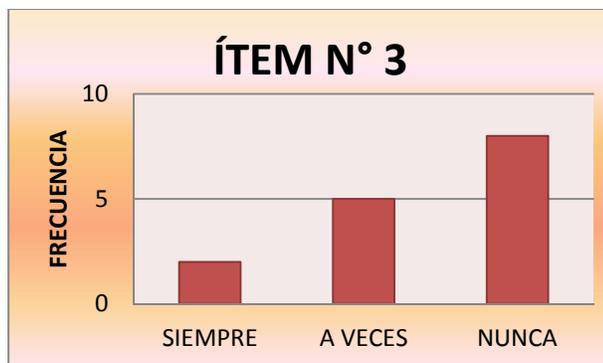
construcción social y cooperativa de docentes y estudiantes en esfuerzos concentrados para la construcción de conocimientos, que atienda la necesidad inmediata de los protagonistas.

2.- ¿Motiva a los alumnos a través de actividades lúdicas en la enseñanza de la Geografía?



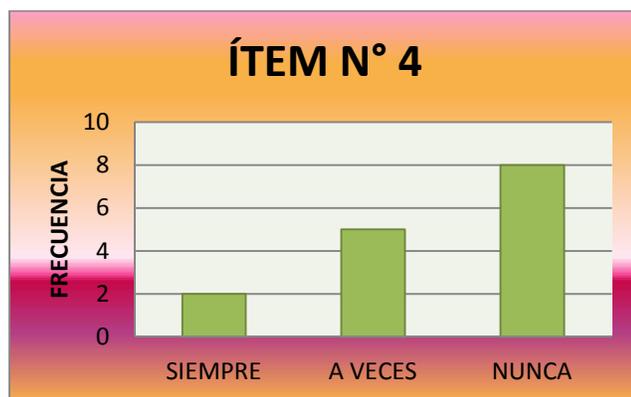
Descifrando el porcentaje adquirido en las respuestas de este ítem se puede decir que el 53,3 % nunca motiva a los alumnos a participar en actividades lúdicas, un 26,6 a veces lo hace y un 13,3 siempre lo aplica. Estos resultados indican una orientación que se vincula con los planteamientos realizados por McCarthy y Taiff (2002) cuando expresan que los métodos y estrategias de enseñanza deben estar sustentados en la exigencia de promover actividades conducentes a la interacción entre pares. En ese orden de ideas, los docentes deben mantener y perfeccionar las prácticas dirigidas a profundizar en la estimulación permanente de la interacción en el aula a través del juego como uno de los elementos fundamentales para la construcción de los aprendizajes.

3.- ¿Organiza previamente los contenidos del área para planificar actividades lúdicas?



Los resultados en este ítem tienen una tendencia similar a las anteriores, contando con 66,6 % de que nunca organiza los contenidos en pro de las actividades lúdicas. Estos resultados permiten hacer referencia a lo que señala Esté (2000), cuando afirma que “los procesos de interacción constructiva favorecen el desarrollo de una educación interactiva, a partir de los procesos de actividades lúdicas” (p. 19).

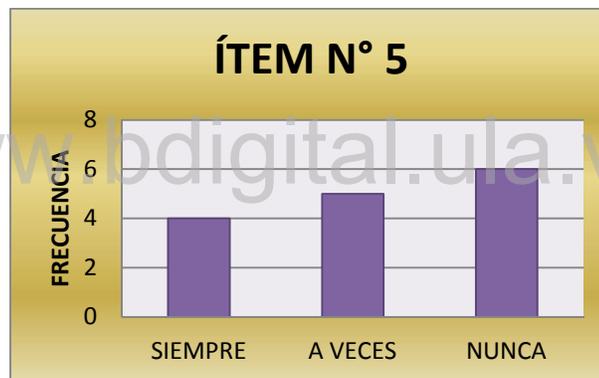
4.- ¿Apoya los contenidos curriculares durante el proceso de enseñanza aprendizaje a través del juego?



Los resultados mostrados en el gráfico del ítem número 4 nos muestra que un 66,6 % de los docentes poco les importa utilizar el juego para la

planificación de los contenidos programáticos. Cabe señalar que en la formación de los valores, es primordial para el docente llevar a cabo un ejercicio de poder interpersonal en el aula y de liderazgo transformador, capaz de fomentar la creatividad del alumno, de sus colegas, del entorno (Arévalo, 1997). En ese sentido, los docentes deben tener un máximo interés en cuanto a llevar a cabo estrategias como el juego donde se logren armonizar los valores y las conductas de los estudiantes con miras a consolidar el desarrollo de su personalidad social y su condición ciudadana.

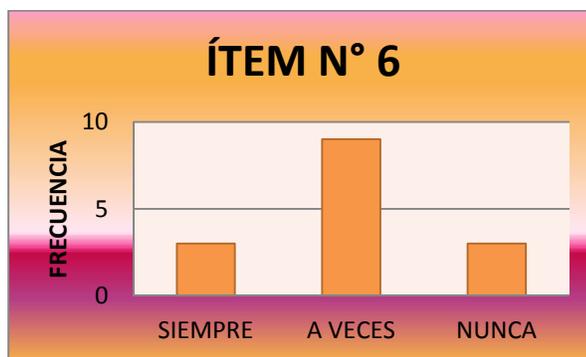
5.- ¿Al final del periodo de enseñanza permite al alumno participar en actividades lúdicas para formar una visión integradora de los contenidos tratados?



El porcentaje del siguiente ítem nos revela que la mitad, es decir, el 50% nunca permiten a los escolares cerrar con actividades que promuevan un cambio de actitud, siendo el juego referente del mismo. Es importante destacar el planteamiento de Medina (2002) cuando expresa que en el marco del conocimiento se construye a través de la interacción del individuo con el entorno sociocultural, mediante el uso de sistemas de signos construidos socialmente para actuar sobre su medio. La inclusión de los juegos se relaciona con este señalamiento y desde ella, los docentes deben profundizar en la ejecución de formas diferentes a través de las cuales promuevan la

utilización de los juegos como una de las estrategias que coadyuvan en la construcción de conocimientos geográficos.

6.- ¿Planifica juegos con los alumnos para facilitar la comprensión de los contenidos de aprendizaje?



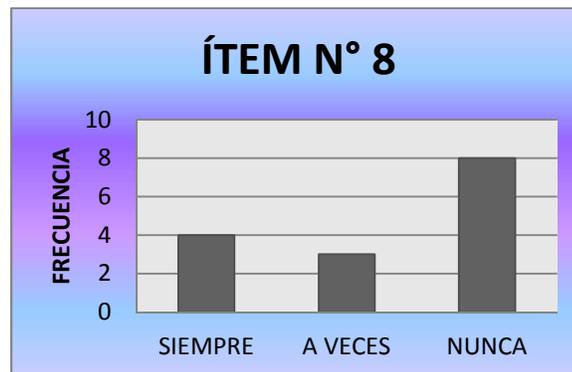
Como se puede apreciar el 75% de las personas contestaron que esporádicamente planifica juegos para la buena comprensión de los contenidos, un 15% nunca lo hace y un 10% siempre lo aplica. Considerando los resultados expuestos en este gráfico, es pertinente destacar que la utilidad del juego en la formación de los educandos, se encuentra en el hecho de que favorecen el acercamiento entre generaciones, facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad y posibilitan la inclusión de contenidos en el diseño curricular de las distintas áreas en especial la de geografía. (Gerico, 2000).

7.- ¿Motiva a los alumnos a través de actividades lúdicas?



Descifrando resultados observado en el gráfico del ítem 7 queda demostrado que el 58% nunca motiva a los alumnos utilizando el juego como estrategia, un 40% a veces tiende a motivarlos y un 2% siempre lo hace. La tendencia sigue siendo en la condición Nunca. Estos resultados permiten acotar lo que expresan McCarthey y Taiff (2002) al afirmar que el manejo de las estrategias didácticas debe sustentarse en la exigencia de la selección de materiales y problemas dirigidos a alentar a los alumnos a trabajar juntos en procesos especificados que sean importantes para algún aspecto del aprendizaje. Los docentes que laboran en la Unidad Educativa Doctor José Alberto Velandia deben desarrollar sus prácticas pedagógicas de acuerdo a lo que se plantea en esta premisa, a los fines de que integren a los estudiantes en el conocimiento y la toma de decisiones relacionadas con el uso de los juegos o actividades lúdicas.

8.- ¿Realiza actividades lúdicas donde los estudiantes pongan en movimiento su cuerpo en la enseñanza de la geografía?



Para el gráfico del ítem número 9 los resultados siguen marcando una tendencia a la opción nunca, esta vez un 66,6 % respondió que nunca realiza actividades lúdicas donde su cuerpo sea el vehículo en movimiento. Se demuestra y se afianza la pasividad en los docentes. En relación a los datos expresados en el gráfico, es pertinente señalar que la inserción de los juegos

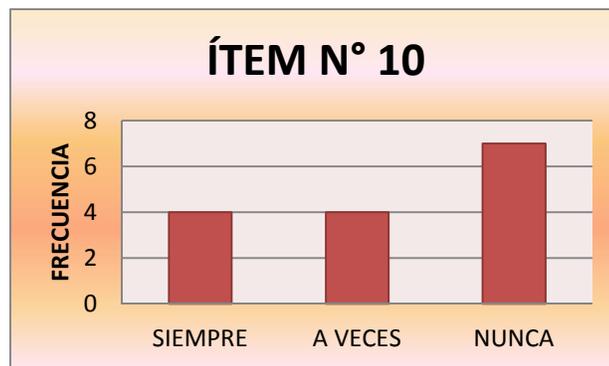
como herramienta de enseñanza en las actividades pedagógicas de aula se encuentra ubicada en un estilo orientado hacia la mediación de procesos, donde se favorece la coeducación, la sana competencia y la cooperación, las relaciones interpersonales, el trabajo cooperativo y la comunicación e inserción social (Maestro, 2004).

9.- ¿Considera que aplicando actividades de juego los niños aprenden y obtienen nuevas experiencias?



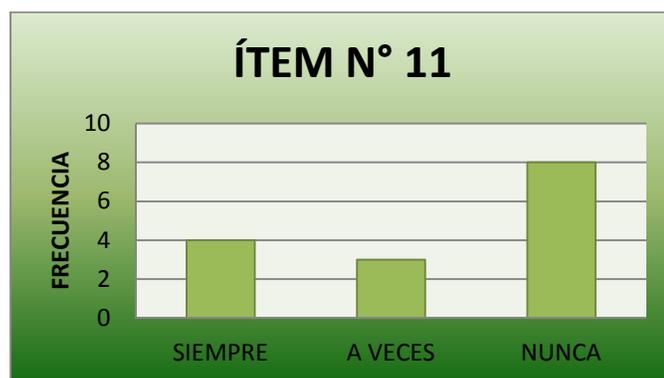
Comprendiendo e interpretando estos resultados se expresa que solo el 25% considera que los escolares obtienen un cambio de actitud y nuevas experiencias a través del juego, un 60% cree que nunca obtiene esta variedad. En ese sentido, debe existir una clara conciencia en directivos y docentes de que la escuela tal como lo señala Arévalo (1997), no debe educar para una simple acumulación de conocimientos y de una capacitación técnica rígida, sino en búsqueda de estimular la disposición natural de sus alumnos a “aprender a aprender, es decir proveer los medios para continuar aprendiendo a lo largo de la vida” (p. 12).

10.- ¿El juego contribuye a la formación del yo social del niño?



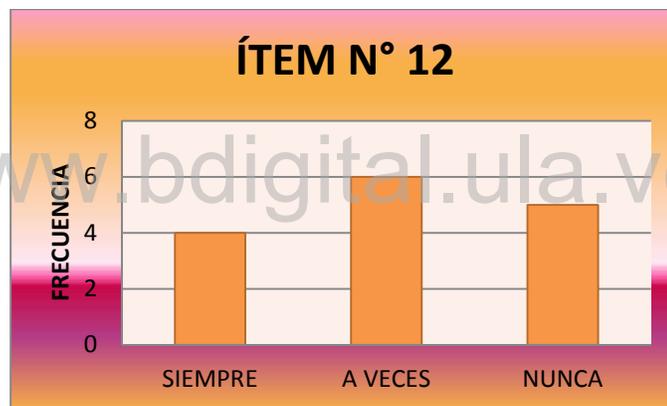
El 58% asume que las actividades lúdicas o el juego en general nunca contribuyen a la formación social del escolar, contra un 21% que cree que siempre contribuye. En relación a los datos presentados en el gráfico de análisis, es pertinente destacar que el manejo de las estrategias didácticas deben estar orientadas a procurar la amenidad dentro del aula (Zavala, 2003), conjuntamente con el desarrollo de su personalidad, creatividad y la consecución de una forma de conciencia que les permita a los estudiantes exaltar los valores nacionales, fortalecer la conciencia histórica y consolidar la soberanía nacional, para así romper con la pérdida de la identidad y coadyuvar en la investigación de la misma.

11.- ¿Considera que el juego es un instrumento de expresión y control emocional?



Interpretando el gráfico se observa que un 67% presume que el juego nunca puede servir como instrumento para para el control emocional, un 18% siempre y un 15% a veces. En ese sentido, estos resultados se relacionan con lo expuesto en el Sistema Educativo Bolivariano (2007), donde se destaca que el proceso educativo debe afianzar la creatividad, participación respetando y promoviendo la diversidad cultural, desde una visión humanizante que reivindica la formación desde la misma persona, la cual se recrea y confronta con sus procesos sociales y culturales.

12.- ¿Considera que el juego puede ser empleado como una metodología educativa en la enseñanza de la geografía?



Con el fin de lograr algunos objetivos planteados, se vació la información y se realizó un gráfico de ítem por ítem del instrumento aplicado. Existe una clara evidencia por los resultados obtenidos, que las actividades lúdicas en la enseñanza de la geografía han perdido relevancia para los docentes de hoy en día. Se puede notar claramente como la mayoría de las respuestas valoradas en una escala de estimación tiene como condición preponderante Nunca. Esto nos demuestra que la falta de creatividad, la pasividad, el conformismo y el tradicionalismo siguen reinando en los salones de clases.

El miedo a expandirse en cuanto a la metodología o estrategias de enseñanza y aprendizaje atacan al docente, quien a su vez aporta poco para que dicho sentimiento sea erradicado. Estos resultados expresan una realidad del día a día en las aulas, coincidiendo en su mayoría que la planificación de actividades lúdicas no promueve en los escolares algún cambio de conducta. Al respecto de estos resultados diversos estudios que han analizado las conexiones entre juego y desarrollo afectivo-emocional concluyen que el juego es un instrumento de expresión y control emocional que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental

En este orden de idea, Ramos (2004) afirma: “El juego le da al niño la oportunidad compartir, respetar reglas, esperar su turno, escuchar a los demás, tomar decisiones, superar dificultades, crear nuevas situaciones y vivir en democracia. Pero sobre todo, le permite adquirir nuevos aprendizajes de manera amena y gratificante” (p.49).

La investigación que aporta Ramos evidencia la importancia que tiene el juego en el fortalecimiento y la adquisición de valores en el proceso de enseñanza aprendizaje; razones por las cuales debería ser aprovechado por los docentes y sin embargo en los actuales momentos es ignorado por algunos profesores que teniendo como auxiliar esta estrategia de enseñanza siguen utilizando métodos tradicionales de enseñanza (pizarra, tiza, entre otros.) lo que genera como consecuencia que los alumnos no se motiven por alcanzar su aprendizaje, caso específico la enseñanza de la geografía.

En resumen, de los resultados se confirma la necesidad de contribuir mediante una propuesta de el juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la geografía en educación primaria en la Unidad Educativa Estadal Doctor José Alberto Velandia, pues el análisis muestra el alto porcentaje de docentes que no implementan el juego como estrategia didáctica razón por la cual el autor al igual que los autores investigados

coinciden en expresar que el juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Discusión de los Resultados

De acuerdo a lo obtenido en los resultados se puede deducir que la falta o ausencia del juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje es una constante. De igual manera preocupa la manera en que no se aplican actividades lúdicas en primaria cuando son las etapas donde el escolar puede desarrollar sus habilidades en todo su esplendor. En este sentido y buscando la manera de cambiar la realidad que se evidenció el docente deberá escoger juegos adecuados a la edad y en un lenguaje apropiado para la comprensión del niño, los cuales deben ser desarrollados de manera sencilla, para que despierten su interés y participación espontánea en el aula.

Posteriormente estas actividades le ayudarán a la resolución de problemas en otras áreas de estudio ya que mejora sustancialmente su comprensión. Los buenos criterios pedagógicos y técnico gráficos, se transforman automáticamente en la norma escogida por el docente en cuanto se refiere a los aspectos, características, ilustraciones y atributos sencillos en su contenido, que deben poseer los juegos didácticos para ser adecuados en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos de Educación Primaria.

Cabe destacar, que la participación en juegos didácticos en el aula, les permite a los alumnos desarrollar su autoestima, su moral, confianza en sí mismo y madurez, el sentido de equidad, aprenden a desarrollar la tolerancia con el contrario al perder o al ganar según sea el caso y lo que es más importante van ampliando su sentido de responsabilidad.

Bajo la conducción del docente, el juego le permite a los alumnos recordar a sus compañeros de clase que jugaron con él, le permite identificar diversos objetos con los cuales se va familiarizando, el juego le genera pensamientos complejo que van ligados a la fantasía y a la ciencia, aprende a pensar, con profundidad, a resolver problemas y en general las actividades lúdicas les permiten desarrollar sus ideas.

En la búsqueda de intentar cambiar la pasividad del docente, que en cierta parte es por el desconocimiento de que la aplicación del juego ofrece a los alumnos un sinnúmero de ventajas, entre ellas están: fortalecer los valores individuales de los educandos, permite la sana competencia entre los alumnos, les impone límites y les conduce finalmente hacia la meta, es decir, hacia el éxito como ciudadanos ejemplares dentro de la sociedad.

De manera innata, los juegos, gustan e interesan a los niños y los abordan desde su curiosidad, por ende les despiertan a cada uno de ellos, su propia creatividad. El juego didáctico promueve en los niños el anhelo de asistir a la clase de geografía y hay alumnos que mantienen el deseo permanente de participar en la próxima clase. Los juegos son para los niños un medio de expresión corporal que les perfecciona su desarrollo emocional afectivo, intelectual y psicomotor. También los juegos ayudan al niño a desarrollar su capacidad de memoria a Corto y a Mediano plazo y le permite formar asociaciones y relaciones.

Se hace necesario enumerar todas estas ventajas que tiene el juego en los procesos de enseñar y aprender, así como también en la formación para la vida de las personas, ya que nuestra realidad escolar se está descontextualizando de la realidad inmediata de los escolares, permitiendo a la pasividad y al tradicionalismo anclarse en las aulas de clases en especial en el área de geografía evitando el pleno desarrollo y formación del individuo para la vida.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Actualmente, la sociedad venezolana no escapa al fenómeno de la Globalización, por eso se evidencia la necesidad de emprender una profunda y permanente transformación del sector educativo, que conduzca a producir verdaderos cambios en todas las estrategias organizativas, como en los valores inmersos en las prácticas pedagógicas.

Se busca una escuela más participativa y proactiva, desde esta perspectiva la educación no debe desvincularse de los intereses y necesidades del niño y del adolescente, así como de las diferentes estrategias de aprendizaje que puedan facilitarles la adquisición efectiva de conocimientos. Los Investigadores creen, que el ilimitado mundo de la Geografía asociado a los Juegos Didácticos, ofrece a los alumnos venezolanos en general un cúmulo de exploraciones sensitivas donde en el día a día del aprendizaje en la escuela, dicha asignatura, les ayuda a comprender como pueden utilizarlo en la vida diaria de manera divertida y lo que es más importante sin ningún tipo de presión.

De acuerdo con los objetivos planteados en la investigación se genera el siguiente cuerpo de conclusiones: el primer objetivo hace referencia a Diagnosticar el uso del juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje de la geografía en educación primaria en la Unidad Educativa Estadal Doctor José Alberto Velandia y de el se obtuvo:

En el juego como herramienta de enseñanza, indicador preinstruccional el 66% de los docentes nunca organiza previamente los contenidos del área para planificar actividades lúdicas. También el 80% nunca apoya los contenidos curriculares durante el proceso de enseñanza aprendizaje a

través del juego; además, el 80% nunca permite al final del periodo de enseñanza al alumno participar en actividades lúdicas para formar una visión integradora de los contenidos tratados.

El 80% de los docentes evidenciaron en la dimensión el juego como estrategia didáctica que en indicador psicomotor nunca planifican juegos con los alumnos para facilitar la comprensión de los contenidos de aprendizaje; igualmente, el 80% de los docentes nunca Motiva a los alumnos a través de actividades lúdicas. También, el 85% de los docentes nunca realizan actividades lúdicas donde los estudiantes pongan en movimiento su cuerpo en la enseñanza de la geografía.

Un 66%de los docentes considera que aplicando actividades de juego los niños aprenden y obtienen nuevas experiencias sumado a ello como respuesta favorable 33% algunas veces es decir que los docentes tienen conocimiento de la importancia del juego para aprender fácilmente y obtener experiencias.

Con respecto al segundo objetivo Establecer la importancia del Juego, como estrategia didáctica para la enseñanza de la geografía se concluye:

Mediante el juego al niño puede: explorar, experimentar, descubrir, sentir, comparar, representar al mundo exterior, permitiendo de esta forma el desarrollo en el área cognoscitiva, socioemocional motora y de lenguaje a la vez que estimula la cooperación y los hábitos.

Los trabajos que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo infantil permiten concluir que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano y el juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento. Finalmente, con este trabajo de investigación se aspira que la clase de geografía de los alumnos de primaria, se transforme tácitamente en un taller vivencial de experiencias y motivaciones individuales y colectivas, para lograr que los docentes y alumnos optimicen y asimilen de por vida los procesos de enseñar y aprender geografía.

Recomendaciones

Vale recordar, que el Objetivo General de la presente investigación, es: proponer el juego como estrategia didáctica, dirigida a los docentes de primaria para que les permitan un mejor desarrollo pedagógico en el área de geografía

Con este propósito, el docente puede alternar diferentes juegos didácticos de todas las categorías con planteamientos ingeniosos que motiven a los estudiantes a participar de manera espontánea, hasta llegar a lograr los objetivos propuestos, ya que cada juego aporta algo innovador al estudiante, esta dinámica genera cierta variedad de actividades que permiten captar de inmediato el interés de los niños.

El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento por esta razón el autor de la investigación recomienda aplicar las actividades lúdicas en la enseñanza de la geografía especialmente como también en las otras áreas para potenciar el desarrollo infantil. Conseguir juegos que aporten a los escolares un mejor conocimiento de la Historia local, pues se pudo descubrir que hay escolares que no tienen ningún conocimiento sobre los hechos históricos ocurridos en el Estado Táchira.

Planificar actividades lúdicas grupales para que los escolares puedan consolidar la enseñanza de valores y pongan en práctica la solidaridad, responsabilidad y el compartir con sus compañeros conocimientos obtenidos en base a la Historia tanto nacional como regional.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

Diseño de la propuesta

Juguemos a aprender geografía

La importancia de emplear el juego como una metodología educativa en educación básica estructurando el aula en espacios de juego, potenciando variadas experiencias lúdicas dentro y fuera del recinto de la escuela; como realizando programas de juego cooperativo y creativo para el desarrollo socio-emocional son prioridades de la presente propuesta que busca potenciar el desarrollo del infante y facilitar el dinamismo de la enseñanza de la geografía.

En este orden de ideas se establece la posición de Vygotsky, determina que la participación de los individuos en una vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos. En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. En la edad preescolar la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y realiza su deseo dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias.

Estimular el juego de los niños es aceptar sus propuestas y también proponerles juegos nuevos. Los profesores y profesoras pueden recordar los juegos que jugaron en la infancia y enseñarlos a sus alumnos. Los niños y niñas a su vez enseñarán estos juegos a sus compañeros y, de este modo, el conocimiento implícito en los juegos se transmitirá de generación en generación. Respecto al tipo de juego que se pretende fomentar, la idea

general sería proponer juegos variados que potencien experiencias de distintos tipos: que fomenten el desarrollo del cuerpo, de los sentidos, la inteligencia, la capacidad de comunicación, la expresión de emociones. Potenciar juegos cooperativos, en los que todos participan, juegos que fomenten la comunicación y tengan en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir espacios de libertad y arbitrariedad que es el espacio del juego.

El juego como herramienta para la enseñanza de la geografía, orientado en el desarrollo del ser, para el reforzamiento de la geohistoria en la identidad local, será un recurso Geodidáctico que permitirá mejorar el proceso de aprendizaje del Área de Ciencias Sociales, cuyo objetivo fundamental persigue proporcionar conocimientos del espacio geográfico a escala local, regional y nacional, con la finalidad de vincularlos con su entorno geográfico; a partir de allí, adoptar una función de alumnos críticos, reflexivos e interpretativos de la problemática que le afecta a fin de generar alternativas de solución que reflejen su participación y consideración de la realidad, constituyendo así al logro del desarrollo social y personal.

En el campo educativo se destaca dado que ofrece un comprendido de conocimientos de carácter geográfico e histórico y que sirve simultáneamente de apoyo en el quehacer pedagógico con la intención de que los docentes y los alumnos propaguen actividades de aprendizaje en el aula, que les permita confrontar con su entorno geográfico.

En cuanto a la dimensión del conocimiento, las estrategias incorporan contenidos desde lo conceptual, procedimental y actitudinal con la intención de propiciar la transformación del sistema educativo. Cabe destacar que la propuesta desarrolla contenidos vinculados al medio escolar y local, generadora de conocimientos. En este caso, los contenidos conceptuales "... designan el conjunto de saberes o formas culturales cuya asimilación y apropiación por los alumnos se considera esencial para su desarrollo y socialización Coll C, Martín E., Mauri, T, Miras M., Onrubia, J. Solé, (1998).

“es decir, que se toman en cuenta las experiencias y vivencias que se consideran aprendizajes pertinentes a la realidad familiar y en sociedad, pues “...se aprende relacionándolos con los conocimientos previos que se poseen (...) la comprensión de conceptos deben ser significativos” (p.29)

Los contenidos procedimentales por su parte, representan un “... conjunto de actuaciones cuya realización permiten llegar finalmente a determinadas metas (...) significa en definitiva, develar la capacidad de saber hacer, saber actuar de manera eficaz” Coll, Martín, Mauri, Miras, Onrubia, Solé, y Zabala (1998). Con este tipo de conocimiento se busca realmente que los alumnos detecten su capacidad para construir, se trata de desarrollar habilidades y destrezas en el hacer a través de una serie de instrucciones, que guíen y orienten en el que hacer educativo.

En cuanto a los contenidos actitudinales, visto como la “...tendencia o disposición adquiridas y relativamente duraderas a evaluar de un período determinado u objeto, persona, suceso o situación y a actuar en consonancia con dicha evaluación” Coll, Martín, Mauri, Miras, Onrubia, Solé, y Zabala (1998), se hace fundamental en la actividad educativa revalorizar y resaltar los aprendizajes actitudinales relacionados con la responsabilidad, respeto, amor, amistad, identidad, libertad, honestidad entre otros valores esenciales en la formación del hombre que garantizan armonía en la convivencia, necesarios para la construcción de un mundo más humanístico.

Todo ello, contribuye a destacar, en el proceso educativo, las dimensiones del saber, en aprender a ser, aprender a saber, aprender a hacer y aprender a convivir en sociedad es decir, que “...en estos aprendizaje se integran las competencias cognoscitivas-intelectuales, cognoscitivas-motrices y cognoscitivas a objeto de lograr una formación integral del educando” García (1998).

Desde esta perspectiva, la ejecución de las estrategias didácticas garantiza la formación de un ser educado crítico, reflexivo, participativo e íntegro que lo involucra con su entorno real en busca de favorecer “... el

descubrimiento, la estima y la interiorización de los valores básicos para la vida y la convivencia" García (1998).

La praxis educativa, a partir de la aplicación de las estrategia didáctica para la enseñanza de la geografía en educación primaria contribuye a realzar la posición de un alumno y docente investigador en el que hacer pedagógico que facilita al niño el conocimiento del espacio local hacia el logro de un aprendizaje significativo, donde "...las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial con lo que el alumno ya sabe. El material que aprende es potencialmente significativo para el" (Ausbel, 1976).

Objetivo General

Proponer el juego con la finalidad de ser utilizado por los docentes como recurso didáctico en la enseñanza de la geografía

www.bdigital.ula.ve

Objetivos Específicos

Suministrar actividades alusivas a diferentes juegos aplicables a la enseñanza de la geografía.

Elaborar instrucciones a los diferentes juegos de carácter formativo dirigidos específicamente a los alumnos de la escuela básica.

Justificación

En la actualidad los procesos de enseñanza y aprendizaje que se imparten en los salones de las diferentes instituciones escolares, se están desarrollando de una manera tradicional, que se ve reflejada en los principales autores del proceso educativo, de los niños de primaria en la

Unidad Educativa Estatal Doctor José Alberto Velandia del Municipio Michelena del Estado Táchira

Así mismo, la investigación permitió la obtención de conocimientos relevantes en las diferentes áreas que no se olvidara con el tiempo por cuanto los aplicara en las prácticas pedagógicas que realicen día a día dentro de sus aulas de clases. También, cabe resaltar que otra de las razones por las cuales se realizó la propuesta fue la de investigar la creatividad del aprendizaje significativo.

Es por esto, que las instituciones les serán favorable, debido que sirve de estimulación para el resto de los profesores en el resto de las materias, porque contribuirá a la magnificencia del perfil y prestigio de la institución.

En relación a lo social, el empleo de estrategias metodológicas para el estudiante, esta ayuda a la formación de los ciudadanos, participativos, críticos y recreativos que valoren y aprecien el medio en el cual se desenvuelven y se proyecta soluciones en el contexto.

En tal sentido se plantea los Juegos como Estrategias Didácticas para la Enseñanza, como alternativas técnicas que organicen y asocien ideas y efectos son la manera más actualizada de expresar los sucesos y procesos que ocurran en el cerebro.

Factibilidad de la propuesta

Según la información recopilada, se puede decir que es factible desde el punto de vista operativo en un cien por ciento, ya que el personal que labora en la Unidad Educativa Estatal Doctor José Alberto Velandia del Municipio Michelena del Estado Táchira tiene formación elemental para la comprensión del mismo. Aunado, a esto, la escuela no tiene que contratar nuevo personal, puesto que sólo haría falta la capacitación y orientación al personal existente, para la realización de la misma.

La factibilidad técnica incorpora el espacio y recursos en equipos con que cuenta la Unidad Educativa Estatal Doctor José Alberto Velandia del Municipio Michelena del Estado Táchira, por tal motivo, se puede decir que cuenta con los equipos y herramientas, por tanto no tendrá que realizar ninguna inversión en la adquisición de equipos, razón por la cual se considera que la propuesta es factible técnicamente.

Para el diseño de la propuesta, la Unidad Educativa Estatal Doctor José Alberto Velandia del Municipio Michelena del Estado Táchira, no tendrá que incurrir en ningún gasto financiero.

DESARROLLO

JUEGOS GEOGRÁFICOS

CONOCIENDO EL PASADO HISTÓRICO DE LA CIUDAD

www.bdigital.ula.ve

Identificar

Intenta conocer, en la ciudad, pueblo, localidad- barrio, caserío y/o urbanización donde vives, cuál fue el primer lugar o sitio de emplazamiento urbano y su extensión. Busca la posible explicación de su emplazamiento o localización. (Ríos, actividades agrícolas, tipos de suelo, vialidad, etc.). Utiliza para el ejercicio un plano, croquis o una foto aérea que te permita contrastar en el terreno las formas espaciales,

La expansión de la ciudad

Históricamente la ciudad ha crecido y extendido, preferentemente, por determinados puntos. Localiza e identifica los momentos de expansión de la ciudad, utiliza como indicadores: características arquitectónicas, ubicación de la iglesia, alineamiento de las calles, emplazamiento del comercio, vías más importantes, la toponimia de los lugares. Define los momentos claves o años nodales cuando ocurren los hechos históricos económicos más importantes

que hayan incidido sobre la expansión, por ejemplo: Migraciones, política de sustitución de importaciones, de desconcentración urbana, alza de los precios petroleros que de alguna manera incidan sobre las transformaciones espaciales.

Tiempo de los edificios

La antigüedad de las viviendas, es un testimonio importante para conocer los años del barrio o comunidad donde vives y los momentos de su expansión. No solo se debe tomar como referencias las fábricas, iglesia, puentes, sino también donde quedaban las antiguas carreteras funciones que cumplieron, cambios ocurridos,

Industrias y actividades desempeñadas por la ciudad

El tipo de industria es un indicador de las funciones de la ciudad y explica una etapa o momento histórico — económico. Según sea el momento pueden estar ubicadas en el campo o a ciudad, me refiero a los antiguos trapiches, fábricas, aserraderos, entre otros. Es necesario conocer la localización de las industrias, el tipo de actividad económica que realizan, su origen, fecha de ocupación del espacio, y las razones por que ocupan ese lugar y no otro.

Reconozcamos el tiempo

Consiste en registrar de manera periódica (diariamente) las condiciones atmosféricas, así como en observar los cambios que se producen en relación con este hecho durante una semana o de una estación a otra ya que contribuyen a que los niños comprendan de manera concreta conceptos abstractos, como las nociones de tiempo atmosférico y clima, debido a que se parte de elementos cuyos efectos se perciben directamente.

Propiciar al inicio de cada clase que los alumnos observen, reconozcan y comenten las características del tiempo atmosférico en el que se encuentran, tomando en cuenta las siguientes preguntas: ¿cómo está el

cielo: nublado, seminublado o despejado?, ¿llovió ayer?, ¿cuál es la temperatura?, ¿hay sol?, ¿se siente calor o frío?, ¿hay viento?, ¿qué dirección tiene?

Solicitar a un niño del grupo que coloque una marca en el día que observan, así como las características atmosféricas que presenta. Al término de cada dos semanas comparen en grupo los registros y comenten las semejanzas y diferencias encontradas.

Elaborar de manera individual en el cuaderno conclusiones sencillas acerca de los resultados obtenidos.

DIA	HORA	SOLEADO	MEDIO NUBLADO	NUBLADO	TORMENTA	LLUVIA	VIENTO	TEMPERATURA
Lunes								
Martes								
Miércoles								
Jueves								
Viernes								

En dónde estamos

Consiste en orientar a los alumnos para ubicar la posición de un elemento respecto a los puntos cardinales. Para localizar hechos o fenómenos, tanto en el terreno como en el mapa, es necesario contar con un punto de referencia, como la posición del Sol, la estrella polar, un río o cualquier otro elemento.

Para leer un mapa es necesario orientarlo, o sea, identificar hacia dónde están el Norte y los demás puntos cardinales, lo cual se puede realizar con ayuda de una rosa de los vientos o una flecha que indique el Norte, a la cual se le denomina meridiana.

Para desarrollar las habilidades de orientación y localización desde los primeros grados, es recomendable que los alumnos a veces salgan al patio de la escuela e identifiquen los puntos cardinales.

Para esto, el docente puede pedir que extiendan los brazos horizontalmente, apuntando con el brazo derecho hacia la dirección por donde aparece el sol por las mañanas: ése será el Este; el Norte se identificará respecto a su frente; el brazo izquierdo apuntará hacia el Oeste y el sur se encontrará hacia su espalda.

Elaborar una sencilla brújula, imantando la punta de una aguja y colocándola, sostenida por un pedazo de corcho, en un plato con agua.

Anotaran en un mapa de la entidad los nombres de algunos municipios y ciudades previamente seleccionados y colocar en el centro del mapa un círculo de cartón, una moneda o cualquier otro objeto que señale los puntos cardinales.

Imaginar que los alumnos están en el centro del mapa y elegir el rumbo al que tendrían que dirigirse si quisieran ir a cada uno de los sitios señalados en él.

Juguemos a mirar

Se deben aprovechar las diversas fotografías que aparecen en el libro del niño, así como en revistas, periódicos, enciclopedias, postales e incluso fotografías de viajes familiares, ya que son un valioso recurso para el aprendizaje. Éstas acercan al niño a lugares distantes en el tiempo y en el espacio. Su uso permite a los niños desarrollar la capacidad de observación, descripción y análisis. Asimismo, son recursos que facilitan la asimilación de los contenidos del programa y el conocimiento de lugares lejanos, ya que pueden aprovecharse como fuente de información.

Fomentar el uso de fotografías en forma permanente durante el ciclo escolar, por lo cual se sugiere que desde el inicio del curso se integre un banco con ilustraciones de revistas, fotografías familiares y postales, el cual se enriquecerá durante el ciclo escolar. También es importante aprovechar las fotografías que presentan los libros de Geografía.

Clasificar las imágenes en carpetas temáticas (paisajes, fotografías familiares, lugares fríos o calurosos y medio rural o urbano, entre otros).

Dedicar tiempo suficiente para que los niños examinen las fotografías.

Dirigir la observación haciendo preguntas que ayuden a los alumnos a identificar detalles que podrían pasar inadvertidos, por ejemplo: ¿qué semejanzas y diferencias encuentran en las fotografías?, ¿cómo es el clima de los paisajes que se presentan?, ¿cómo lo saben?, ¿en qué trabajará la gente?, ¿en qué tipo de relieve es más fácil que se desarrolle la agricultura?

En un primer momento es recomendable que por equipo se contesten las preguntas y posteriormente en grupo. Por lo general, se desarrolla un debate interesante en el que los niños explican y contrastan sus interpretaciones.

Jenga geográfico.

Es un juego de habilidad física y mental, en el cual los participantes, que pueden ser de dos en adelante, deben retirar bloques de una torre por turnos y colocarlos en su parte superior, hasta que esta se caiga. Cada bloque está debidamente identificado con elementos geográficos, es decir, con temas de interés para el niño, por ejemplo: estados y capitales, clima, vegetación... dependiendo del contenido y el grado.

Ruleta geográfica

Es un juego de destreza cognitiva, que puede servir de apoyo para evaluar conocimientos. Consiste en una ruleta con todas las Capitales de nuestro país, el participante debe girar la ruleta y dependiendo la capital que caiga el nombrará el Estado correspondiente a la misma o cualquier otra información que previamente trabajaron como contenido. Puede adaptarse a Municipios de nuestro estado o a cualquier otro contenido.

Cartas

Es un juego didáctico entretenido, ideal para que los niños y niñas conozcan la ubicación de los municipios de nuestro estado. Es una especie de dominó con cartas. Cada carta es un Municipio. La finalidad del juego consiste en desprenderse de la totalidad de las cartas que le tocaron tras la distribución bajando a su turno, un Municipio que sea limítrofe con las que se hayan bajado con anterioridad. También se puede adaptar a cualquier contenido.

Biomino

Es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcado figuras o dibujos relacionados a los distintos biomas existentes en nuestro país. El juego completo de fichas de dominó consta normalmente de 28 piezas siendo la ficha más grande la del mapa de Venezuela.

REFERENCIAS

- Arias, F. (1999). El Proyecto de Investigación. Guía para su elaboración. Editorial Episteme. Caracas
- Asamblea Nacional. (2006). **Ley Orgánica del Ambiente**. (Página web en línea). Disponible: <http://www.minamb.gob.ve/files/Ley%20Organica%20del%20Ambiente/Ley-Organica-del-Ambiente-2007.pdf>
- Asamblea Nacional. (2007). **Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes**. (Página web en línea). Disponible: <http://www.hsph.harvard.edu/population/trafficking/venezuela.child.07.pdf>
- Arévalo, E. (1997). Valores y Tendencias Actuales en la Venezuela Actual. Caracas: Universidad Pedagógica Libertador. Programa Nacional de Ética y Docencia.
- Ausbel, D. (1976). Psicología Educativa. **Un punto de vista cognoscitivo**. Trilla. México.
- Avila, H. L. (2006). **Introducción a la Metodología de la Investigación**. México: McGraw-Hill.
- Barroqué G. (1991), "Formación de representaciones y conceptos" y "Formación de habilidades geográficas", en *Metodología de la enseñanza de la geografía*. La Habana, Pueblo y Educación.
- Barroqué G (2004). Metodología de la enseñanza de la Geografía. LaHabana, Libros para la Educación.

Bernal, C. (2006). **Metodología de la Investigación: para administración, economía, humanidades y ciencias sociales**. (2da Edición). Pearson Education.

Cervo, A.L., Y Bervian, P.A. (2000). **Metodología Científica**. Bogotá, Colombia: McGraw Hill Interamericana, S.A

Chacc Y Galvez, (2006). **El Juego como Estrategia Pedagógica: una Situación de Interacción Educativa Campo**. Santiago de Chile.

Coll C, Martín E., Mauri, T, Miras M., Onrubia, J. Solé, I. Y Zabala, A (1998). **Aula XXI**. Santillana. Venezuela.

De La Mora, E. (2002) **Metodología de la investigación**. Editorial. Thompson. Cuarta Edición.

www.bdigital.ula.ve

Diaz F. y Hernandez, A. (2003) **Docente del siglo XXI. Estrategias para un Aprendizaje Significativo**. Segunda Edicion.Mcgraw-Hill Interamericana editores s.a.Mexico.

Diaz, F. Y Barriga, A. (2002) **Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: una interpretación constructivista**. México: Mc Graw Hill

Dinello, R. (1999). *Expresión Lúdico Creativa: Temas de Educación Infantil*. Editorial Nordan. Uruguay

Escalante D., Gregorio J. Y Prieto R., Orielba C(2008). **La Guía de estrategias para la enseñanza de la geografía general** del séptimo grado, dirigida a los docentes del Liceo Bolivariano "Rosario Almarza" del Municipio Trujillo, Estado Trujillo.

Eyssautier De La Mora, M. (2002). **Metodología de la Investigación**. (4ta. Ed.). México: International Thomson Editores, S.A. de C.V..

Garaigordobil Maite, (2008). **El juego como estrategia Didáctica**. Editorial Grao. Barcelona España .Universidad del País Vasco

García, E. (1987): **El juego no tiene edad**, en Revista de Educación Física, 14, 26-34. Cuba.

Gerico, R. (2000). Juegos y deportes populares, Autóctonos y Tradicionales. En temario de oposiciones de profesorado de E.G. B, Zaragoza, España: Ed. SEPID.

Hernández R.; Fernández C. Y Baptista L. (2006). **Metodología de la investigación**. (4ta. Ed.) México: McGraw Hill.

Hurtado De Barrera, J. (2008). **Metodología de la Investigación, una Comprensión Holística**. Caracas. Venezuela: Ediciones Quirón - Sypal.

López F. (2008). **El Juego como Estrategia Didáctica**. Editorial Laboratorio Educativo. Caracas. Venezuela

López, N. Y Bautista, J. (2002) **El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad**. Disponible en:

Mejía (2003). **La actividad lúdica como acción didáctica en la enseñanza de la geografía** para primer grado de educación básica. Colegio Parroquial Monseñor Arias Blanco, San Cristóbal Estado Táchira

Medina, M. (2002). La Práctica Docente a la Luz del Constructivismo. México: Limusa

Mora (2006). **El juego como recurso didáctico para la enseñanza de la geografía local** en la II etapa de educación básica caso; Unidad Educativa Rural Germán Candiales.

Moyles, J (2001). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid, Morata-MEC.

Murillo, W.J. (2005). **Investigación Científica**. (Página web en línea) Disponible: <http://www.monografias.com/trabajos15/investigacion/investigacion.shtml> .

Ortiz, F. G., Y García, M. P. (2003). **Metodología de la Investigación: El Proceso y sus Técnicas**. México: Limusa

Parella, S., Y Martins, F. (2004). **Metodología de la Investigación Cuantitativa**. Venezuela. Fondo Editorial de la UPEL

Prieto L. (1984). **De una educación de castas a una educación de masas**. La Habana: Lex.

Ramírez, T (1999) Cómo hacer un proyecto de investigación. Caracas: PANAPO

Ramos, F (2004). Juegos recreativos (una herramienta didáctica). Caracas: Cial

Reía, F. A. Y Otros (1998:08,16) **Finalidades y objetivos de la Educación Básica**. Cuaderno para la reforma educativa venezolana. Edición

especial para el Ministerio de Educación. Editorial Alanda Amaya. Caracas - Venezuela.

Rivas, P. (1999). **La actualidad como un contexto de lo educativo**. Educere N° 5, 5-8. ULA.

Rodríguez, E. A. (2005). **Metodología de la Investigación**. (5ª. ed.). México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

Rodríguez, E. y Torres R.(2002). *La construcción del concepto de espacio Geográfico en alumnos de quinto grado*. En revista Educación y Cultura N° 47. Editorial Magisterio, Bogotá D.C.

Rodríguez, N. (1989). **La educación básica en Venezuela. Proyectos, realidad y perspectivas**. Academia Nacional de la Historia. Caracas.

www.bdigital.ula.ve

Sabaté, Ana et all. (1995) *Mujeres, espacio y sociedad*. Editorial Síntesis, Madrid.

Santiago, J. (2005). **Geoenseñanza**. ULA. Vol.10-2005 (2). Julio - diciembre. p.163-172.

Silva, L. (1995). **En Busca de Una Pedagogía de Igualdad**. Editorial Lisboa. Brasilia, Brasil.

Souto González, X.M. **Educación, identidad y geografía: una propuesta para profesores y alumnos desde Colombia** [En línea] Biblio 3W Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales, Universidad de Barcelona, nº 292, 2001.

Taborda de C., M. (1990). **Nuevas tendencias en la enseñanza de las Ciencias Sociales**. Geodidáctica, 1, 19-39.

Tapia, A. (2005). **Motivación para el Aprendizaje: La Perspectiva de los Alumnos**. (Página web en línea) Disponible: https://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones%20jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion%20para%20el%20aprendizaje%20Perspectiva%20alumnos.pdf

Thierry, D. (2002). **Habilidades Didácticas para la Educación por Competencias**. México: Limusa.

Timaure, A. (2000). **Los Juegos Pedagógicos en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia**. UNA. (Página web en línea). Disponible: <http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t35037.pdf>

Villalón Massó, (2010). **Los métodos de enseñanza de la geografía**. Universidad de Ciencias Pedagógicas “Raúl Gómez García” Provincia: Guantánamo, Cuba.

Vygotsky, L. (1991). **La Formación Social de la Mente**. 4ta. Edición. Brasileira, S. Paulo, Brasil.

Yvern, A. (1998) **¿A qué jugamos?**. Buenos Aires: Bonum.

ANEXOS

www.bdigital.ula.ve

ANEXO A
CUESTIONARIO DIRIGIDO AL PERSONAL DOCENTE

CUESTIONARIO

Estimado Personal Docente:

Este cuestionario tiene como objeto recabar información con fines netamente investigativos, como parte del Trabajo Especial de Grado, que se presentará ante la Universidad los Andes, para optar al título de Magíster en la Enseñanza de la Geografía.

INSTRUCCIONES:

Lea atentamente las proporciones que se le presenta a continuación y marque por favor sólo una de las opciones con una (X).

La información recabada y analizada permitirá llegar a conclusiones con miras a elaborar un proceso de toma de decisiones eficiente .

Se requiere de su colaboración y absoluta sinceridad en la selección de sus respuestas. El instrumento es absolutamente anónimo, lo cual garantiza completa confidencialidad.

Muchas gracias,

Atentamente, Prof. Carlos Pannacci

Nº	Ítems	siempre	Algunas veces	nunca
1	¿Realiza juegos con los estudiantes basados en los objetivos en el área de la geografía?			
2	¿Motiva a los alumnos a través de actividades lúdicas en la enseñanza de la Geografía?			
3	¿Organiza previamente los contenidos del área para planificar actividades lúdicas?			
4	¿Apoya los contenidos curriculares durante el proceso de enseñanza aprendizaje a través del juego?			
5	¿Al final del periodo de enseñanza permite al alumno participar en actividades lúdicas para formar una visión integradora de los contenidos tratados?			
6	¿Planifica juegos con los alumnos para facilitar la comprensión de los contenidos de aprendizaje?			
7	¿Motiva a los alumnos a través de actividades lúdicas?			
8	¿Realiza actividades lúdicas donde los estudiantes pongan en movimiento su cuerpo en la enseñanza de la geografía?			
9	¿Considera que aplicando actividades de juego los niños aprenden y obtienen nuevas experiencias?			
10	¿El juego contribuye a la formación del yo social del niño?			
11	¿Considera que el juego es un instrumento de expresión y control emocional?			
12	¿Considera que el juego puede ser empleado como una metodología educativa en la enseñanza de la geografía?			

ANEXO B
Validación experto 1

www.bdigital.ula.ve

Validación experto 2

www.bdigital.ula.ve

Validación experto 3

www.bdigital.ula.ve

ANEXO C
CÁLCULO DE LA CONFIABILIDAD MEDIANTE EL COEFICIENTE ALPHA DE CRONBACH

CUADRO DE RESULTADOS

TABLA 1 RESULTADOS

SUJETOS	PREGUNTAS (ÍTEMS)												TOTALES
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
1	1	2	3	2	2	2	3	3	3	1	3	1	26
2	3	2	3	2	3	3	3	1	1	2	1	3	27
3	1	2	2	3	3	3	1	1	2	2	1	2	23
4	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	3	2	19
5	2	3	3	2	2	2	2	3	1	1	1	2	24
6	2	1	1	2	1	2	1	1	2	3	1	1	18
7	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	3	24
8	2	1	1	1	1	2	2	3	3	3	3	2	24
9	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	15
10	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	14
11	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	14
12	1	2	1	2	2	2	1	1	1	3	3	1	20
13	2	1	3	1	1	1	2	1	1	2	2	2	19
14	3	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	3	21
15	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	34
SUMAS	26	24	30	27	28	30	25	26	24	27	26	29	322

VARIANZAS (MUESTRA)	0,64	0,54	0,71	0,46	0,7	0,43	0,52	0,78	0,69	0,74	0,78	0,64
VARIANZAS (POBLACIÓN)	0,60	0,51	0,67	0,43	0,65	0,40	0,49	0,73	0,64	0,69	0,73	0,60