

“ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA POR MEDIO DE LA IMPLEMENTACIÓN DE  
ACTIVIDADES LÚDICAS A LOS ESTUDIANTES DE 6º-5 DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA ALFONSO LÓPEZ PUMAREJO, SEDE MARÍA JOSEFA HORMAZA DE  
LA CIUDAD DE TULUÁ, VALLE DEL CAUCA”

**Tascón Jaramillo Luz Dary**

Trabajo de Grado para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Básica con  
Énfasis en Ciencias Sociales

Directora

Esp. **Luz Dary Cárdenas**

UNIDAD CENTRAL DEL VALLE DEL CAUCA – UCEVA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN CIENCIAS SOCIALES  
FACULTAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA  
TULUÁ, VALLE DEL CAUCA

2015

Nota de aceptación

---

---

---

---

\_\_\_\_\_  
Firma del presidente del jurado

\_\_\_\_\_  
Firma del jurado

\_\_\_\_\_  
Firma del jurado

Tuluá, Valle del Cauca, -----

*Deseo dedicar el presente proyecto investigativo a mi comprensiva familia, esposo e hijos, por su apoyo brindado durante estos años de estudio. A ellos, mi respeto, devoción y amor.*

## **AGRADECIMIENTOS**

Como primera medida, deseo agradecer a Dios por darme la fortaleza, el tiempo y la vida para seguir sin desfallecer, en busca de mis sueños.

A mi familia por su apoyo incondicional, paciencia y confianza durante todo este tiempo.

A los docentes y compañeros de estudio, por su cooperación y asistencia en mi crecimiento profesional y personal. A ellos también por su asesoría y acompañamiento en el desarrollo del presente trabajo, el que espero, contribuya al mejoramiento de las condiciones culturales y educativas de la muy querida comunidad en la que lo desarrollé. A todos: Gracias.

## RESUMEN

El presente proyecto busca proponer alternativas desde la lúdica a la enseñanza de la geografía entre los estudiantes de 6°-5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá, Valle del Cauca, en vista de las condiciones de desinterés, apatía y desconocimiento en la que se encuentra dichos jóvenes. Dicha propuesta, surge de la experiencia como docente de la autora del presente proyecto y es complementada con el diseño metodológico de una guía, posterior al estudio de las condiciones reales de desinterés de los alumnos por la materia. Incluye el presente, la discusión de los resultados, la presentación de conclusiones y la sugerencia de recomendaciones con el propósito de subsanar la situación problemática estudiada.

**Palabras clave:** Enseñanza – Geografía – Didáctica – Lúdica– Interés.

## ABSTRACT

This project seeks to propose alternatives from the playful to the teaching of geography students between 6 ° -5 of School Alfonso Lopez Pumarejo, Maria Josefa Hormaza headquarters city of Tuluá, Valle del Cauca, in view of the conditions of indifference, apathy and ignorance in which these young people are. This proposal arises from the teaching experience of the author of this project and is complemented with a methodological design, after the study of the actual conditions of student disinterest in the subject guide. This includes the discussion of the results, the presentation of conclusions and recommendations suggestion in order to remedy the problematic situation studied.

**Keywords:** Education - Geography - Teaching - Playful - Interest.

## Contenido

	<b>Pàgs.</b>
<b><i>Introducción</i></b> _____	<b>7</b>
<b><i>Problema de investigación</i></b> _____	<b>8</b>
Descripción del problema _____	8
Formulación del problema _____	9
<b><i>Objetivos</i></b> _____	<b>10</b>
Objetivo general _____	10
Objetivos específicos _____	10
<b><i>Justificación</i></b> _____	<b>10</b>
<b><i>Marco referencial</i></b> _____	<b>12</b>
Marco antecedentes _____	12
Marco teórico _____	13
Marco contextual _____	21
Marco legal _____	22
Constitución Política de Colombia. _____	22
Fines de la Educación, Ley 115 General de Educación _____	23
Marco conceptual _____	25
Marco metodológico _____	28
Tipo de estudio y enfoque _____	28
Población y muestra _____	30
Método e Instrumentos de investigación aplicados _____	30
<b><i>Resultados</i></b> _____	<b>32</b>
Resultados encuesta _____	32
Interpretación encuesta _____	43
Discusión de resultados _____	45
<b><i>Conclusiones</i></b> _____	<b>48</b>
<b><i>Recomendaciones</i></b> _____	<b>50</b>
<b><i>Referencias Webgráficas y bibliográficas</i></b> _____	<b>51</b>
<b><i>Anexos</i></b> _____	<b>53</b>

## Introducción

Cuando se habla de juego se piensa en la manera activa de recrear un objeto, o individuo; hoy día este sigue siendo muy importante puesto que la enseñanza-aprendizaje se puede efectuar desde el punto de vista pedagógico. La comunidad educativa y el propio sistema educativo se relacionan con el juego como herramienta cualitativa, en la cual se aplica la estrategia didáctica en el estudiante.

Por tal motivo este trabajo de grado trata sobre la elaboración de una propuesta pedagógica para utilizar el juego como recurso del proceso enseñanza-aprendizaje en el grado 6°-5 de Educación Básica en la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá, Valle del Cauca. Todo esto a través de unas fuentes y apoyos que ayudaran a estructurar la investigación y a emprender la revisión de otros proyectos similares, en busca de relacionarlos con el juego a manera de antecedentes, características, fortalezas, debilidades y oportunidades de este como recurso educativo y demás apoyos teóricos que se ubicarán pertinentemente en los marcos referenciales del caso.

## **Problema de investigación**

### **Descripción del problema**

Colombia a través del tiempo ha buscado implementar estrategias pedagógicas para alcanzar niveles altos de calidad en lo que se refiere a la educación, pero a pesar de estas buenas intenciones esto no ha sido posible dado que los recursos o transferencias regularmente no alcanzan o logran cubrir los requerimientos.

Es por ello que las Instituciones Educativas incluyendo la Alfonso López Pumarejo en la que se adelanta el presente trabajo de grado, no cuentan con recursos financieros sostenibles para la compra de implementos didácticos, pedagógicos entre otros, que se requieren para que las clases dejen de ser tan magistrales y el estudiante se motive de manera más lúdica en la adquisición del conocimiento, sin desconocer la parte activa y vital que el docente imprime al interés en su clase y que de ninguna manera podría descontextualizarle o aislarse del ideal perseguido de una clase amena y atractiva para los alumnos. Es así que las ayudas pedagógicas que emplean algunos docentes son limitadas y hace que se siga llevando la práctica permanente de las clases teóricas que tienen gran valor, mas para los nuevos y futuros jóvenes que manejan otros contextos estos métodos no son debidamente atractivos, mostrándose reacios al aprendizaje de manera positiva, siendo, eso se sabe, su mejor deleite explorar de manera activa y dinámica el conocimiento.

Otro factor que incide negativamente en el aprendizaje es el poco compromiso y acompañamiento de los padres de familia en el proceso de sus hijos debido al poco tiempo que les dedican.

A esto se le puede agregar la falta de calidez del hogar (Amor, Respeto Colaboración, y Disciplina) y los recursos insuficientes para cumplir con las necesidades básicas; falta de nutrición de los niños y niñas y la compra de útiles escolares.

Otra causa en la superpoblación en los salones de clase, donde el espacio es limitado para la cobertura de individuos que reciben clase. Provocando hacinamiento, contaminación por ruido, afectando la atención y concentración de los educandos en las clases.

Estos factores hacen que la problemática se agudice y el desempeño académico de los estudiantes en las áreas del saber especialmente en la Geografía presenten niveles muy bajos.

### **Formulación del problema**

¿Cómo implementar la lúdica en la enseñanza de la asignatura de Geografía en los estudiantes del grado 6°-5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá, Valle del Cauca?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Orientar estrategias pedagógicas y lúdicas para la enseñanza de la Geografía en estudiantes del grado 6-5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá Valle del Cauca

### **Objetivos específicos**

Implementar estrategias pedagógicas a través de la lúdica, el juego y la recreación para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de la geografía en estudiantes del grado 6-5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá Valle del Cauca

Aplicar actividades lúdico/recreativas por medio de una guía didáctica diseñada con el fin de fortalecer el proceso de aprendizaje de la geografía en estudiantes del grado 6-5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá Valle del Cauca.

Evaluar la importancia de la implementación y aplicación de actividades lúdico/recreativas en los procesos de aprendizaje de la geografía en estudiantes del grado 6-5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá Valle del Cauca.

## Justificación

Se justifica inicialmente porque es menester del docente activo aprovechar todos los recursos y herramientas que puedan brindar a los niños una enseñanza de la Geografía de excelente calidad, como por ej. Lo hace la presente propuesta, mediante el juego y la lúdica.

En este trabajo de grado se tratarán las ventajas de la aplicación de juegos lúdico-didácticos para la enseñanza de la Geografía en estudiantes del grado 6-5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo Sede María Josefa Hormaza. Dichas estrategias se requieren con miras a ser aprovechadas en otros procesos de enseñanza-aprendizaje.

Se busca hacer que la enseñanza de la Geografía sea una tarea amena e interesante, que pueda ayudar a despertar la atención, motivación e interés de los estudiantes, buscando mejorar el nivel de desempeño académico de ellos en las pruebas ‘saber’ y en el área misma.

Se puede afirmar que el presente trabajo es entonces necesario y se justifica porque pretende a incrementar la calidad del aprendizaje de la Geografía de una forma agradable e interesante. Es importante porque sería importante su aplicación en la institución en la que se desarrolla, e interesante, dada la expectativa que el vincular el juego con la enseñanza/aprendizaje trae entre todos los implicados.

## Marco referencial

### Marco antecedentes

Muchos son los estudiantes de licenciaturas que, preocupados por cambiar o mejorar las alternativas de enseñanza y profundizar en ellas, arriesgan trabajos que terminan constituyéndose en piezas valiosas de referencia y antecedente para la formulación de otros estudios. Es el caso del trabajo de título “Didáctica para la enseñanza de las Ciencias Sociales a estudiantes del grado segundo de educación básica primaria del municipio de Tuluá”, del año 2012, emprendido por Jaider Never Moná Gómez y Paola Andrea Otálvaro Mejía, optando al título de Licenciados en Educación básica con énfasis en Ciencias Sociales, de esta misma Universidad. En este trabajo, desarrollaron como objetivo general la intención *“elaborar una cartilla lúdico-didáctica como propuesta pedagógica que aporte al desarrollo de aprendizajes significativos y contrastar su efectividad, respecto al contexto histórico, geográfico y cultural en el grado 2° de Educación básica sede Antonio José de Sucre de la Institución educativa Moderna del municipio de Tuluá (MONÀ J. , 2012)* circunstancias pues que reflejan el interés y grado de conocimiento de la falencia a estudiarse, por parte de estudiantes e investigadores.

Así mismo, se advierte que dichas inquietudes constituyen antecedentes válidos para cuestionarse la manera cómo se da el aprendizaje de la historia y la geografía en niños y jóvenes. Tanto en el citado trabajo como en el de Laura Yaneth Duque García y Víctor Hugo Restrepo, denominado “Espacios educativos significativos de aprendizaje a través del juego,

para favorecer las competencias de los niños y niñas de preescolar”, se llama a orientar a los docentes y padres de familia en aras de crear ambientes de aprendizaje a través del juego que favorezcan la adquisición de saberes y fortalezcan las competencias necesarias para su pleno desarrollo. *“Inicialmente (dicen ellos) evocando el concepto de espacio educativo significativo con sus cuatro características: situaciones estructuradas, contextos de interacción, situaciones de resolución de problemas y situaciones que exijan variadas competencias a través del juego”* (DUQUE, 2012)

### **Marco teórico**

Son muchos los planteamientos que se hacen acerca de la enseñanza de las ciencias sociales y específicamente de la geografía, y de la forma ideal (si es que ella existe) en que se debe acercar a los alumnos a su estudio, comprensión y contextualización. A veces se pone el énfasis en los problemas específicos del conocimiento y la transmisión de los saberes sociales; en otros, en las características del pensamiento del niño o joven y de sus particulares procesos de aprendizaje, hay que lo liga también a los factores sociales y económicos.

¿Qué ha pasado con el sistema educativo colombiano que ha menospreciado el creciente desinterés de los alumnos como es el caso de los estudiantes del grado 6-5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo Sede María Josefa, si siempre se le había otorgado a la enseñanza de la Geografía un rol fundamental? Es más, todas las sociedades de todos los tiempos se han interesado por brindar a sus jóvenes una formación que, de alguna manera, garantizara la permanencia de los valores y el conocimiento de su entorno físico.

El afán por hallar las razones de dicho desinterés invita, de paso a conocer los planteamiento que desde la teoría y la investigación, diferentes estudiosos han hecho acerca de la evolución del niño o joven, de la importancia y validez del uso del juego en la enseñanza y de la manera como estos aceptan esas nuevas dinámicas en su proceso de crecimiento y aprendizaje.

Tal es el caso, por ej., de Howard Gardner (REYES, 2015), quien con su teoría de las inteligencias múltiples revolucionó la definición tradicional que se tenía de la inteligencia. Afirma Fernando Reyes Baños, refiriéndose al Dr. Gardner que la nueva conceptualización de inteligencia del citado resulta revolucionaria básicamente por dos razones:

a) Al definir la inteligencia como una capacidad Gardner, sin negar el componente genético, la conceptualizó como una habilidad que puede ser desarrollada, rompiendo con ello la concepción de que la inteligencia es innata e inamovible, debido a lo cual podría considerarse que: todos nacemos con potencialidades marcadas por la genética, pero que pueden ser desarrolladas gracias a los estímulos procedentes del medio ambiente, a nuestras experiencias, a la educación que recibimos.

b) La teoría de Gardner explica que no existe una sola inteligencia sino varias (8 hasta el momento, según la propuesta más actual) y que todos poseemos capacidades similares, con la particularidad de que siempre somos más hábiles para hacer unas cosas que para hacer otras, todo lo cual se contrapone, con otras concepciones que se habían enraizado fuertemente en la psicología hasta el momento: que la inteligencia es unitaria (propiedad por la que Ch. Spearman denominó Factor general o factor "g" al componente de la inteligencia que, según sus investigaciones de 1904, justificaba la correlación positiva entre cualquier medida del rendimiento intelectual, que es posible medirla por medio de pruebas estandarizadas, que es

hereditaria de un 40% a 80%, etc. (concepciones recopiladas en un libro polémico de Richard J. Herrnstein y Charles Murray llamado *The Bell Curve*). (REYES, 2015)

De otra parte, en su definición de Inteligencia Espacial hace referencia a ella como la capacidad para pensar en imágenes; incluye imaginación, orientación espacial y destreza para representar la realidad gráficamente. Esta inteligencia permite diferenciar formas y objetos, distinguir y administrar la idea de espacio, elaborar y utilizar mapas, plantillas y otras formas de representación, identificar y situarse en el mundo visual con precisión, transformar las percepciones, imaginar un movimiento, una escena, visualizar imágenes mentalmente, etc. Es común encontrarla en pintores, escultores, arquitectos, inventores, navegantes, geógrafos, etc. Frank Lloyd Wright, Picasso y James Cook son algunos de los que mejor representan esta habilidad. (REYES, 2015)

Lúdica:

La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “*ludus*” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

En el niño, son particularmente necesarias las actividades lúdicas, como expresión de su imaginación y de su libertad, para crecer individual y socialmente, según que el juego se realice solitariamente o se comparta, respectivamente.

El juego:

Dice Cecilia Olivia Ledo (2011) que “a lo largo de la historia el juego ha sido considerado como un recurso educativo explotado por el hombre desde la antigüedad y aunque en un principio, no fue tenido en cuenta como parte del proceso educativo, gracias a las diferentes aportaciones de la pedagogía, la psicología, la filosofía, la antropología o la sociología, la educación ha dado un giro aprovechando todas las ventajas que su uso conlleva” (Ledo, 2011)

Así entonces, esta investigadora brinda un papel importante al uso del juego en el proceso de enseñanza y en el de la cultura en general: “Diferentes estudios han demostrado que el juego incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje” (Ledo, 2011)

Es de gran importancia y relevancia, en el contexto general de la presente obra, considerar el aporte recopilatorio que de diferentes autores e investigadores interesados en el uso del juego en la enseñanza, realiza Cecilia Ledo:

Si hacemos un breve recorrido histórico comprobamos que son muchos los autores que mencionan el juego como parte importante del desarrollo del niño. Entre los filósofos que abordan este tema está Platón, uno de los primeros que reconoce el valor práctico del juego. Asimismo Aristóteles en varias de sus obras alude al tema del juego como parte del proceso de formación.

Hay que hacer una mención especial a diferentes autores, que desde distintas disciplinas relacionadas con el ámbito educativo, han hecho avances importantes relacionados con este tema, a través de sus aportaciones teóricas en el campo de la educación. Juan Amós Comenio en el

siglo XVII fue uno de los primeros que trabajó de forma científica un proyecto de integración del juego en la vida educativa.

Posteriormente teóricos de la educación como Rousseau (siglo XVIII), Pestalozzi (siglo XVIII) o Dewey (siglo XIX y XX) basaron sus teorías sobre la enseñanza en el aprendizaje activo. Así Rousseau entendía el aprendizaje de los niños llevándose a cabo a través de la libertad y espontaneidad que el juego provee. Pestalozzi considerado el precursor de la pedagogía moderna hizo grandes aportaciones a la educación entre las cuales están sus planteamientos educativos del juego. Dewey propone el juego como recurso o apoyo a determinadas actividades en el aula que no ofrecen grandes resultados.

Adentrándonos en el siglo XX nos encontramos con una obra magistral dedicada al estudio del juego Dewey, su autor, el holandés Johan Huizinga, desde un punto de vista antropológico concibe el juego como una función humana tan esencial como la reflexión o el trabajo. Entiende el juego como cualidad intrínsecamente motivadora. Su obra está dedicada al estudio del juego como fenómeno cultural, en este sentido afirma:

“... la cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien juego. El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura”. (Ledo, 2011)

Ahora bien, continúa ella relatando acerca de la incidencia de estos autores ya en el siglo XX

También en el siglo XX destacan las teorías de psicólogos como Vygotsky o Piaget. El primero considera el juego como una actividad importante para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporaron muchas actividades lúdicas al desarrollo del currículo preescolar y escolar. A partir de estas reflexiones teóricas y puesta en práctica de las mismas, se le atribuye a los juegos un gran beneficio educativo.

Piaget desde la psicología cognitiva concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Sus investigaciones aportan mucho a la educación del ser humano y su relación con el juego. En su obra, *La formación del símbolo en el niño*, clasifica las actividades lúdicas en las siguientes categorías: juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. (Ledo, 2011)

Por su parte, la Teoría Estructuralista de Jean Piaget (ANDRÉS, 2011) brinda una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño. Esto, desde luego, el conocimiento relativamente reciente de esta perspectiva, abrió de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de su Teoría estructuralista del juego, la que desarrollo a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño. (ANDRÉS, 2011)

Dice Tomás de Andrés Tripero, en relación con esto que se viene exponiendo de la teoría de Piaget, que este

incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta Teoría piagetiana viene expresada en "*La formación del símbolo en el niño*" (1973, 2º reimpresión.) en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

"La regla - sostiene Piaget - tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica"

Así las reglas incluirán además, en la edad del colegio, esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad.

Al principio los jugadores suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas. Pero con el paso a la escolaridad se irá alcanzando un equilibrio sutil entre el principio asimilador del Yo, que es consustancial a cada juego y la adecuación de éste a la vida lúdico-social.

Piaget considera la actividad lúdica como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; también ha puesto de manifiesto la relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica. (ANDRÉS, 2011)

Con relación a Lev Vygotsky y como parte de su teoría constructivista del juego, puede afirmarse que este consideraba el juego como una de las principales, o incluso la principal actividad del niño, ya que es una manera de participar en la cultura, es, además su actividad cultural típica, como lo será luego, de adulto, el trabajo. Es decir, según la perspectiva dada, el juego resulta una actividad cultural. (SANDOVAL, 2007)

Dice David Sandoval (2007) que, según las propias palabras de Vigotsky *“El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”* (SANDOVAL, 2007)

Y continúa en su consideración de las bondades de la teoría vygotskyana:

Esta estricta subordinación a las reglas es totalmente imposible en la vida real; sin embargo en el juego resulta factible: de este modo el juego crea una ZDP en el niño".

ZDP El concepto de zona de desarrollo próximo, introducido por Lev Vygotski desde 1931, es la distancia entre el nivel de desarrollo efectivo del alumno y el nivel de desarrollo potencial.

Este concepto sirve para delimitar el margen de incidencia de la acción educativa.

Vigotsky defiende la naturaleza del juego simbólico como tremendamente importante para el desarrollo y una guía para el niño. También que el origen el juego en la acción y el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica. (SANDOVAL, 2007)

Ahora bien, en relación con la lúdica en el contexto pedagógico y los acercamientos que al respecto se han realizado, vale la pena citar el texto “Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana”, tomado del marco teórico de la “Investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación” por los Especialistas Jaime Hernán Echeverri y José Gabriel Gómez, quienes resaltan de este, el emerger (a partir de la lúdica) de las siguientes precategorias:

A. LA LUDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA: En esta precategoria se agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

B. LA LUDICA COMO EXPRESION DE LA CULTURA: Este planteamiento asume algunas definiciones haciendo un reconocimiento de la lúdica como manifestación humana, la cual dentro de sus interrelaciones en contextos sociales ha producido legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos.

C. LA LUDICA COMO HERRAMIENTA O JUEGO En esta precategoria se logran recoger diferentes planteamientos que asumen la lúdica o el término lúdica como herramienta y lo materializa desde el juego, en una confusión conceptual entre estos dos términos:

D. LA LUDICA COMO ACTITUD FRENTE A LA VIDA O DIMENSION HUMANA Este es uno de los planteamientos que más intenta alejarse de la concepción instrumental como

herramienta, pues si bien son acciones y actitudes frente a la vida, esta puede estar asociada al juego o no. (Echeverry, 2009)

En el contexto de este mismo trabajo, Guillermo Zúñiga (1998), amplía lo referente a la lúdica como instrumento para la enseñanza. Propone el investigador repensar la pedagogía de hoy, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar en cuanto a encontrar mejores respuestas a los desafíos del mundo moderno: *“Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente”* (Zúñiga, 1998)

### **Marco contextual**

Esta investigación se hace con estudiantes del grado 6° - 5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá Valle del Cauca. Son estudiantes cuyas familias se ubican en los estratos 1 y 2 de los barrios la Esperanza, San Pedro Claver, Marandúa, El Porvenir y La Ceiba

Son exactamente 45 estudiantes matriculados para el grado de 6° -5, 11 niñas entre los 10 y 12 años, 34 niños entre los 12 y 14 años.

En el sector educativo, Tuluá posee una sede de la universidad del Valle, un Instituto de Educación Superior, 25 establecimientos de enseñanza media, 60 escuelas primarias urbanas y

87 rurales de carácter estatal, la educación básica y media son gratuitas. Además dispone de una buena oferta de instituciones privadas de educación media, técnica y superior, gracias a estos factores se ha transformado en centro de investigaciones y de desarrollo de tecnología y conocimiento.

### **Marco legal**

Hay dictadas una serie de normas a nivel mundial, pero también, claro, desde el legislador colombiano que permiten hacer uso de planes de cierta forma autónomos y que, incluso, obligan a la protección y uso adecuado y oportuno de los métodos, leyes, normas y estrategias dispuestas y señaladas para la formación de los ciudadanos:

Constitución Política de Colombia.

ARTÍCULO 27: El estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra.

ARTÍCULO 41: En todas las instituciones de educación, oficiales o privadas, serán obligatorios el estudio de la Constitución y la instrucción Cívica. Así mismo, se fomentarán prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación ciudadana. .

ARTÍCULO 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y servicios de la cultura. La educación formara al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia, y en la práctica para el trabajo y la recreación para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

ARTICULO 70: El estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística, y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. (CPN, 2014)

Fines de la Educación, Ley 115 General de Educación.

Entre los fines y propósitos de la Ley 115 de 1994, o Ley General de Educación, se lee:

La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo de la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida

de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad de crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

Específicamente, el ARTÍCULO 5º señala los fines de la educación mediante los siguientes numerales:

Numeral 2: la formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

Numeral 5: la adquisición y generación de conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos; mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

Numeral 7: el acceso al conocimiento, la ciencia, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

Numeral 10: la adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la nación.

Además, el ARTÍCULO 23 de la Ley General de Educación contempla las áreas obligatorias y fundamentales; en el numeral 2: las ciencias sociales, la historia, la geografía, la constitución política y la democracia. (MEN, 1994)

### **Marco conceptual**

Dos aspectos fundamentales encierran la suma de conceptos que atañen a la situación descrita. Ellos se construyen básicamente, de una parte en las definiciones alrededor del aula como tal, de las responsabilidades del maestro, y de la relación de los jóvenes del grado 6° - 5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá Valle del Cauca con la geografía y su necesidad y/o interés de aprenderla adecuadamente; y de otra parte, la definición y conceptualización del contexto de la educación formal en Colombia. El país tiene los niveles de educación preescolar, básica (primaria y secundaria o bachillerato), media vocacional y educación superior. La educación que la mayoría de la población cursa comprende preescolar, básica (primaria y secundaria o bachillerato) y media vocacional que suman en total más de 11 años.

Es en ese primer nivel, o básico que se detecta al interior de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá Valle del Cauca, como sus estudiantes no responden o se interesan en la enseñanza de las ciencias sociales y por ende, y muy especialmente (como materia del presente trabajo) por la geografía.

El conjunto de las disciplinas que forman las Ciencias Sociales tienen objetivos generales comunes, tales como el conocimiento del hombre y el mundo; la educación en criterios y

actitudes de socialización, solidaridad y justicia; la educación para la convivencia humana pacífica y libre, y la educación para la tolerancia.

Se incluyen dentro de las Ciencias Sociales: La Demografía, la Economía, la Sociología, la Historia, la Geografía, el Arte, la Antropología cultural y las Ciencias Políticas.

Por su parte “Geografía”, en el lenguaje corriente, es aquella ciencia que trata de la descripción o que representa gráficamente a la Tierra. En un sentido más amplio, esta estudia la superficie terrestre, las sociedades que en ella habitan y los paisajes, los territorios, las regiones y/o los lugares que la componen al relacionarse entre sí.

En cuanto a la interdisciplinariedad de las Ciencias Sociales, vale anotar que el punto de partida de todas ellas es la dimensión social del hombre; es por tanto que en la educación infantil y primaria se pretende proporcionar al niño un conocimiento del medio físico, social, histórico y cultural de tipo interdisciplinar, globalizado y vivencial, dado que la realidad social es una y que el estudio de esta realidad conlleva una profunda interrelación. Sin embargo hay desinterés, desconocimiento, apatía.

Teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo del niño en su relación con la enseñanza de las Ciencias Sociales, se puede decir que los jóvenes del grado 6º - 5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá Valle del Cauca, se encuentran en aquel tramo de edad que abarca el pensamiento de tipo egocéntrico (Piaget), de tal forma (y como valor agregado) que el planteamiento del aprendizaje de lo social colabora al descentramiento de su yo, socializándolos.

Es por tanto, en esas edades cuando se da el proceso de asimilación de los conceptos básicos del hecho social: Espacio y Tiempo (uno de los aprendizajes más complejos para niños de 6 a 12 años, y que se está desaprovechando).

Paralelo a la obligatoriedad de la enseñanza dentro del currículo y los planes nacionales educativos, la formación en ciencias sociales (Geografía) proporciona medios intelectuales, actitudes y conocimiento del medio en sus aspectos físicos, económicos, demográficos, históricos y culturales; de tal suerte que el conocimiento de esta realidad colabora a que el alumno aprenda a vivir y desenvolverse, a pensar por sí mismo, a tomar conciencia de su responsabilidad y del actuar sobre la realidad e identificarse con los otros grupos sociales de referencia o pertenencia.

Si se parte del análisis a partir de la escuela primaria, basta recordar los contenidos que se transmitían cuando se cursaba esta etapa de la enseñanza. Desde el primer grado saturaban la enseñanza de conocimientos geográficos memorísticos, como las capitales, los accidentes geográficos, las diferentes etnias y otra serie de hechos desconectados entre sí, que en lugar de proporcionar elementos para el inicio en la comprensión del proceso histórico, de sus fuerzas motrices y de sus leyes; confundía y presentaba una imagen abstracta y mutilada del mencionado proceso. Aún sucede esto con los estudiantes de hoy y es responsabilidad de este proyecto discernir tales hechos y visibilizarlos.

En el marco conceptual presente, y de ideas que se le relacionan, se pueden ubicar las causas que motivan la orientación dada a la Geografía de Colombia, en la escuela primaria y por supuesto en la enseñanza secundaria.

La geografía y en general todas las ciencias sociales poseen un carácter emancipador, proporcionan al hombre elementos de juicio para comprender la realidad y tomar conciencia de su papel en el proceso de su transformación. Debido a esto, la geografía ha sido enseñada con criterios de interpretación fija y desconectada, aislada, episódica, evidenciándose la ausencia absoluta de análisis crítico y de interpretación del medio en que se vive (para su defensa por ej., como son los recientes atentados a los páramos en Colombia con el auge de la megaminería). Por medio de ella se ha querido dar a los alumnos una visión distorsionada e infantil, muchas veces falsa del proceso histórico colombiano, de su larga pérdida de recursos a manos de multinacionales y gobernantes vendidos y de las riquezas físicas naturales en desaparición, obviamente derivada de los intereses de las clases dominantes de darse una imagen de legitimidad, rectitud y justicia.

### **Marco metodológico**

#### Tipo de estudio y enfoque

En vista de que la intención es la describir una problemática, el presente trabajo es de tipo descriptivo, pero también explicativo y propositivo. Descriptivo por cuanto mediante la recolección de una información (datos) en una población ya determinada (los jóvenes del grado 6° - 5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá Valle del Cauca), esta se expresa en términos cualitativos. Procurando desde una visión científicista proponer estrategias atractivas a los jóvenes desde la lúdica que subsanen dicha falencia o problemática situación.

Explicativo en la medida que se trata de buscar el porqué de los hechos que provocan el divorcio de estos niños o jóvenes con la comprensión del entorno físico y la geografía en general, mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. Propositiva en cuanto, analizadas las razones del desinterés expuesto, son expresadas y expuestas algunas recomendaciones fundamentalmente alrededor de la puesta en marcha de dinámicas y estrategias que persigan revertir o corregir la anómala situación motivo del presente estudio

El enfoque de estudio se clasifica como mixto, por el manejo y análisis de la información obtenida

Haciendo uso de tres instrumentos y conscientes que las diferentes categorías de estudios del tipo descriptivo, no son rígidas, se usaron de la siguiente manera (es conveniente mencionar antes, que el estudio descriptivo sirvió para analizar cómo fue y cómo se manifiesta la aprehensión de la geografía en los jóvenes de la población seleccionada, al haber realizado el diagnóstico mediante encuesta y así obtener datos que permitieron identificar las falencias de los estudiantes, para de esta manera hacer un diseño acertado de la guía didáctica/lúdica.

El programa inició en el mes de febrero, con la selección y análisis de la población, posteriormente en el mes de marzo se realizó la encuesta, en el mes de abril se dio inicio al conjunto de estímulos por medio de las sugerencias de la guía didáctica, en este momento se planteó la realización de ejercicios y actividades que involucraran el juego y en general la lúdica, donde el propósito fue fortalecer los resultados en el aprendizaje de la geografía y establecer los avances alcanzados en las 4 semanas de duración, durante las cuales se realizó

la aplicación de la guía, obteniendo una evidencia del posterior desempeño de los estudiantes, a través de un test que evaluó lo aprendido en la guía.

El presente estudio corresponde además, por su extensión, a un proyecto de CORTO PLAZO, y por su desarrollo a uno de tipo ÚNICO.

### Población y muestra

Este proceso se realizó con (el 100%) 45 estudiantes del grado 6° - 5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá Valle del Cauca. 11 niñas entre los 10 y 12 años, 34 niños entre los 12 y 14 años.

### Método e Instrumentos de investigación aplicados

Aplicando una investigación de tipo cualitativo/descriptivo es perentorio el uso de la entrevista, las encuestas, los test, etc., como derroteros para la recolección de los datos que se deben a posterior analizar.

Durante este proceso se usaron tres instrumentos; el primero de ellos consistió en una encuesta con 12 preguntas que permitieron conocer el nivel de aceptación o comodidad de los alumnos en la aprehensión escolar de la geografía.

El segundo instrumento fue una guía consistente en un programa de estimulación lúdica al aprendizaje de la geografía, la que tuvo como principal objetivo desarrollar temáticas en las cuales se enfrentaron debilidades (según los resultados de la encuesta/diagnóstica). Esta

guía contenía una serie de repasos generales, dictados o aportados de una manera alternativa, charlas acerca de la importancia del conocimiento de los hechos geográficos, ejercicios en campo abierto contextualizado, juegos, trabalenguas, adivinanzas, entre otros, que contribuyeron al desarrollo de la temática tratada. Se aplicaron a la población objeto durante cuatro semanas, cada una con una intensidad de tres (3) horas.

Finalmente, se realizó un test que midiese el nivel de asimilación de lo enseñado bajo esta nueva forma de hacerlo.

## **Resultados**

Buscando implementar la aplicación de la lúdica como didáctica y manera de fortalecer los procesos de aprendizaje de la geografía en estudiantes de 6° - 5 se realizó una encuesta para identificar el grado de interés, de conocimiento y de comodidad con la que venía recibiendo los conocimientos geográficos.

Utilizando el instrumento creado para la recolección de esta evidencia, se lograron obtener los siguientes resultados:

### **Resultados encuesta**

El desarrollo de ésta permitió reflejar el desempeño de los estudiantes con respecto a temáticas básicas de la geografía, y sobre todo, a la forma como la percibían, al entusiasmo por ella. Estos resultados ofrecieron unas condiciones adecuadas para realizar el estudio, pues al notarse dificultades en los estudiantes con su aceptación, permitió implementar la guía de estimulación lúdica y posteriormente obtener los resultados después de la realización del proceso, pudiendo establecer un paralelo entre el inicio y fin del programa.

Es preciso mencionar que al inicio del programa se observó que los estudiantes demostraban dificultad en la definición incluso de la palabra misma, Geografía, no recordaban o no sabían los datos o hechos más elementales alrededor de la misma. Mediante la realización de la prueba diagnóstica tipo encuesta se pudo determinar la condición exacta frente al aprendizaje de la geografía.

Tabla 1

¿Es divertida la asignatura de Geografía para ti?

	Frecuencia	Porcentaje
SI	32	70%
NO	13	30%



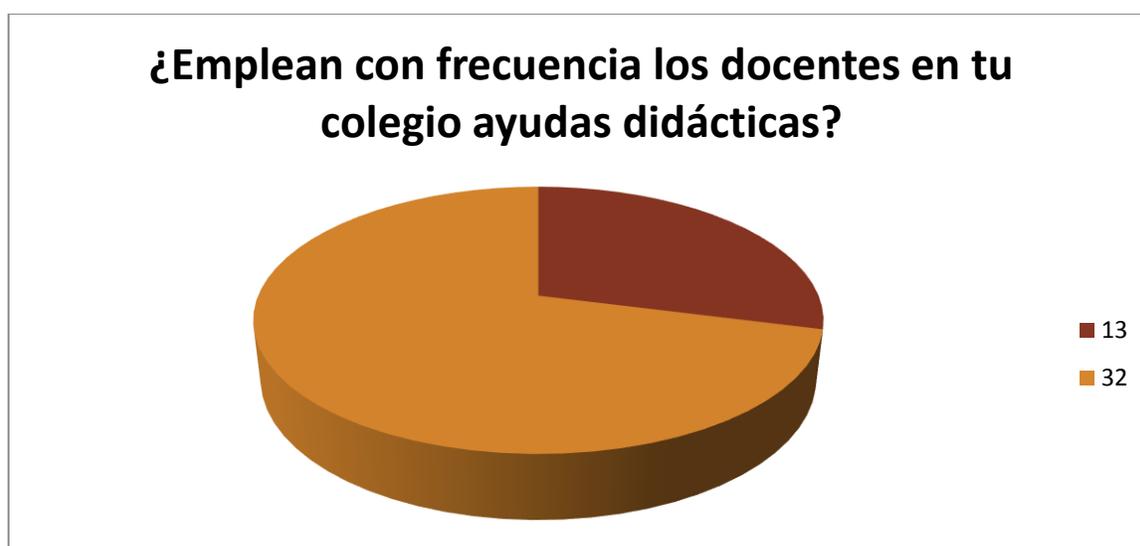
A partir del resultado se puede inferir que los estudiantes (en un 71%) consideran importante y/o interesante el estudio de la geografía, aun desconociendo en profundidad sus implicaciones o posibilidades. Esto daría a entender que existe la proclividad al aprendizaje asertivo y una disposición a recibir esas enseñanzas, sobre todo, con la promesa de hacerlo de manera alternativa. Recuérdese que Vygotsky habla de cómo el ser humano porta un código genético o 'línea natural del desarrollo', o código cerrado (como se le quiso llamar), este está en función del aprendizaje, en el

momento en el que las personas interactúan con el medio ambiente. Esta situación, la del interés por la geografía demuestra en esa línea la interpretación de la necesidad de aprendizaje en el medio (como construcción social).

Tabla 2

¿Emplean con frecuencia los docentes en tu colegio ayudas didácticas?

	Frecuencia	Porcentaje
SI	13	29%
NO	32	71%



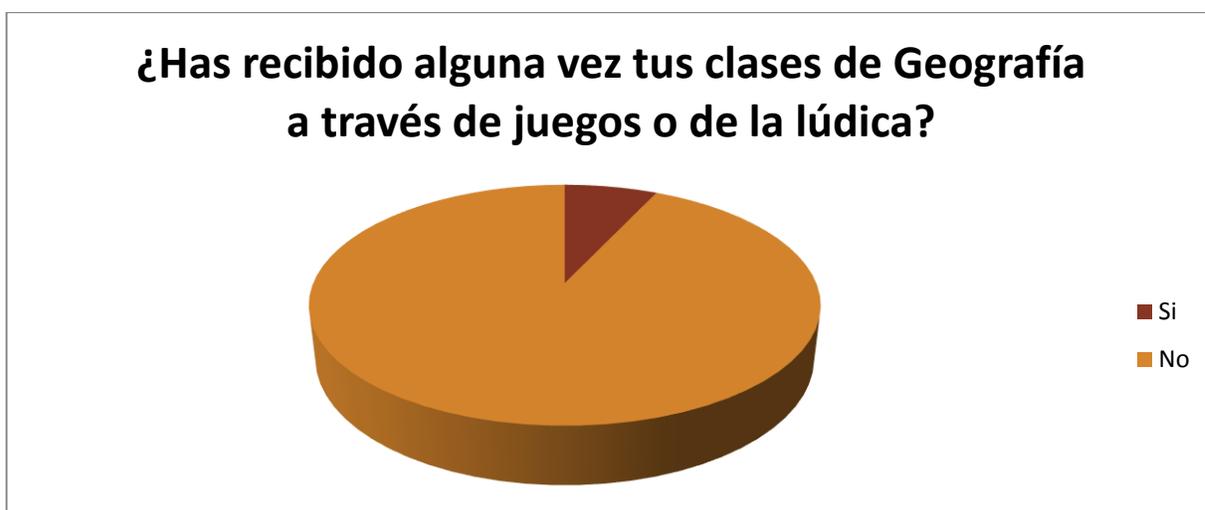
En este punto, está claro que en su mayoría los docentes (71%) no hacen uso de ayudas o recursos lúdicos didácticos. El uso continuo de estos recursos implicaría claramente un cambio en la perspectiva educativa y un replanteamiento de la manera como se enseñan o

entregan los diferentes contenidos. Vygotsky cuando habla de aprendizaje, dice que el mismo está determinado por el medio en el cual se desenvuelve y su zona de desarrollo próxima o potencial, esto es, por los recursos o elementos que de todas formas, puedan existir o prevalecer en esa zona (las ayudas)

Tabla 3

¿Has recibido alguna vez tus clases de Geografía a través de juegos o de la lúdica?

	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	7%
NO	42	93%



Esta es quizá una de las preguntas más significativas (con relación a las respuestas recibidas) en la intención de encontrar si los estudiantes habían recibido antes clases

de geografía haciendo uso de la lúdica y/o el juego. La incidencia negativa (93%) indica ya una falencia o una situación a ser revertida mediante la práctica instaurada a lo largo de la guía didáctica. Se comprende, entonces, desde Piaget, que la relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica es negada por desconocimiento o desinterés al desarrollo de los niños y jóvenes.

Tabla 4

¿Te gustaría que se implementara la enseñanza de la geografía a través de la lúdica y el juego?

	Frecuencia	Porcentaje
SI	41	91%
NO	4	9%



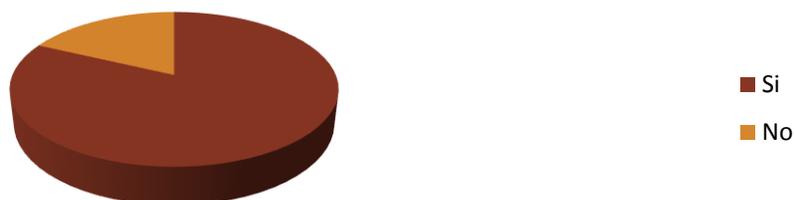
Como se muestra en la tabla 4, el 91% de los estudiantes, reforzando lo dicho por Piaget desde la psicología cognitiva, concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo. Piaget relacionó los estadios cognitivos con el desarrollo de las actividades lúdicas y los clasificó en categorías: juegos de ejercicios, juegos simbólicos y juegos de normas y de construcción.

Tabla 5

¿Te gustaría recibir clases de geografía en campo abierto, esto es, por fuera del salón de clase?

	Frecuencia	Porcentaje
SI	37	82%
NO	8	18%

**¿Te gustaría recibir clases de geografía en campo abierto, esto es, por fuera del salón de clase?**



Claro que los estudiantes en su mayoría (82%) prefirieron la opción de recibir clases o algún tipo de aprendizaje a través del juego en campo abierto, en abierta concordancia (triangulando) con los postulados de Piaget acerca de la dinámica interior de las funciones mentales del niño con relación al juego.

Tabla 6

¿Los conocimientos impartidos en Geografía son bien comprendidos, analizados y entendidos?

	Frecuencia	Porcentaje
SI	11	24%
NO	34	76%

## ¿Los conocimientos impartidos en Geografía son bien comprendidos, analizados y entendidos?



Claramente ese 76% que manifiesta que los conocimientos de geografía no son bien impartidos, y por ende, bien analizados o interpretados. Responde esto a una dinámica de rechazo a los métodos tradicionales y por ese camino a una predisposición o disposición a ser influido ambientalmente (tal como lo manifiesta Vygotsky) por las condiciones del entorno. Se traza el camino por esta vía, la del reconocimiento de las falencias, a la formación de estructuras más complejas de las tradicionales.

Tabla 7

¿Te es fácil asimilar los conceptos en Geografía de la manera como se viene haciendo?

	Frecuencia	Porcentaje
SI	12	27%
NO	33	73%

**¿Te es fácil asimilar los conceptos en Geografía de la manera como se viene haciendo?**



Igual que en la anterior, hay reconocimiento de la dificultad (73%), y como en ella, la sujeción a lo planteado por Vygotsky a ese respecto. De otra parte se manifiesta una descompensación en relación con el menosprecio a la atención que debe brindarse, de acuerdo a Piaget, a la etapa correspondiente al desarrollo de estos niños.

Tabla 8

¿Crees que podrían buscarse alternativas a la manera de enseñar/aprender Geografía con el fin de hacerla más amena e interesante?

	Frecuencia	Porcentaje
SI	37	82%
NO	8	18%

**¿Crees que podrían buscarse alternativas a la manera de enseñar/aprender Geografía con el fin de hacerla más amena e interesante?**

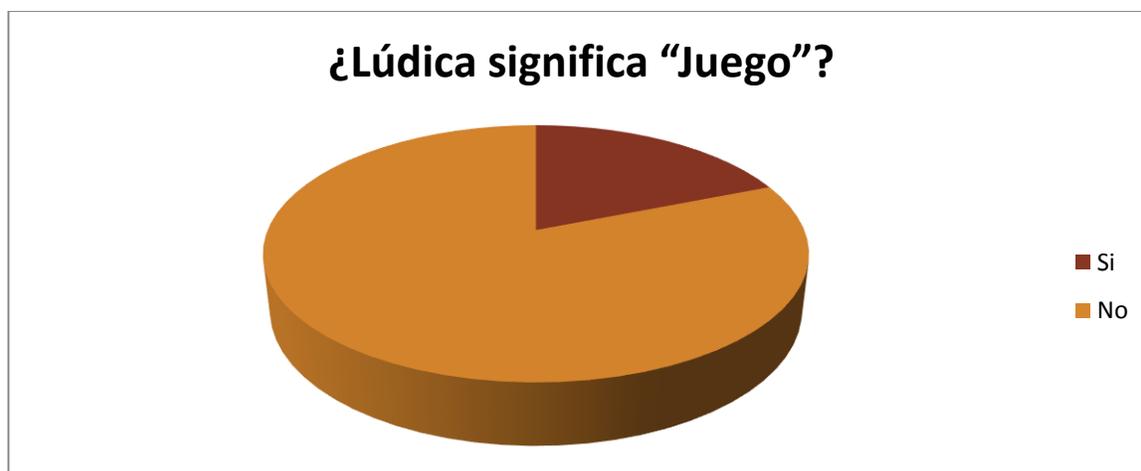


Casi que absolutamente (82%) los estudiantes acuerdan la necesidad e interés por que se estudien posibilidades para abordar la geografía en la institución educativa. Esta participación en las decisiones implica el uso del compromiso y la responsabilidad tan propio de esa edad en la que se despiertan los intereses por su entorno, según lo describe Piaget, e incluso Vygotsky en relación con la parte que la cultura y la sociedad aportan al desarrollo del joven.

Tabla 9

¿Lúdica significa “Juego”?

	Frecuencia	Porcentaje
SI	34	75%
NO	11	25%



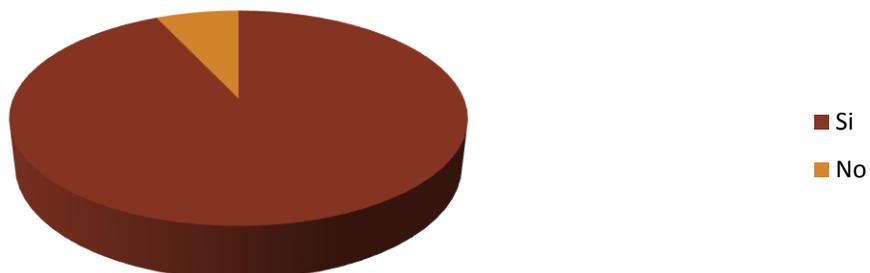
Relación de comprensión por el significado de “lúdica” con la intención de evidenciar la cercanía con el término y la asociación que los estudiantes hacen (en un 75%) con el mismo, dentro de la pedagogía y el desarrollo de las actividades curriculares. Vygotsky reconoce el ambiente y la influencia de este en la formación, incluso del concepto mismo que se desarrolla.

Tabla 10

¿Lúdica significa “aprendizaje divertido”?

	Frecuencia	Porcentaje
SI	42	93%
NO	3	7%

## ¿Lúdica significa “aprendizaje divertido”?



Reforzando las respuestas del ítem anterior, se consolida la idea (93%) de que la “lúdica” va ligada a un aprendizaje divertido y diferente, atractivo y emotivo por parte de los jóvenes alumnos, tal como estudiado y escrito por Vygotsky en relación con el aporte del juego en el aprendizaje.

### Interpretación encuesta

Puede deducirse en una primera instancia el carácter divertido que ven los jóvenes ante una alternativa de enseñanza como esta, lo dice el 70 % en la primera pregunta, lo que contrasta con esa división por mitades de la frecuencia con que se ha utilizado la lúdica en su proceso de enseñanza, por la que preguntó el siguiente ítem.

Hay una experiencia casi nula en acciones didácticas similares evidenciada en la respuestas mayoritaria de la tercera pregunta (7% dijo nunca haber recibido clases así), muy ligada esta respuesta a las consecuencias de la siguiente en la que 9 de cada 10 manifestaron interés porque fuese implementado un método con esas características de combinación de juego y enseñanza, uno menos (8) de 10, lo considera pertinente hacerlo en un acampo

abierto o por lo menos fuera del salón de clases. El que 5 de cada diez muestren conformidad con la manera tradicional contrasta con los 8 de esos 10 que dicen tener confianza en que el cambio sea positivo en cuanto a la incorporación de la lúdica. Finalmente, en la relación que se buscó que hicieran de lúdica con un término, el 75% lo asoció a la palabra “juego”, 93% dijeron verlo más cerca de un “aprendizaje divertido”

Posterior al paso de la encuesta y al análisis de los resultados se aplicó una guía diseñada con tal fin, consistente en diversos juego tales como rayuela, la tradicional “Guerra” pero con representaciones geográficas y en el aula la llenada de crucigramas sencillos, sopas de letras y rompecabezas, durante un periodo de un mes, dos horas semanales, en los que se puso de manifiesto el carácter ameno de su aplicación y la receptividad de los jóvenes por aprender jugando.

Ahora bien, se cerró la experiencia con la aplicación de un test con el que se pretendió medir de nuevo, ya en conocimiento práctico, el nivel de aprehensión y comprensión de los datos, lugares y características que fueron compartidos a través de la guía.

Lo que se buscaba al aplicarse dicho test, era determinar cuál fue el desempeño de la población ante los ejercicios de estimulación por el conocimiento de la geografía, basados en sopas de letras, crucigramas, juegos de roles al aire libre y demás juegos de palabras relacionados con estas habilidades.

Es preciso indicar, que el análisis de los resultados de los test aplicados en el estudio investigativo han permitido determinar de una manera estadística la forma en que ellos estudiantes de 6° - 5 han logrado fortalecer su aprendizaje de la geografía.

Triangulando la información consolidada en la encuesta, se puede afirmar que los porcentajes de respuesta corroboran la inferencia y la interpretación dada a cada ítem, de una forma tal que, por ejemplo, en los aspectos ligados a las respuestas que implican el compromiso de si vale la pena o no intentar otros métodos, los jóvenes participan considerándolo necesario, de una manera cercana a como Lev Vygotsky y su teoría constructivista del juego, defienden el juego como una de las principales, o incluso la principal actividad del niño, ya que es una manera de participar en la cultura. Es, entre otras cosas, su actividad cultural típica, como lo será luego, de adulto, el trabajo. Es decir, según la perspectiva dada, el juego resulta una actividad cultural y la defensa de que se pueda, mediante él, aprender, es parte del desarrollo, a su vez, acorde a su periodo de vida (Piaget).

### **Discusión de resultados**

El uso y potencial aplicación de la lúdica como estrategia didáctica de enseñanza, responden a las necesidades encontradas (llámense debilidades, desinterés, apatía, desconocimiento, abandono estatal o familiar), en la enseñanza/aprendizaje de la Geografía. Ofreciendo herramientas útiles (los juegos, elaborados con ellos o no) que contribuyen a optimizar este aprendizaje y hacerlo menos “pesado” o “difícil”, según palabras de los mismos estudiantes, es posible el desarrollo y fortalecimiento de esa parte tan necesaria como es la formación en los contextos geográficos y en el uso adecuado de la información circundante y aplicable a su entorno.

Ahora bien, dentro de los aspectos que llamaron la atención al comienzo del programa de estimulación a través de la guía, fue la evidente dificultad que tenían los niños y jóvenes para

asociar lugares o reconocer sitios en mapas o ubicarlos en medio de acontecimientos comunes.

Gracias a este antecedente se inicia la implementación de estrategias didácticas atractivas basadas en herramientas lúdicas apoyadas por actividades al aire libre, como alternativa que brinda al docente la oportunidad de cambiar la perspectiva de la enseñanza y brindar al estudiante opciones que faciliten su proceso de aprendizaje.

El diseño de esta guía generó resultados positivos, debido a que su implementación evidencia resultados satisfactorios, pues el haber realizado ejercicios constantemente, relacionados con el estímulo de una materia que prácticamente desconocían y de una manera alternativa a la tradicional clase en el salón, se logró que la población en un alto porcentaje, incluso quienes resultaron inicialmente apáticos al tema y a las actividades, recordaran lugares, accidentes, interrelaciones con el medio, culturas, logrando de esta manera desarrollar de modo importante las habilidades comunicativas, y demostrando así un aprendizaje significativo.

Estos resultados son verdaderamente importantes pues se debe considerar que la materia no atraía a la totalidad de las estudiantes al principio del proceso, pero al implementar las estrategias propuestas durante el programa de estimulación, durante el tiempo estipulado, fue posible fortalecer gradualmente los resultados en aquellos, claro está siendo más notorio en unos que en otros, pero siendo evidente en la totalidad de ellos, logrando el propósito de estimular dichas habilidades.

Lo anterior resulta conveniente en el momento de pensar en que estas estrategias pueden

mejorar el desempeño de los estudiantes en otras áreas, no sólo en el grado que se encuentran cursando actualmente, sino en los próximos, permitiéndoles mejorar sus expectativas en el proceso de aprendizaje y adquirir a su vez, o desarrollar una conciencia acorde al desafío histórico existencial de cada uno.

En este orden de ideas, es conveniente afirmar que el resultado de la encuesta, la aplicación de la guía lúdica/didáctica, el resultado del test y las observaciones realizadas a los jóvenes del grado 6° - 5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá Valle del Cauca, permitieron validar el propósito central del estudio que era demostrar que la implementación de formas alternativas- atractivas vinculadas al juego en la enseñanza como estrategia didáctica, desde la lúdica, permite fortalecer los procesos de aprendizaje de la geografía. Esto fue evidente en el progreso que demostraron los niños y jóvenes en su desempeño, durante el tiempo que tomó el programa de estimulación, al mejorar paulatinamente sus habilidades y disposición al aprendizaje de la asignatura, resolviendo adecuadamente los ejercicios, recordando y utilizando definiciones y conceptos en el momento adecuado, tal como se observó en el test final.

Lo anterior se pudo lograr, generando un entorno de motivación e interés en la población mediante el diseño de la guía, la cual resultó didáctica, llamativa, debido a que contenía gran variedad de actividades con imágenes y los ejercicios fueron basados en juegos de palabras, que resultaron divertidos y entretenidos, estimulando al mismo tiempo la posibilidad de adentrarse en acontecimientos geográficos no tratados pero a los cuales se llegaba por simple deducción y descomposición de los vistos, permitiendo promover la relación de los

conceptos adquiridos, con su aprendizaje, logrando interiorizarlos y de esta forma mantenerlos e interiorizarlos en forma significativa, tal como lo afirma una premisa estudiada comúnmente en el campo de la docencia: "El aprendizaje es la manera en que se adquiere la información, y la memoria es cómo y dónde se guarda esta información". (ORTIZ DE MASCHWITZ, 2009)

### **Conclusiones**

Atendiendo al objetivo general que era el de Orientar estrategias pedagógicas y lúdicas para la enseñanza de la Geografía en estudiantes del grado 6-5 de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo Sede María Josefa Hormaza de la ciudad de Tuluá Valle del Cauca, se procedió a la elaboración de la guía didáctica, partiendo del principio que la Geografía es necesario aprenderla y que todos los niños o jóvenes, no sólo deberían hacerlo, sino que podrían aprenderla con facilidad, e incluso divirtiéndose. Guía que se aplicó con éxito y a partir de la cual, de su puesta en marcha y desarrollo, se pudo concluir lo siguiente:

Que sería importante acoger, en adelante, para la enseñanza de geografía, estrategias que permitan captar la atención de los estudiantes y ofrecer actividades que resulten llamativas, para de esta manera, obtener buenos resultados en el proceso de aprendizaje de la misma, logrando así que ellos progresen en su proceso, estimulando y fortaleciendo sus habilidades para discernir con criterio los hechos físicos/ambientales y culturales que les compete desde su ubicación en el espacio geográfico.

Es posible afirmar que la lúdica basada en actividades diferentes, alternativas (juegos, sopas de letras, crucigramas, rompecabezas, trabalenguas, juegos al aire libre de roles, etc.) pueden ser implementadas en el ejercicio pedagógico, ya que el uso de éstas, permite fortalecer los desempeños tanto personales (al aumentar la confianza, interés, motivación y seguridad por conocimiento de su entorno), como académicos, al mejorar las habilidades y resultados de los estudiantes. De ahí que el proceso de aprendizaje se puede fortalecer, mediante la estimulación de la buena disposición a aprender cosas nuevas, de manera sencilla, mediante ejercicios que el docente propondrá, tendiendo a fortalecer el proceso y de esta forma lograr que el estudiante aprenda más que conceptos y definiciones (y los use en forma adecuada), otros hechos y los contextualice

Así mismo, se puede concluir que el aprendizaje significativo mediante la lúdica, de la asignatura de geografía, se puede lograr encontrando las estrategias que ayuden al docente a motivar al estudiante, sacando provecho de las capacidades que poseen y desarrollando las que se manifiestan de forma mínima. Esto, implementándolo de forma constante, podrá hacer del niño o joven un ciudadano conocedor de las realidades de su región, departamento o nación, y sobre todo consciente de las causas, contextos y proyecciones de los hechos que en presente viva, como fin educativo integral.

## Recomendaciones

Es importante dar continuidad a este tipo de experiencias incluso ser probadas en otras áreas, dado que según los resultados actuales, la estimulación a través de la lúdica puede propiciar el interés y el entusiasmo por el aprendizaje de la geografía.

Se recomienda que los profesores de todas las áreas puedan reconocer en esta experiencia un punto de partida valioso en busca de su incorporación a los propios métodos aplicados en clase y/o incorporar la lúdica a sus métodos de enseñanza para de esta manera mejorar el proceso que llevan con sus estudiantes.

Existen otras actividades y recursos creativos que podrían estimular el aprendizaje en los niños y jóvenes; está en el grado de compromiso e interés, pero también de habilidad de cada docente buscarlas, rediseñarlas si es el caso y apropiárselas con miras a sostenerlas en tiempo y espacio, con el fin propuesto.

## Referencias Webgráficas

- ANDRÉS, T. d. (06 de 02 de 2011). *Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista*. Obtenido de <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>
- CPN. (2014). *Constitución Política*. Obtenido de <http://www.senado.gov.co/el-senado/normatividad/constitucion-politica>
- DANE. (2005). *Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas*. Obtenido de <http://www.dane.gov.co/>
- MEN. (1994). *Ley General de Educación*. Obtenido de <http://www.mineduccion.gov.co/1621/article-85906.html>
- REYES, F. (2015). *Las inteligencias múltiples de Howard Gardner*. Obtenido de <http://periplosenred.blogspot.com/2008/10/las-inteligencias-multiples-de-howard.html>
- SANDOVAL, D. (30 de 11 de 2007). *Educación y Tecnología*. Obtenido de <https://seerp2010.wordpress.com/2007/11/30/>

## Referencias bibliográficas

AVILA, José; ORBE, Jorge; GÓMEZ DE LA TORRE, María Dolores. Ciencias Sociales 1. Edit. Libresa. Quito. 1998. 302 págs.

DUQUE, L, & RESTREPO, V. (2012). "Espacios educativos significativos de aprendizaje a través del juego, para favorecer las competencias de los niños y niñas de preescolar". UCEVA, TULUÀ, COLOMBIA.

MONÀ, J. & OTALVARO P. (2012). "Didáctica para la enseñanza de las ciencias sociales a estudiantes del grado segundo de educación básica primaria del municipio de Tuluá". UCEVA, TULUÀ, COLOMBIA.

ORTIZ DE MASCHWITZ, E. M. (2009). "Inteligencias múltiples en la Educación de la Persona". . Ed. Magisterio.

**Anexos****TRABAJO DE GRADO****(Tascón Jaramillo Luz Dary)****“ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA POR MEDIO DE LA IMPLEMENTACIÓN DE  
ACTIVIDADES LÚDICAS A LOS ESTUDIANTES DE 6°-5 DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA ALFONSO LÓPEZ PUMAREJO, SEDE MARÍA JOSEFA HORMAZA  
DE LA CIUDAD DE TULUÁ, VALLE DEL CAUCA****ENCUESTA A ESTUDIANTES 6° - 5**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFONSO LÓPEZ PUMAREJO, SEDE MARÍA JOSEFA HORMAZA

Nombre\_\_\_\_\_ Edad\_\_\_\_\_

Fecha\_\_\_\_\_

Leer con atención y resolver a consciencia el siguiente cuestionario

1. ¿Es divertida la asignatura de Geografía para ti? SI\_ NO\_
2. ¿Emplean con frecuencia los docentes en tu colegio ayudas didácticas? SI\_ NO\_
3. ¿Has recibido alguna vez tus clases de Geografía a través de juegos o de la lúdica?  
SI\_ NO\_

4. ¿Te gustaría que se implementará la enseñanza de la geografía a través de la lúdica y el juego? SI\_ NO\_
5. ¿Te gustaría recibir clases de geografía en campo abierto, esto es, por fuera del salón de clase? SI\_ NO\_
6. ¿Los conocimientos impartidos en Geografía son bien comprendidos, analizados y entendidos? SI\_ NO\_
7. ¿Te es fácil asimilar los conceptos en Geografía de la manera como se viene haciendo? SI\_ NO\_
8. ¿Crees que podrían buscarse alternativas a la manera de enseñar/aprender Geografía con el fin de hacerla más amena e interesante? SI\_ NO\_
9. ¿Lúdica significa “Juego”? SI\_ NO\_
10. ¿Lúdica significa “aprendizaje divertido”? SI\_ NO\_

## **GUÍA DIDÁCTICA**

### **UNIDAD CENTRAL DEL VALLE**

**TRABAJO DE GRADO: “ENSEÑANZA DE LA GEOGRAFÍA POR MEDIO DE LA IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS A LOS ESTUDIANTES DE 6°-5 DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFONSO LÓPEZ PUMAREJO, SEDE MARÍA JOSEFA HORMAZA DE LA CIUDAD DE TULUÁ, VALLE DEL CAUCA”**

**Tascón Jaramillo Luz Dary**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ALFONSO LÓPEZ PUMAREJO, SEDE MARÍA JOSEFA  
HORMAZA DE LA CIUDAD DE TULUÁ, VALLE DEL CAUCA



La guía se desarrolló en torno a las siguientes actividades, a lo largo de las cuatro semanas de su implementación, con una intensidad de tres horas en cada una de ellas, para un total de 12 horas:

**Primer semana:** Tetraminó, Crucigramas y sopas de letras, juego de roles al aire libre y juego de rayuela.

**Segunda semana:** Dramatizaciones de hechos históricos vinculados a su geografía. Foros y conversatorios al aire libre.

**Tercera semana:** Proyección de filmes.

**Cuarta semana:** Juegos de palabras y conversatorios.

La metodología empleada para poner en marcha la propuesta de mejoramiento y/o fortalecimiento a través de una guía didáctica, está fundamentada en la variedad de instrumentos y estrategias que se aplicaron, tales como:

### TETRAMINÒ

El Tetraminó, palabra compuesta por los términos tetra y minò. Tetra viene de la palabra griega TEPTA, que significa cuatro y minò que significa caras, es decir un juego de cuatro caras.

### Objetivos

- Estimular la capacidad de asociación entre referentes geográficos
- Desarrollar la agilidad mental reconociendo el espacio físico
- Producir emocionalidad frente al conocimiento de la geografía.

### Materiales

- Hojas de papel
- Colores
- Regla
- Lápices y lapiceros.

### Procedimiento

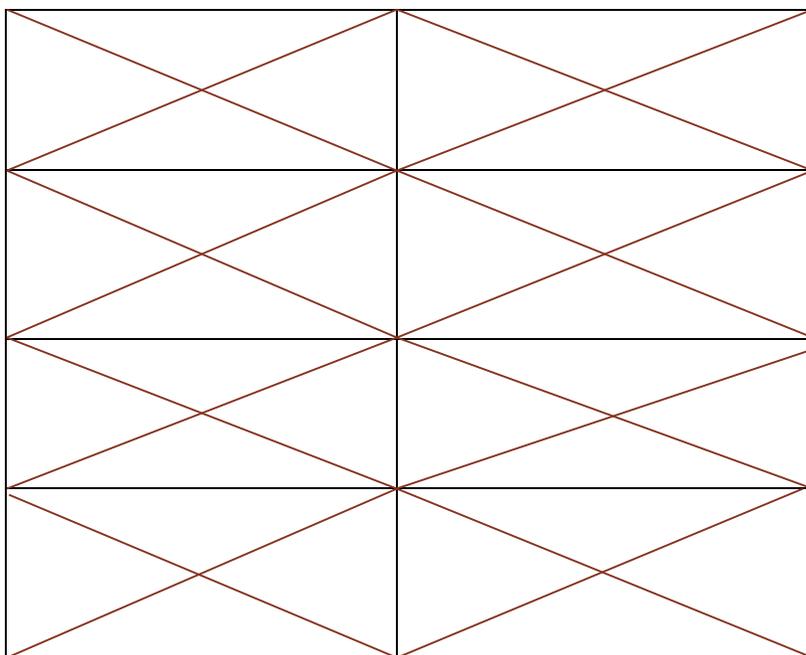
Se dividieron las hojas en cuatro cuadrantes y en cada cuadrante se trazaron dos diagonales que crearon a su vez otros cuatro espacios. En cada uno de los espacios iba una información

de carácter social/geográfico que sería relacionada con el cuadro siguiente buscando la continuidad y el arreglo lógico y sistémico.

Criterios de evaluación

Tiempo disponible: 25 minutos

- Quienes lo hicieron en el tiempo estipulado o menos en forma correcta fueron valorados con E
- Quienes lo hicieron entre 25 y 30 minutos, fueron valorados con S
- Quienes lo hicieron entre 31 o más tuvieron una valoración de A
- Quienes no lo pudieron resolver en ninguno de los tiempos estipulados se les asignó un nuevo Tetraminó para su posterior resolución.



### Comentarios

A través de este juego didáctico se pretendió retroalimentar el conocimiento en forma emotiva. Al manejar cierto grado de complejidad acorde con los conocimientos geográficos de ellos y considerando también sus presentación (formas geométricas y colorido) se logró captar no sólo el interés del hemisferio derecho, sino, y sobre todo, reevaluar los conocimientos en la asignatura, con nuevo interés.

De otra parte, por su contenido en el desarrollo del juego, se logró una adecuada comprensión y aprehensión de datos y conceptos de geografías, comprimiendo información, focalizando ideas claves, organizando contenido en forma lógico secuencial estimulando el hemisferio izquierdo que realiza a su vez un ejercicio a analítico de forma gradual.

## CRUCIGRAMA

Fue inventado por un periodista de origen inglés: Arthur Wynne. Esta técnica de aprendizaje tuvo su inspiración en un juego infantil llamado el cuadrado mágico publicado a menudo en libros británicos de pasatiempos en el siglo XIX.

### Objetivos

- Estimular la capacidad de asociación
- Desarrollar la agilidad mental y la memoria respecto a datos geográficos

### Materiales

- Papel
- Regla
- Lápiz y lapicero o computador

### Procedimiento

Este instrumento lúdico-racional permite deducir cierto número de palabras a partir de unas definiciones dadas, y escribirlas en un cuadrado compuesto generalmente de casillas blancas y casillas negras, de tal modo que las letras que ocupan las de casillas blancas se cruzan vertical y horizontalmente. Los crucigramas traen dos bloques de definiciones: uno para las palabras horizontales y otro para las palabras verticales. Las casillas negras sirven para separar las palabras. En un buen juego de palabras cruzadas, las casillas blancas deben corresponder al mayor número posible de verticales y horizontales. El número de letras y palabras necesario para dar la respuesta acertada a una clave se indica normalmente entre corchetes.

Tiempo disponible: 75 minutos

El estudiante atendiendo a una temática dada procederá a crear su propio crucigrama siguiendo el instructivo asignado. Le es definido el número de palabras verticales y horizontales que debe realizar.

Criterios de evaluación:

- Quienes lo hicieron en 75 minutos o menos en forma correcta obtuvieron una valoración de E
- Quienes lo hicieron de 76 a 90 minutos su valoración fue de S
- Quienes lo hicieron de 91 a 100 o más, su valoración fue de A

Se había presupuestado que a quien no lo hiciera en ninguno de los tiempos, se le asignaría una nueva fecha de presentación, pero este no fue el caso de ninguno.

Gráfico:

Temática

“Geografía física”

Complete el siguiente crucigrama

Horizontales

- Ciencia que trata de la descripción o de la representación gráfica de la Tierra
- Padre de la geografía antigua
- Junto con la geografía física, es la otra rama de la geografía
- Es, junto con la ecológica, una de las tradiciones principales del siglo XX

#### Verticales

- Es un aspecto del medio físico
- Una de las ramas de la geografía
- Tradición que estudia las interacciones entre los grupos humanos y el medio físico
- Tradición que se concentra en el estudio de paisajes naturales y paisajes culturales o humanos.
- Geografía que se centra en diversos aspectos sociales de los espacios estudiados como las divisiones sociales, la educación, la pobreza, las relaciones de género, la etnicidad, etc.

	C	
	L	
	I	

								M			
G	E	O	G	R	A	F	I	A			
						I					
	E	R	A	T	O	S	T	E	N	E	
						I					C
						C		P			
			H	U	M	A	N	A			
							I				
							S				
							A				
							J				
C	O	R	O	L	O	G	I	C	A		
			C					S			
			I					T			
			A								
			L					C			
								A			

### Comentarios

Esta técnica didáctica sirvió para registrar ideas y datos de una manera compatible con el cerebro mediante el uso de palabras. Su desarrollo exige el manejo del hemisferio izquierdo en

su fase lógico-racional. El hemisferio derecho interviene en la ubicación de las letras a través del manejo ocular y de la asociación de datos vistos con anterioridad o ideas. Su realización bajo los niveles de estrés, el cerebro descansa y produce muchas asociaciones cognitivas de alto nivel.

### Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración de los pasos del Proyecto	X	X														
Selección y análisis de la población		X	X													
Entrevista con alumnos informándoles del Proyecto			X	X												
Implementación encuesta					X	X										
Análisis resultados encuesta/ diseño de guía didáctica						X	X	X								
Aplicación guía									X	X	X	X				
Test post-prueba													X			
Tabulación y análisis de resultados													X	X		
Consolidación resultados en Proyecto															X	X

### Evidencia fotográfica











