

372.89
Q68d
JL

Instituto para la Investigación Educativa
y el Desarrollo Pedagógico - IDEP



000177

HACIA LA ENSEÑANZA DE UNA GEOGRAFIA RENOVADA

**DIFICULTAD EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE
UBICACIÓN Y LA LUDICA COMO ALTERNATIVA DE SOLUCION
Y LA LUDICA COMO ALTERNATIVA DE SOLUCION EN LOS
ESTUDIANTES DEL GRADO PRIMERO DEL C.E.D. CHIRCALES, DE
SANTA FE DE BOGOTA D.C.**

ANA GRACIELA QUEVEDO GARAY

**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS
PROGRAMA DE FORMACION PERMANENTE E DOCENTES**

SANTAFE DE BOGOTA D.C. OCTUBRE DE 1.998

8016122

000730

Inv. IDEP
146

DEDICATORIA

ESTE TRABAJO ES DEDICADO, EN ESPECIAL A MI
HIJO BREYNER ALEXANDER ERAZO ZUEVEDO POR
SER COMPENSIVO EN LOS MOMENTOS EN QUE ME
NECESSITABA.

A MIS PADRES JOSE NOE ZUEVEDO, Y ROSA HELENA
GARAÑ POR HABER SOPORTADO MI AGENCIA EN
ESTE AÑO.

AGRADECIMIENTOS

La autora expresa sus agradecimientos:

A DIOS PADRE OMNIPRESENTE, por guiarme, acompañarme y bendecirme cada día más.

A LA UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS, por la apertura del Programa de Formación Permanente para Docentes, con el objetivo de fomentar y resaltar Docentes Investigadores.

A LA DOCENTE LILIANA RODRIGUEZ, por su excelente labor como orientadora de los procesos pedagógicos del Programa.

A LA DOCENTE GLORIA MURCIA, por sus excelentes orientaciones que me permitieron realizar este proyecto.

A MI COMPAÑERO LUIS HERNAN LOPEZ, por su colaboración en la elaboración y ejecución del Proyecto.

A LA COMUNIDAD EDUCATIVA DEL C.E.D. CHIRCALES, por brindarme el espacio para la realización del presente proyecto.

CONTENIDO

INTRODUCCION	
JUSTIFICACION	
DIFICULTAD	10
DESCRIPCION DE LA DIFICULTAD	10
OBJETIVO GENERAL	12
OBJETIVOS ESPECIFICOS	12
CAPITULO II MARCO TEORICO	13
1.1. MARCO REFERENCIAL	13
1.2. MARCO HISTORICO DE LA INSTITUCION	16
1.3. MARCO CONCEPTUAL	17
1.3.1 EL JUEGO	20
1.3.2 CLASES DE JUEGO	24
CAPITULO III METODOLOGIA	27
2.1. INSTRUMENTOS	28
2.2. RECOLECCION DE DATOS	29
2.3. ANALISIS DE RESULTADOS	30

CAPITULO IV PROPUESTA DE AULA	34
CONCLUSIONES	44
BIBLIOGRAFIA	45
ANEXOS	46

INTRODUCCION

Viendo la necesidad de identificar aquellos conceptos que todos manejamos en nuestra cotidianidad, se parte de las conceptualizaciones en el análisis del manejo corporal, para lograr desarrollos integrados y acordes con las características de los educandos.

La propuesta que aquí se expone se acoge a las condiciones pedagógicas referentes al Currículo Institucional en el cual se resalta la importancia de fomentar, desarrollar y estimular los aspectos biológicos, Sensomotor, cognitivo y socio afectivo de los educandos; puesto, que cada modelo de trabajo esta orientado a enriquecer la experiencia de aprendizaje del estudiante, con proyección no solo al area de geografía sino a las demas disciplinas del conocimiento en que se va a ocupar durante su escolaridad.

Emplear el juego como una herramienta indispensable dentro de los programas educativos y específicamente en el área de la geografía, abre un espacio donde se aprende a disfrutar del continuo interes que demuestra los estudiantes por aprender y compartir su natural alegría, expresando una gran satisfacción cuando se les ofrecen tareas que estimulen su inteligencia y les proporcionen medios para desarrollar sus

habilidades de ubicación y manejo corporal, teniendo en cuenta sus habilidades físicas e intelectuales de acuerdo a su edad.

JUSTIFICACION

El maestro de básica primaria, se ha tenido que enfrentar continuamente, a enseñar conceptos de geografía sin contar con recursos didácticos que realmente hagan del proceso de clase un momento agradable, perdurable de tal manera que el aprendizaje ocupe un lugar significativo dentro de las áreas del conocimiento.

En los últimos años se ha tomado consciencia, de la importancia que tiene la participación activa del Educando, en los procesos de aprendizaje y la reflexión sobre la realidad que lo rodea.

Todo esto nos exige, no sólo un cambio de metodología, sino, sobre todo una concepción nueva del programa de Sociales, que trae como consecuencia una nueva organización de conceptos básicos que permitan relacionarlos y articularlos más coherentemente.

Como las demás disciplinas científicas, la Geografía se vale de unas destrezas que le son más o menos propias y contribuyen al desarrollo de otras que sirven para varias disciplinas. Entre estas últimas se incluye el uso del lenguaje, y el manejo de las cifras, el dibujo y la capacidad de expresión oral y pensamiento lógico.

A través del juego el niño tiene la oportunidad de crecer, utiliza su sistema muscular, desarrolla la capacidad de coordinar lo que ve con lo que hace y el sentido de control de su cuerpo en general; a través del juego el niño descubre como es el mundo y como se ubica dentro de él, adquiere nuevas destrezas y comprende cual es el mejor momento para utilizarlas. El niño en la edad escolar se ocupa de gran variedad de juegos, despierta sus sentidos jugando con elementos del medio, asumiendo diferentes roles, pretendiendo ser algo o alguien diferente a sí mismo, con normas y reglas dadas; en fin lo normal es que al niño le guste jugar.

Teniendo como base los cuatro planteamientos anteriores acerca de la realidad docente, los cambios educativos, la importancia de la geografía y la lúdica como posibilidad pedagógica; la integración de aquellos elementos culturales de nuestra sociedad, como los juegos tradicionales son la alternativa para alcanzar un pleno desarrollo de las habilidades y destrezas de ubicación espacial en los estudiantes del grado primero del C.E.D. Chircales.

1. DIFICULTAD

Dificultad en el desarrollo de habilidades de ubicación y la lúdica como alternativa de solución en los estudiantes del grado primero del C.E.D. Chircales , de Santa Fe de Bogotá D.C.

1.1 DESCRIPCION DE LA DIFICULTAD

A través de la observación directa, llevada a cabo en las actividades de juego, que se realizaron en el aula los días lunes, en el desarrollo de guías y en el permanente trabajo por los estudiantes del grado primero de la básica del CENTRO EDUCATIVO DISTRITAL CHIRCALES, pude darme cuenta que los niños cuyas edades oscilan entre los 6 y 9 años de edad y que según PIAGET se encuentran en el estadio de las operaciones concretas presentan un sinnúmero de dificultades en las cuales podemos citar las más relevantes que son: Falta de lateralidad, manejo del espacio físico, ubicación y manejo corporal. La problemática anteriormente expuesta, induce a planear una solución a corto, mediano y largo plazo que consiste en conscientizar a los maestros y estudiantes, de la importancia de orientar la geografía mediante el juego, siendo aplicado en las diferentes áreas del conocimiento, para que desde ella se construya un programa curricular en el área de ciencias sociales dónde,

se tenga en cuenta las necesidades del estudiante para un mejor desenvolvimiento, que pueda trascender espacios mucho más amplios construyendo un verdadero hombre social.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar, óptimas capacidades de ubicación espacial escolar en los estudiantes del grado primero del C.E.D. Chircales , a través de juegos que les permitan apropiarse de conceptos de lateralidad para ser utilizados durante todo su desarrollo.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Elaborar, un diagnóstico acerca de los niveles de organización espacio-temporal de los estudiantes del grado primero.
- Establecer, los conceptos básicos de lateralidad que debe manejar un estudiante del grado primero.
- Promover, la participación activa de los estudiantes en los juegos.
- Crear, un archivo institucional sobre los avances del proyecto, al cual tenga acceso a la comunidad d educativa
- Establecer, un medio de Divulgación institucional sobre el proceso del Proyecto
Diseñar, una propuesta para los Docentes de la Institución, en cuanto a la utilización de los juegos en el aprendizaje de la Geografía.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 MARCO REFERENCIAL

CARACTERISTICAS OBSERVABLES DEL BARRIO BOCHICA SUR

Este barrio está ubicado al sur oriente de la capital y dentro de la zona 18D, límites:

NORTE: Con la calle 48j y diagonal 48j sur, colindando con los barrios Antonio Morales y Príncipe Bochica.

SUR: Con la calle 48p colindando con la urbanización Ibarí y con la Ronda de la quebrada Chiguaza y Hacienda los Morales.

OCCIDENTE: Con la carrera 5I Barrio Chircales.

ORIENTE: Con la transversal 5ª con la urbanización Cerros de Oriente, Zona verde, predios sin construir y el Colegio Distrital Nestor Forero Alcalá y la quebrada Chiguaza.

LOCALIDADES

1. USAQUEN
2. CHAPINERO
3. SANTAFE
4. SAN CRISTOBAL
5. USME
6. TEUSAQUILLO
7. BOSA
8. KENNEDY
9. FONTIBON
10. ENGATIVA
11. BOSA
12. BARRIOS UNIDOS
13. TEUSAQUILLO
14. LOS MARTIRES
15. ANTONIO NARIÑO
16. PUENTE ARANDA
17. LA CANDELARIA
18. RAFAEL URIBE URIBE
19. CIUDAD BOLÍVAR
20. SUMAPAZ

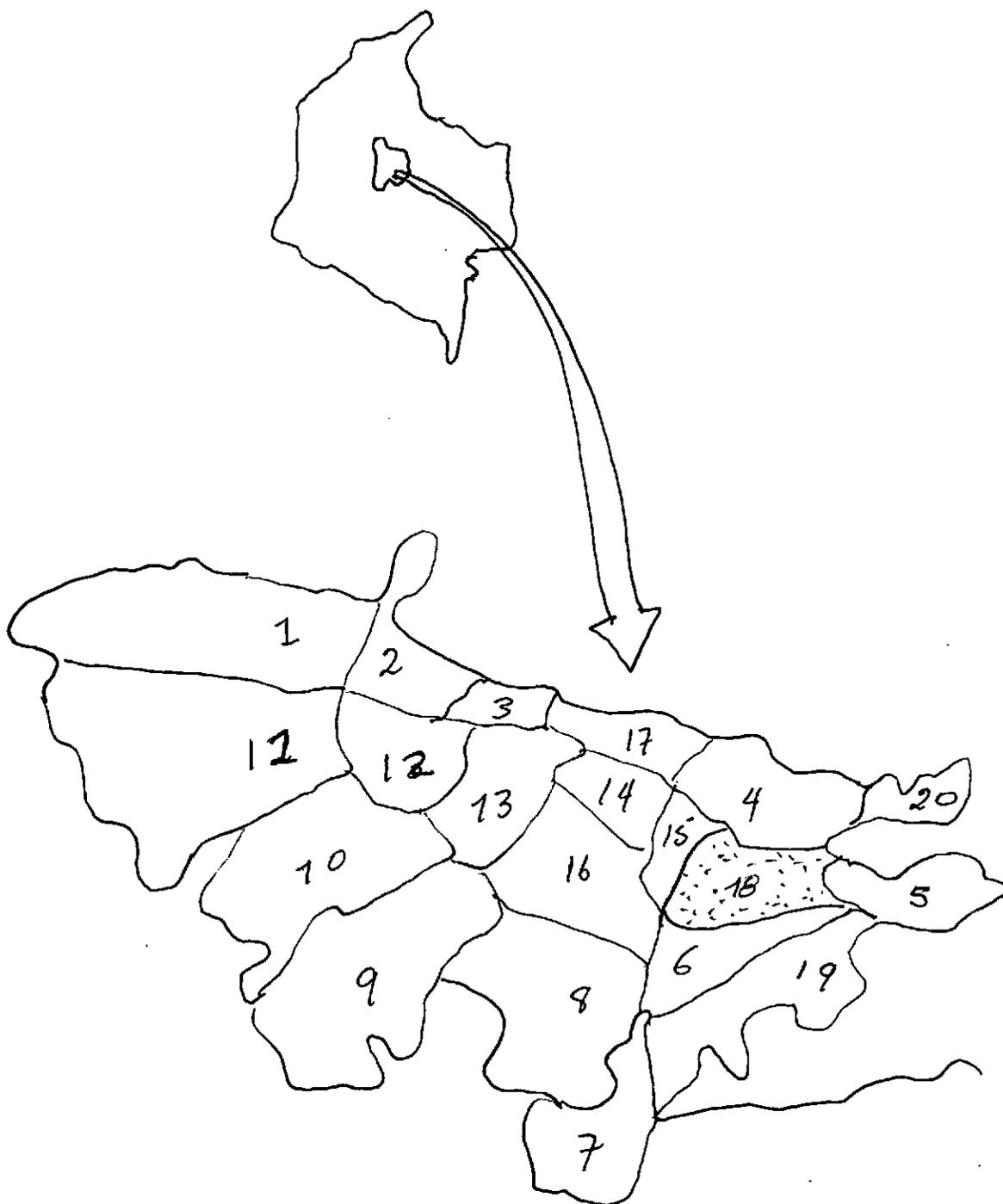


FIGURA 1. AREA DE ESTUDIO

FUENTE: Instituto Agustín Codazzi.

ESCALA. 1. 25. 000 – 1.993

2.2. MARCO HISTORICO DE LA INSTITUCION

Los habitantes de este barrio se apoderaron del lote y todos en trabajo comunitario levantaron la Escuela. Fue así como construyeron 5 salones en forma rudimentaria y tres baños. Se reunieron varios Padres solicitaron ante la Secretaría de Educación el Profesorado.

Se iniciaron labores con tres cursos, tanto en la mañana como en la jornada de la tarde. Hasta el año 1.989 era un Director para ambas jornadas luego con la Colaboración del profesorado, la Asociación de Padres de Familia y apoyados por la Junta de Acción Comunal y en especial del Director quien estudiaba arquitectura, realizó planos para construir otras aulas y la secretaria proporcionó el material y la mano de obra. Así se llevó acabo la construcción de dos aulas más la Dirección y la sala de material y caseta para el Celador.

2.3 MARCO CONCEPTUAL

Como base de esta investigación, debe estar el fundamento de conceptos sobre lúdica en relación con la pedagogía y el área de conocimiento específica de las Ciencias Sociales:

“El juego para que sea útil a nivel pedagógico ha de presentar una estructura relativamente simple, pero sin olvidar que la realidad que presentan es extremadamente compleja. Es necesaria siempre la presencia, la explicación y la intervención del Educador, que debe estar muy bien informado de las cuestiones que se traten y evitar que la actividad lúdica se degenera por un exceso de simplificación.”¹

La educación es importante siendo un proceso institucionalizado, por el cual la sociedad facilita de manera intencional e implícita el crecimiento de sus miembros, convirtiéndola en una práctica social y un proceso integral. De este proceso surge el rol del pedagogo proponiendo lo que sea el saber teórico – práctico de este, logrando a través del diálogo y su reflexión personal su propia práctica pedagógica.

¹ BAILEY Patrick, Didáctica de la geografía. Pág. 82

También se dice que la enseñanza es un proceso sistemático e institucional, que supone especialización, de las funciones de la sociedad, mediante las cuales se condensa el que hacer educativo en unos tiempos y espacios determinados.

“para muchos profesores de Geografía en muchos de los Centros Superiores, el problema educativo más importante es el de especificar el contenido geográfico de los cursos, recomienda que la enseñanza se centre más en los estudiantes, como *“geógrafos e individuos”*.

Entre las técnicas pedagógicas de Carlos Freinet, una de ellas es, el trabajo colectivo “El ser humano desde el momento que viene a la vida, depende necesariamente de los demás. El individuo existe en virtud de un acondicionamiento social colectivo que le proporciona los elementos imprescindibles, para su vida material y para su desarrollo.

“El tiempo y el espacio son dos entidades de la misma realidad y en nuestra cotidianidad se manifiestan en múltiples actividades como el conjunto de relaciones que se estudian con anterioridad a una acción o movimiento.

Estas nociones se elaboran y construyen a través de la acción del cuerpo y la interpretación de datos sensoriales, aportados principalmente por la cinestesia y la

visión. El espacio, además de ser el lugar de los desplazamientos, es parte del pensamiento en el que se insertan los datos de experiencias vividas, convirtiéndose en un espacio representativo y simbólico.³

Los elementos que componen la organización espacio – temporal tienen que ver con: Orientación, Organización, Estructuración, Lateralidad y Direccionalidad.

Entendido que la ORIENTACION constituye la acción de determinar la ubicación corporal y objetual , con respecto a las referencias espaciales, en lo vertical, lo horizontal y puntos cardinales. Igualmente determinar el momento con respecto a un antes, después o el momento preciso.

Así mismo, la ORGANIZACIÓN concierne a la forma de disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o los dos a la vez, establece la relación entre los elementos de vecindad, proximidad, sobreposición, anterioridad o posterioridad.

Y, la ESTRUCTURACION tiene que ver con la coordinación de los elementos elegidos para la formación de un todo.

² GOLDET ALL,

³ EDUCACION FISICA Y DESARROLLO PREESCOLAR. Clara L. Peña y otros.

Se debe tener en cuenta la **LATERALIDAD**, ya que su desarrollo depende del conocimientos adecuado que la persona tenga del cuerpo, para estructurar un marco de referencia, distinguir y relacionar las personas y los objetos en relación a su propio cuerpo.

Por último, la **DIRECCIONALIDAD**. Cuando la persona va tomando consciencia de la lateralidad de su cuerpo, está preparada para proyectar las nociones direccionales al espacio exterior, ya que en el espacio no existen direcciones objetivas, las nociones derecha, izquierda, abajo, arriba, adelante, atrás; se atribuyen al espacio exterior sobre la base de actividades que se realizan con el propio cuerpo.

2.3.1. EL JUEGO

Ha sido esencial en las civilizaciones antiguas y modernas del mundo. Analizando la línea del tiempo desde la Edad antigua A.C., hay evidencias de cómo los antiguos pobladores ocuparon su tiempo de ocio y de descanso en participar comunitariamente del juego para desarrollar su creatividad, mejorar su comunicación, integrarse, hacer sus celebraciones religiosas o festivas como parte del desarrollo de sus capacidades físicas para las actividades económicas y bélicas que requerían resistencia física.

En Grecia el juego fue un parte primordial en la vida diaria ya que su lema fue “mente sana en cuerpo sano” y se le tributó culto a la belleza. Ser bello en Grecia sin discriminación de sexo era mantener las proporciones del cuerpo, fortalecer los músculos, adquirir habilidad y destreza en la gimnasia para lo cual los deportistas participan en las diferentes pruebas atléticas, siendo estas el centro de la vida de los jóvenes.

En la antigua Roma los deportes fueron la base de la vida de los romanos los cuales construyeron estadios, piscinas, plazas, graderías, gimnasios, teatros y campos abiertos con fines de recreación y pruebas atléticas y gimnásticas además de las celebraciones de sus ceremonias religiosas.

En el caso de América las culturas precolombinas más importantes del continente también desarrollaron la gimnasia y los deportes. Así por ejemplo la cultura Maya y la Azteca ya se conocían los juegos utilizando la pelota fabricada con vegetales o madera utilizando frutos duros. Este juego lo practicaban en grandes campos de entrenamiento para hacer parte del ejercito, los juegos eran el centro de la diversión lo mismo que las competencias.

Según la historia, el juego ha sido y sigue siendo un factor dinámico de la cultura del hombre desde los inicios de las civilizaciones, hasta hoy ha ido evolucionando de

acuerdo a los avances científicos y tecnológicos que ha permitido mejorarlos ya adaptarlos para un mejor bienestar del Hombre y para hacerlos atractivos especialmente a niños y jóvenes de hoy.

Es tarea de los Docentes practicarlos, adaptarlos a los diferentes temas del área especializada, como instrumento de apoyo en el proceso educativo difundiendo su valor, importancia dentro y fuera del aula.

El juego es una actividad innata, voluntaria y recreativa del niño que le permite facilitar la recepción, memoria e inteligencia, iniciativa, destreza manual y habilidades físicas como la ubicación tiempo – espacial para superar su etapa individual. Mediante la actividad del juego el niño va adquiriendo los roles del adulto que le permitirán más tarde socializarse conversando su individualidad, fortaleciendo los valores como la honestidad, aceptación, solidaridad y cooperación, además de las habilidades que ayudarán más adelante comunicarse con el entorno que lo rodea.

“El juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. El niño a partir de sus experiencias, va formando conceptos los cuales giran alrededor del objeto representado y no del acto de pensamiento que los capta. Es a través del juego que el

niño inicia el proceso de construcción de signos que le permitan acceder al pensamiento conceptual. El niño en edad escolar entra en un mundo ilusorio e imaginario en el que aquellos deseos irrealizables encuentra cabida: este mundo es lo que llamamos juego.

El juego es una necesidad vital del hombre y fundamentalmente para el desarrollo de las diferentes dimensiones del ser humano cuya acción estimula el espíritu creativo, permite encontrar, formas diferentes de hacer, resolver, proporcionar sentimientos de plenitud y gozo que contribuyan al mejoramiento de la calidad humana dentro de un marco de valores.

Es una actividad que le permite al niño apropiarse del mundo apropiándolo y recreándolo, explorando a través de la ubicación de puntos de referencia consigo mismo y otros. Los niños a través de los juegos cotidianos empiezan a interiorizar y construir sus propias vivencias.

El juego no solamente aparece como un rol asumido, sino como una práctica de la relación hacia el compañero de juego donde interactúan diversas formas de comunicación y abren posibilidades y vías para el paso del pensamiento intelectual,

condiciones necesarias para lograr la formación de conceptos en las áreas del conocimiento, en este caso en la geografía.

El juego en resumen, mantiene el equilibrio entre la rutina diaria y las actividades placenteras, para evitar la muerte prematura de la juventud. Enriquece la vida de la gente, influye en el desarrollo y bienestar físico, es disciplina, es identidad y expresión, es un facilitador pedagógico que permite desarrollar al maestro su tarea en un ambiente de alegría donde puede percibir su vida motriz, afectiva, socio – cultural, moral y descubrir en él sus intereses y necesidades, a la vez crea las condiciones para enriquecer el yo corporal con las destrezas y capacidad física. Como valor grupal subordina intereses egoístas, fomenta cualidades cívicas, previene la delincuencia, es cooperación lealtad y compañerismo, proporciona un medio aceptable de expresión recreativa.

2.3.2.CLASES DE JUEGO

Existe variedad de juegos los cuales se pueden aprovechar de acuerdo a las circunstancias de cada persona o grupo.

JUEGOS FUNCIONALES: Son los que aparecen en el niño antes de hablar y caminar, sirven para desarrollarlas funciones latentes del bebé con sus propios

movimientos y al repetirlos intencionalmente los trata de imitar con satisfacción: Con este juego el niño va descubriendo las capacidades de su cuerpo, las posibilidades de articulación del sonido con base en lo que escucha, la formación de esquemas o imágenes.

JUEGOS SIMBOLICOS: El niño reproduce un esquema sensomotor, fuera de su contexto habitual y en ausencia del estímulo real, es también juego imaginario, posee un esquema egocéntrico, imita a las personas de su medio o de su casa.

JUEGOS DE CONSTRUCCION: Comienza desde el momento en que el niño empieza a manejar el material de juego; poco a poco aprende a utilizar de distintas maneras cada material y con base en ellos establece metas que incorpora a los elementos de trabajo; el perfeccionamiento, la auto satisfacción, la entretención y busca la aprobación y felicitación de los demás.

JUEGOS DE REGLAS: La acción configurada y el desarrollo de la actividad se lleva a cabo de acuerdo a las reglas y normas. Los niños realizan estos juegos en grupo y realizan las condiciones que determinarán el juego, las reglas propuestas son libres y espontánea, suelen ser más estrictos en la exigencia y acatamiento de las normas, no

como algo impuesto, sino porque ven el cumplimiento de las mismas las garantías que el juego sea viable.

JUEGO INDIVIDUAL: Es el que el individuo realiza solo, se presenta en toda edad, en el niño se presenta de manera continua, pero estos espacios de tiempo se van haciendo cada vez más breves, el menor se va incorporando a actividades colectivas con otros niños y con los adultos en la medida que crece.

JUEGO COLECTIVO: Si se tiene en cuenta que las necesidades básicas de los menores son las mismas a través del tiempo y en las distintas comunidades. Se podría comprender mejor que para el desenvolvimiento de una personalidad sana se requiere que esas necesidades sean satisfechas.

JUEGO EXPERIMENTAL: Con este juego el niño desarrolla grandes habilidades porque a la vez que hace cosas, manipula los elementos con que juega y esto le permite aprobar y examinar lo que efectúa por medio de su práctica, observar, conocer los cambios y modificaciones que sufren los fenómenos.

JUEGO LIBRE: Son las actividades que lleva a cabo el niño de corta edad y se caracteriza por no tener ninguna regla, salvo las impuestas personalmente por la fantasía, creatividad y por la ausencia de toda norma.

CAPITULO III

METODOLOGIA

Por las características del trabajo esta investigación se enmarca dentro de una metodología etnográfica, con un estudio de tipo cualitativo, en pequeña escala y profundidad.

El término etnografía hace referencia, tanto a una forma de procedimientos en el trabajo de campo, como el producto final de la investigación. Dentro del marco de la Antropología, la etnografía se define como “una teoría de la descripción”.

POBLACION

La población fue tomada de la Institución Centro Educativo Distrital Chircales con un total de 280 estudiantes.

La muestra la constituyen los 32 estudiantes del grado Primero de Básica Primaria, y 8 maestros.

ENFOQUE:

El enfoque de la presente investigación es ETNOGRAFICO, pues, el objeto de la misma no es la sociedad, sino un grupo social; el aula en la cual están involucrados estudiantes y docentes quienes son sujetos participes en el proceso de investigación; los conocimientos surgen de la interacción que se da entre las personas mencionadas.

TENDENCIA:

Cualitativa: Aquí la “cualidad” se revela por medio de las propiedades o características del fenómeno que son los estudiantes, estableciendo aportes a la formación de habilidades mentales y físicas en cuanto la ubicación espacial.

3.1. INSTRUMENTOS

Los instrumentos de recolección de datos utilizados durante la investigación son:

- Encuestas (Anexo 1)
- Guías de Trabajo (Anexo 2)
- Trabajo dentro y fuera del aula. (Anexo 3)

3.2. RECOLECCION DE DATOS

El primer momento del trabajo fue una observación simple y participante sobre la realidad del aula con los estudiantes del grado 1° del C.E.D. CHIRCALES J.T., para diagnosticar las habilidades y destrezas, luego se hizo una reflexión para priorizar los problemas y se seleccionó el más relevante: ‘Dificultades de ubicación espacio – Temporal en los estudiantes del grado 1°.

Para profundizar el diagnóstico sobre el problema planteado y por estar vivenciando la misma situación con los estudiantes del grado primero del C.E.D. CHIRCALES J.T, se desarrollaron actividades de aula, con las cuales se pudo determinar el alto grado de dificultad en cuanto a la noción de lateralidad y ubicación en espacios de motricidad fina y gruesa.

Con la observación directa y la aplicación de guías de trabajo y juegos de salón y en el patio se entró a ubicar la teoría para darle fundamento a la investigación y poder buscar una alternativa que contribuya a dar solución al problema planteado. Paralelamente se procedió a aplicar otro instrumento de recolección de información para corroborar las causas de las dificultades de grados superiores para desarrollar

actividades de ubicación espacial; una encuesta a los Docentes del C.E.D.

CHIRCALES J.T

Una vez realizadas las encuestas y las guías de trabajo se procedió a su tabulación en forma cuantitativa, (véase anexos), con el fin de hacer una comparación entre el estado inicial de los estudiantes en la primaria y aquellos que han avanzado a otros grados.

3.3. ANALISIS DE RESULTADOS

OBSERVACION DIRECTA:

Durante el proceso diario de clase, en las actividades de cada área y en especial en las de Ciencias Sociales, Educación Física, Educación Estética y Escritura, se notan dificultades generales en cuanto a:

- Desplazamientos coordinados de acuerdo a una instrucción en diferentes direcciones.
- Manejo del cuaderno y hojas de trabajo.
- Distribución de enseres en el aula.
- Disgrafía en algunos casos.
- Delimitación de espacios.
- Organización de elementos en espacios determinados.

- Descripción de espacios físicos con lenguaje apropiado.

GUIAS DE TRABAJO:

Se desarrollo una guía de trabajo (ver anexo), con los estudiantes del grado 1° y de la reflexión de los resultados , se puede establecer que:

No.	NOCIÓN TOPOLÓGICA	SI	NO	TOTAL
1	Ubicación correcta a la derecha.	5	27	32
2	Ubicación correcta a la izquierda.	5	27	32
3	Ubicación correcta al frente.	29	3	32
4	Ubicación correcta encima de.	32	0	32
5	Ubicación correcta dentro de.	32	0	32

Se observa que el 84% del total del grupo presentó dificultades en la ubicación de objetos a la izquierda y a la derecha. El 9.30 % presentó dificultades para ubicar objetos “al frente de”. En cambio la noción “dentro de” y “encima de” es manejada correctamente por el 100% de los estudiantes.

ACTIVIDADES DENTRO Y FUERA DEL AULA:

Durante las últimas dos semanas anteriores a la entrega de este informe, con los estudiantes del grado 1° del C.E.D. CHIRCALES J.T, se practicaron algunos juegos en las horas destinadas en el horario como “juego de Salón”. (ver anexo).

Según las observaciones realizadas durante las actividades de juego, se pueden establecer específicamente dos situaciones:

- Los estudiantes no utilizan un lenguaje apropiado para referirse a posiciones físicas con respecto a uno o varios puntos de referencia.
- Los estudiantes no demuestran agilidad para asumir diferentes direcciones en la practica de juegos grupales.

ENCUESTA:

La encuesta que se aplicó a los 7 Docentes del C.E.D. CHIRCALES J.T. , arrojó los siguientes resultados:

Le agrada orientar las actividades pedagógicas de Geografía en su curso?

Si 6 No 1

Marque con una (x) los recursos didácticos que emplea para orientar el trabajo en el aula de Geografía?

Mapas	4	50%
Lecturas	6	75%
Películas	3	37.5%
Canciones	6	75%
Fotografías	1	12.5%
Salidas de campo	5	62%
Juegos	2	25%
Textos de clase	5	62%
Material Bibliográfico	0	0.0%
Talleres	3	37.5%

La importancia que tiene para usted dentro del plan de estudios la asignatura de Geografía es:

MUCHA: 6 POCA 1 NADA 0

En el grado que usted orienta cuáles son las dificultades más sobresalientes dentro del grupo en la asignatura de Geografía?(de un orden de frecuencia de 1 a 5)

Manejo de conceptos de Geografía.	1	12.5%
Utilización de lenguaje apropiado para referirse a la ubicación de un lugar o un objeto.	2	25%
Orientación en un mapa o plano.	3	37%
Coordinación de movimientos para desplazarse.	4	50%
Manejo del cuaderno u hojas al escribir.	5	62%

Con cuál de las 2 opciones está de acuerdo?

Los contenidos de geografía deben establecerse independientemente para cada grado.	0	0.0%
Los contenidos de geografía deben establecerse interrelacionados entre cada grado.	7	100%

Considera que usted que el manejo adecuado de la lateralidad, orientación, organización, direccionalidad y ubicación, son importantes dentro de la geografía?
Si 7 100% No 0 0.0%

Para el 90% de los maestros les agrada la clase de Geografía, mientras que al 10% igual a un maestro no le agrada orientar las actividades pedagógicas de Geografía.

PROPUESTA
DE
AULA
C.E.D.
CHIRCALES

PROPUESTA DE AULA

Como alternativa de solución al problema planteado en la presente investigación, la Docente investigadora, propone la creación de un **BANCO DE DATOS** institucional, donde se recogen varias experiencias lúdicas que sirvan para ser usadas por la Comunidad Educativa de la localidad 18D, en el desarrollo de habilidades de ubicación tempo – espacial en los estudiantes de Educación Básica.

Espero, sea un aporte positivo, para continuar promoviendo proyectos en pro de la educación para formar hombres y mujeres que posean excelentes habilidades para manejar el concepto de orientación

Avanzar y Retroceder

JUEGO DE NORMAS

PARQUE	PATIO	SALON	CASA	CARRO
--------	-------	-------	------	-------

PREESCOLAR
PRIMERO

INDICADOR DE LOGRO: Desarrolla habilidad para orientarse.

RECURSOS: Participantes de 8 a 10 niños.

METODOLOGIA:

Los niños al aire libre, marchan en fila, la maestra(o) exclama de improvisto: ¡retroceder!. Los pequeños tienen que reaccionar rápidamente y marchar retrocediendo, cuando la maestra(o) dice ¡avanzar! vuelven a marchar hacia delante, la dirección debe variarse con frecuencia, pero siempre en periodos regulares, en lugar de avanzar y retroceder, los niños harán giros a la derecha o hacia la izquierda.

Palitos Chinos

JUEGO INDIVIDUAL

PARQUE	PATIO	SALON	CASA	CARRO
--------	-------	-------	------	-------

PREESCOLAR
PRIMERO

INDICADOR DE LOGRO: Maneja nociones de cantidad, arriba y abajo.

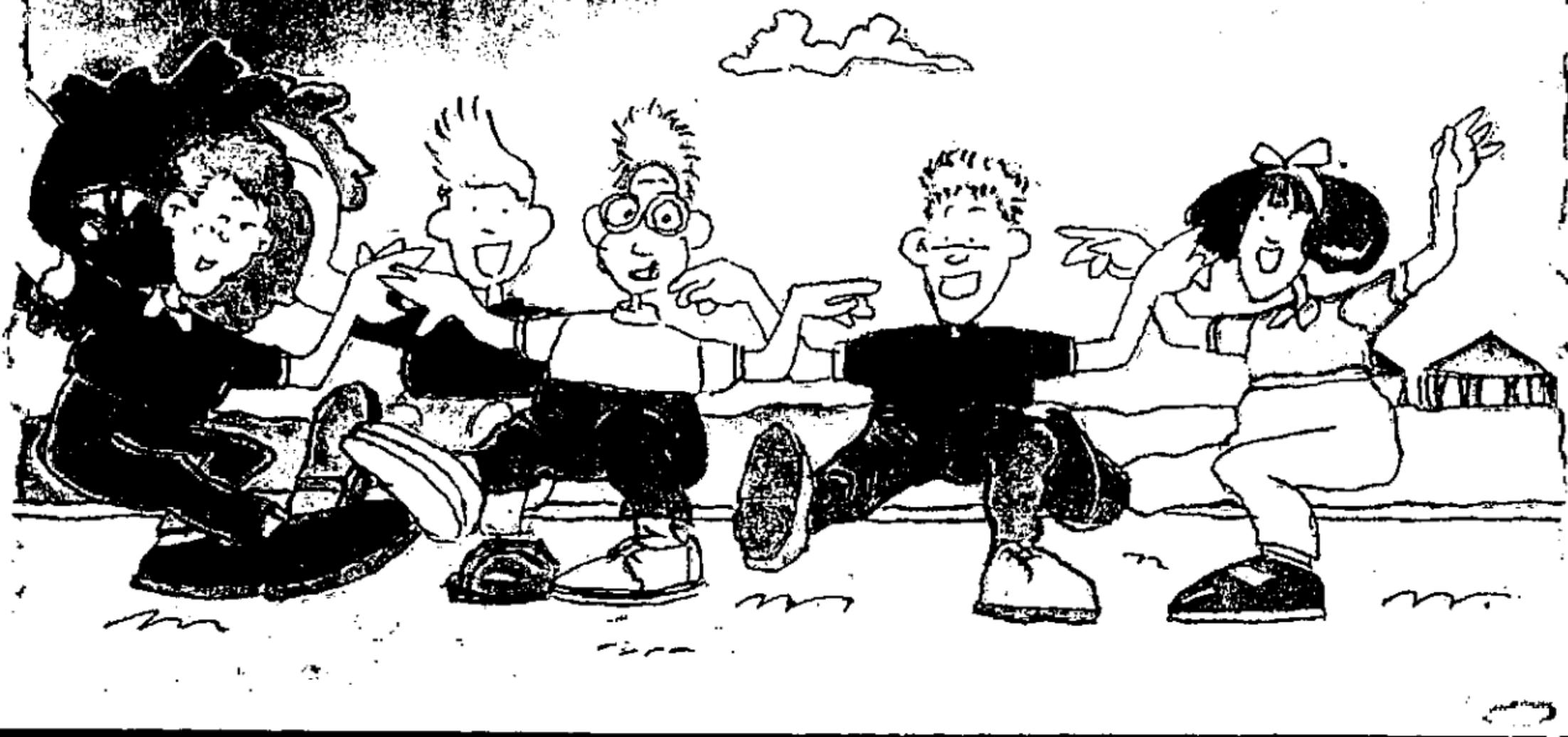
RECURSOS: 16 Palos pequeños, por persona, tajalápiz y colores.

METODOLOGIA:

Consiste en sacar del montón la mayor cantidad posible de palitos, sin mover los demás, se juega así:

Un jugador agarra todos los palitos con su mano y los levanta a una altura de 30 centímetros, los deja caer, quien bota los palitos debe tratar de retirar de uno en uno sin mover el resto.





Lineas Horizontales y Verticales

JUEGO INDIVIDUAL

PARQUE	PATIO	SALON	CASA	CARRO
--------	-------	-------	------	-------

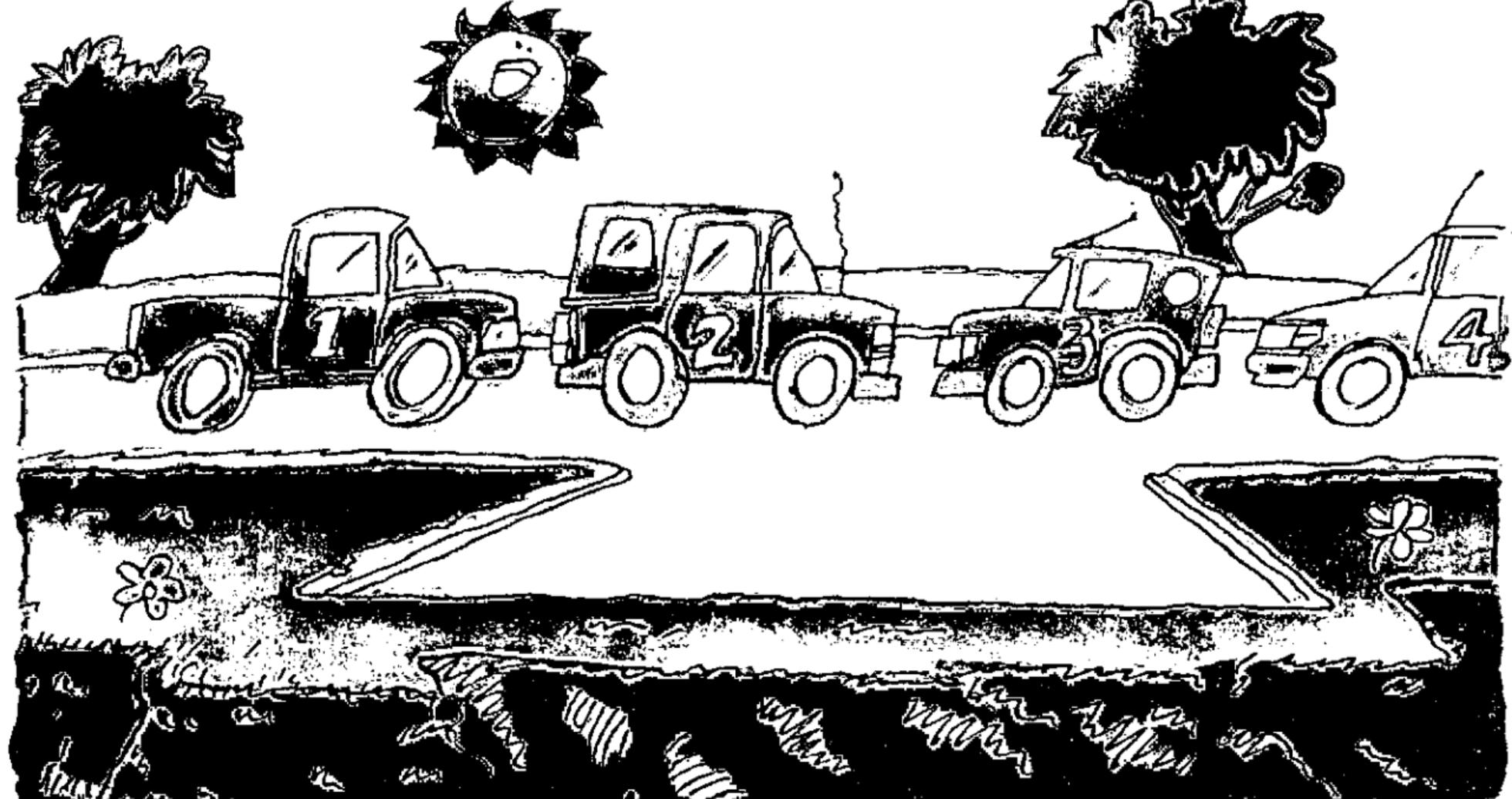
PRIMERO A
TERCERO

INDICADOR DE LOGRO: Reconoce direcciones.

RECURSOS: Hojas de papel cuadriculado, lápices, participantes de 8 a 16 niños.

METODOLOGIA:

Se le entrega a cada niño una hoja de papel cuadriculado con lápiz, luego la maestra(o) les indicará que les va a dictar direcciones que conduzcan a la representación de una figura.



Conducir un Carro

JUEGO SIMBOLICO

PARQUE	PATIO	SALON	CASA	CARRO
--------	-------	-------	------	-------

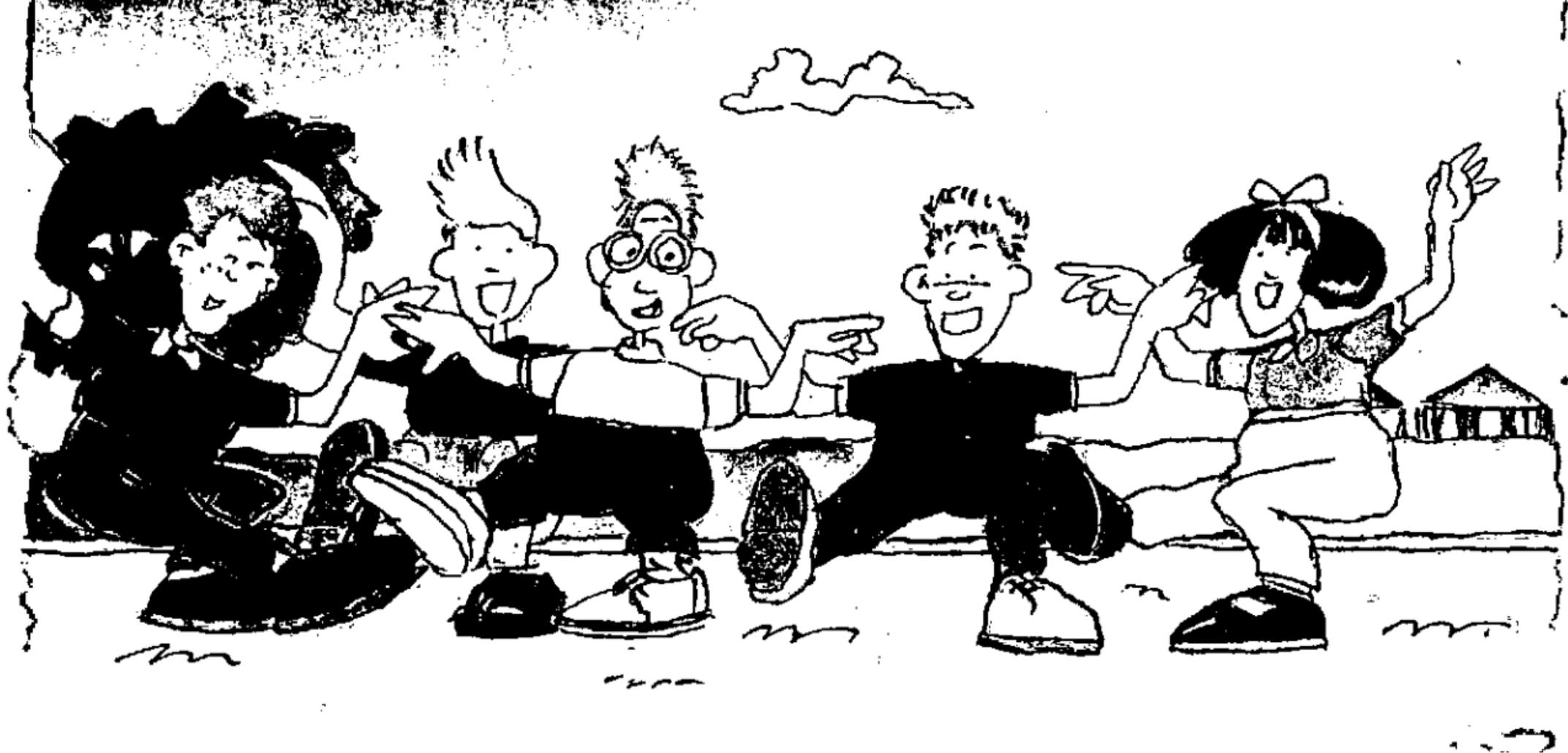
PREESCOLAR
PRIMERO

INDICADOR DE LOGRO: Fomenta la orientación de izquierda - derecha.

RECURSOS: Carros plásticos pequeños de juguete, dos cartones uno de color rojo y uno de color verde. Participantes 3 a 5 niños.

METODOLOGIA:

Cada niño tendrá un carrito, y se desplazará horizontalmente de izquierda a derecha, sobre una superficie horizontal. El niño debe partir cuando la maestra le indique la señal verde y detenerse cuando se le presente la señal roja. Al repetirse la actividad puede utilizarse una tiza en vez de carrito de juguete de manera que señale el recorrido.



La Yenka

JUEGO COLECTIVO

PARQUE	PATIO	SALON	CASA	CARRO
--------	-------	-------	------	-------

TODOS LOS
GRADOS

INDICADOR DE LOGRO: Manejar lateralidad y ubicación espacial.

RECURSOS: Grabadora y cassette, estudiantes.

METODOLOGIA:

Los estudiantes sentados en forma de círculo, escucharán la letra y melodía de la canción, aprenden la letra y luego la entonan. Luego colocados en pie realizarán los movimientos que la canción indica.

Semáforo

JUEGO INDIVIDUAL Y DE NORMAS

PARQUE	PATIO	SALON	CASA	CARRO
--------	-------	-------	------	-------

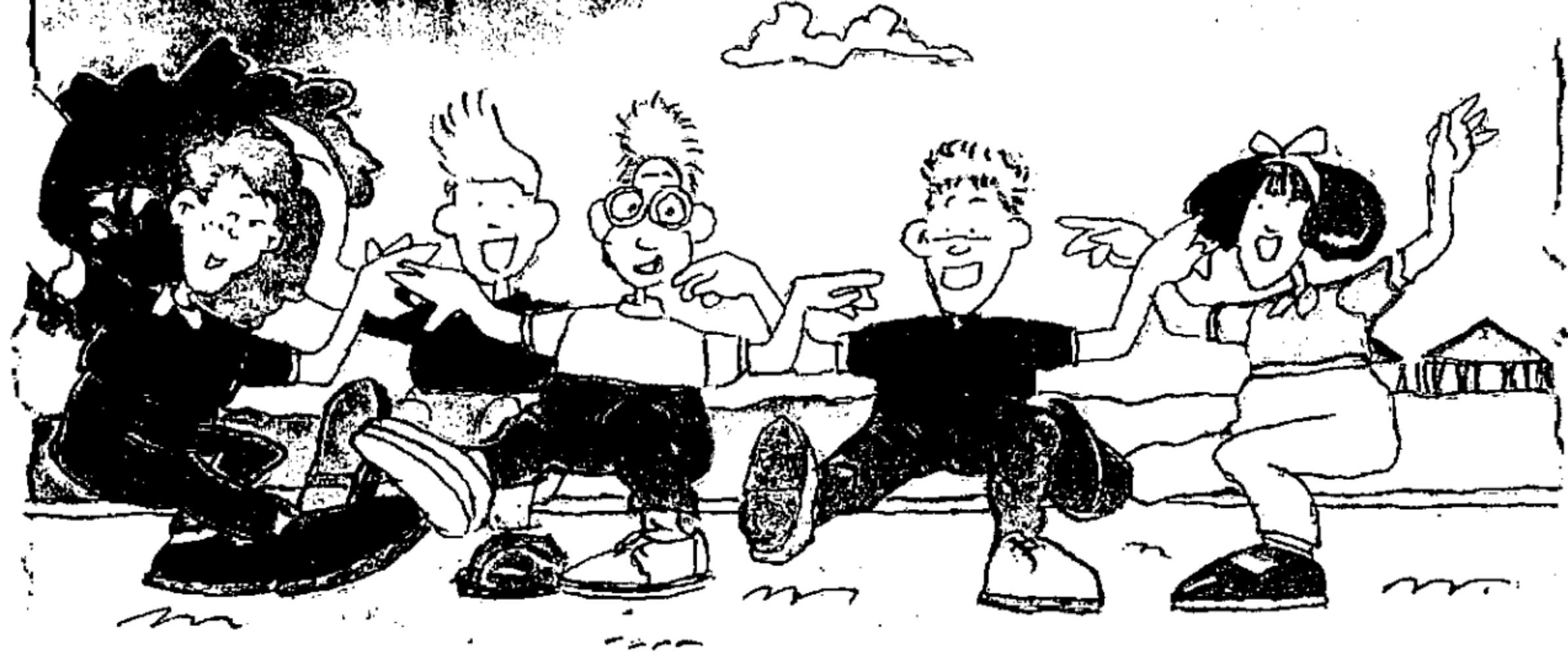
TODOS LOS
GRADOS

INDICADOR DE LOGRO: Maneja nociones tempo – espaciales, como. Ayer, hoy, noche, día.

RECURSOS: Plástico o papel de colores, cartón paja, témperas.

METODOLOGIA:

El maestro realizará el semáforo con los materiales mencionados. Cortará horizontalmente 4 tiras de cartón paja forrados con plástico o papel: rojo para representar “ayer”; negro para representar “noche”; verde para representar “hoy” y amarillo para representar “día”. Extendido en el piso, pintará enseguida huellas de manos y pies según los ejercicios a practicar.



A tapar la brecha por la izquierda o por la derecha.

JUEGO COLECTIVO Y DE NORMAS

PARQUE	PATIO	SALON	CASA	CARRO
--------	-------	-------	------	-------

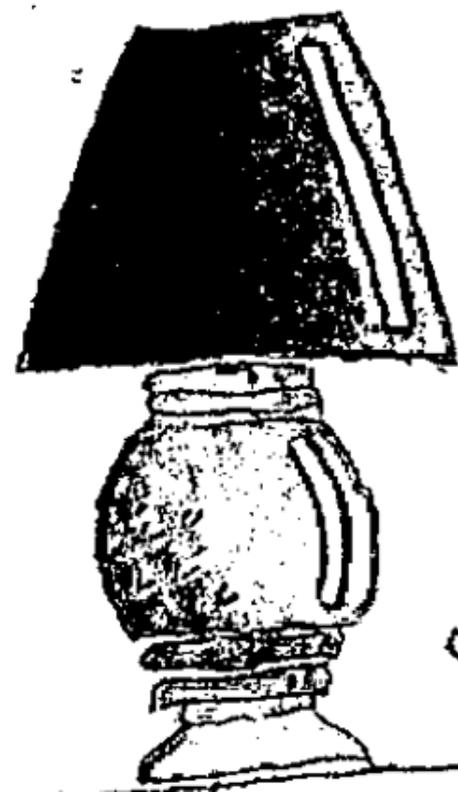
PREESCOLAR
Y PRIMERO

INDICADOR DE LOGRO: Reconoce IZQUIERDA Y DERECHA.

RECURSOS: Grupos de 10 estudiantes.

METODOLOGIA:

Todos se disponen en un círculo, menos uno que queda afuera, este comienza a correr alrededor del círculo en sentido de las manecillas del reloj. Es decir, teniendo a los jugadores a su derecha, mientras corre toca a uno de los jugadores en la espalda; el jugador que es tocado se lanza continuamente en sentido contrario, el objetivo es dar la vuelta al círculo y ocupar el puesto que dejó el jugador tocado, llenando así la brecha.



Esta frío, tibio, caliente, se quemó...

JUEGO DE NORMAS

PARQUE	PATIO	SALON	CASA	CARRO
--------	-------	-------	------	-------

TODOS LOS
GRADOS

INDICADOR DE LOGRO: Se ubica fácilmente en un lugar determinado.

RECURSOS: Grupos de estudiantes.

METODOLOGIA:

Se pide a uno de los jugadores que se retire a un lugar, en donde no se puede oír, ni ver, lo que los demás jugadores hablan o señalan. Cuando el jugador se aleja, el grupo elige un objeto, este puede ser adivinado por el jugador que está afuera y lejos. El jugador adivinador se pasa por el lugar y los demás jugadores van diciendo "esta frío", si está lejos del objeto; "esta tibio", si está cerca; "está caliente", si está cerca; y "quemado" si está muy próximo al objeto. Si descubre el objeto tiene derecho a escoger el próximo jugador.

CONCLUSIONES

Esta investigación ha permitido conocer y complementar las concepciones que los estudiantes tienen sobre el manejo corporal y la ubicación en el espacio.

En el caso del C.E.D. CHIRCALES, el área sicomotora y de expresión corporal es desarrollada sin tener objetivos predeterminados para el aprendizaje de la Geografía.

Por lo tanto el niño se ve enfrentado a una realidad que no le permite ejercita adecuadamente sus habilidades de **ORIENTACION, LATERALIDAD, UBICACIÓN** y **MANEJO CORPORAL**; necesarias para posteriores aprendizajes.

Comenzar con las nociones espaciales desde los inicios de la escolaridad, tienen gran significación y satisfacción, ya que lo preparar para la vida y para el resto de su escolaridad; facilitando el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento y especialmente la geografía.

BIBLIOGRAFIA

ELKONIN, Psicología del juego. Madrid: Pedagógica, 1984. 276p.

JIMENEZ, Carlos Alberto. La lúdica como experiencia cultural. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1996. 133p.

PIAGET, Jean. Juego y desarrollo. Barcelona: Crítica 1982. 157p.

PEÑA, Clara y otros. Educación Física y Preescolar. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1996

FLORIAN, Sandra, Juegos para preescolares. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1993.

ANEXOS

ENCUESTA

1. Le agrada orientar las actividades pedagógicas de Geografía en su curso?

Si ___ No ___

2. Marque con una (x) los recursos didácticos que emplea para orientar el trabajo en el asignatura de Geografía?

Mapas	
Lecturas	
Películas	
Canciones	
Fotografías	
Salidas de campo	
Juegos	
Textos de clase	
Material Bibliográfico	
Talleres	

3. La importancia que tiene para usted dentro del plan de estudios la asignatura de Geografía es:

MUCHA _____ POCA _____ NADA _____

4. En el grado que usted orienta cuáles son las dificultades más sobresalientes dentro del grupo en la asignatura de Geografía?(de un orden de frecuencia de 1 a 5)

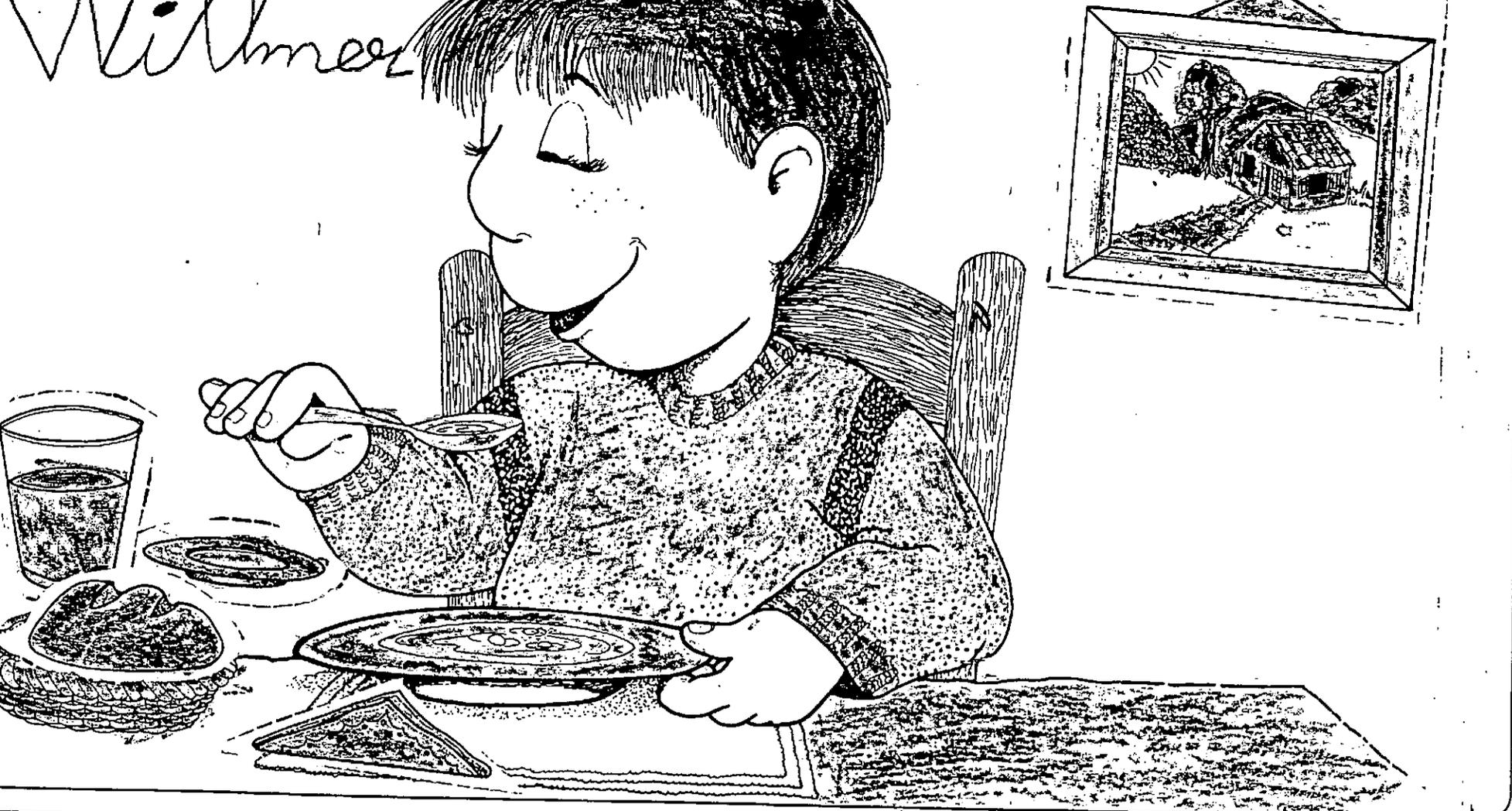
Manejo del cuaderno u hojas al escribir.	
Orientación en un mapa o plano.	
Coordinación de movimientos para desplazarse.	
Utilización de lenguaje apropiado para referirse a la ubicación de un lugar o un objeto.	
Manejo de conceptos de Geografía.	

5. Con cuál de las 2 opciones está de acuerdo?

Los contenidos de geografía deben establecerse independientemente para cada grado.	
Los contenidos de geografía deben establecerse interrelacionados entre cada grado.	

Considera que usted que el manejo adecuado de la lateralidad, orientación, organización, direccionalidad y ubicación, son importantes dentro de la geografía

Wilmer



121

a anterior,
o, el vaso
izquierdo.

Nombre: BEEINER

Fecha: _____

Oct 07 de 199

¡Muy bien!
Felicitaciones.

Puedes mejorar.
Practica un poco.

Debes mejorar.
Practica mucho.

Pide a tu familia
no hacer tu tarea.

Procura tener
más cuidado.

Wilmer

GUIA DE TRABAJO