

El empleo del juego on line en la enseñanza de la Geografía en segundo año de C.B.U.

A modo de introducción.

El empleo como estrategia innovadora para la enseñanza de la Geografía en el segundo año del Ciclo Básico, nos permite incorporar las nuevas tecnologías de la comunicación e información al aula desde un enfoque mucho más creativo, a la hora de presentar y desarrollar un tema curricular en el aula.

En la experiencia de trabajo que describiremos a continuación emplearemos el juego on line para la enseñanza del contenido curricular: inmigrantes y refugiados, el cual es difícil de comprender y de analizar, mediante esta estrategia lúdica el alumno puede “meterse en la piel” en el lugar de la persona que llega a un lugar donde desconoce el idioma, las costumbres, no conoce a nadie y tiene que salir adelante a pesar de todo.

Estos son los retos que hay que ir haciéndole frente en el juego “Contra Viento y Marea”. Donde el alumno comprende estos conceptos programáticos porque se les van presentando de una forma significativa y atrayente.

El juego on line como estrategia.

Es importante conceptualizar primero que consideramos como estrategia. Etimológicamente el término deriva de *strategós*, que significa “el arte de dirigir las operaciones militares” (Gadino, 2001). Saturnino de la Torre *et al* (2000), considera que es el arte de dirigir las tropas en condiciones ventajosas para obtener la victoria.

Si transferimos la aplicación del término al contexto educativo, estrategia sería el procedimiento que nos facilita la consecución de nuestros propósitos.

En el Diccionario de las Ciencias de la Educación (1983) encontramos que es el planeamiento de un conjunto de directrices a seguir en cada fase del proceso, atendiendo a la organización de los recursos, el análisis de los fenómenos y el control de los mismos para concluir el proceso.

Sevillano (2005) afirma que las estrategias son rutinas de procedimiento que utilizamos cuando tomamos decisiones en la adquisición, retención, transferencia y utilización de los conocimientos e informaciones.

Gadino (2001) argumenta que es un curso de acción que supone: tomar conciencia de un desequilibrio, definir el objetivo a emprender, reconocer las condiciones y recursos que disponemos, prever diferentes alternativas de ejecución y decidir la más eficaz, evaluarla para ver el grado de éxito obtenido o replanificarla para transferirla y aplicarla otra vez.

Saturnino de la Torre *et al* (2000) considera al respecto que son procedimientos abiertos que se concretan en la práctica.

Las estrategias son facilitadores de la acción formativa, de la capacitación y la metacognición al propender la reflexión crítica, la creatividad y el debate en los alumnos.

Consideramos que su empleo permiten la innovación en la educación, al explorar posibles soluciones ante un problema y decidir cual es la mejor.

En cuanto al concepto de innovar, Elliot (1993) argumenta que para producir cambios o transformaciones en el aula, es necesario que las mismas

partan de los docentes, mediante debates que busquen las metodologías necesarias para superar los obstáculos que presentan los alumnos.

Cuando innovamos damos entrada al cambio de valores, de ideología, de roles, de comportamientos y usos en el aula, diseñando estrategias según las necesidades e intereses de todos los actores implicados en los procesos tanto de enseñanza, como de aprendizaje.

Innovar es transformar recursos, ideas, formas de enfocar el trabajo, por medio de una diaria reflexión sobre la práctica, asumiendo un rol de autonomía y autocrítica, que posibilite adoptar una actitud flexible ante los riesgos que asumimos al tratar de mejorarlas.

Si entendemos el concepto de innovación, como transformación o cambio en el campo de pensar los problemas, de construir, de experimentar sus tópicos y de reflexionar sobre la práctica (Gurevich, 2005, 103); en nuestro caso está pensada como un medio que buscan capturar la temática en forma comprensiva para el alumno, mediante el empleo de un recurso tecnológico y audiovisual, como el juego on line, para propender el aprendizaje significativo dentro del aula de Geografía.

El juego es una actividad inherente al ser humano y ha sido una constante en nuestra historia cultural. Tanto el niño como el adolescente, en nuestro caso, necesita jugar para aprender, asimilar y conquistar todo lo que le rodea, formar su personalidad y sortear los obstáculos cotidianos, además de procurarse placer y entretenimiento. Para Bañares, D (2008) “estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional. Desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, porque es una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno. Desde la sociabilidad el juego para el mismo autor permite entrar “en contacto con sus iguales, lo que le ayuda a ir al conocimiento de las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios”. Y desde el punto del desarrollo afectivo-emocional “le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar tensiones”.

En el caso específico del juego “Contra Viento y Marea”, este permite el despliegue de las cuatro dimensiones ya desarrolladas, además de permitir el logro de los objetivos curriculares. Y al presentar variados caminos de elección el alumno puede reflexionar antes de seguir avanzando, dándole la posibilidad de autoexpresión, autodescubrimiento, exploración y experimentación, con sentimientos y relaciones que debe establecer al ponerse “en la piel del personaje”.

El juego on line es una de las formas de modelos de simulaciones que podemos encontrar en Internet y en el contexto educativo “simular” significa reproducir un sistema, fenómeno o proceso a estudiar, que ocurre en situaciones reales, mediante programas informáticos, para comprenderlo mejor, mediante un aprendizaje basado no sólo en el saber o conocer, sino también, en el saber hacer.

Tenemos que distinguir entre técnicas de simulación en general y juegos de simulación como técnica singular dentro del grupo: en el primero se desarrollan los procesos de aprendizaje del alumno y el grado de utilidad del juego para enseñar contenidos geográficos; en el segundo, se expone un conjunto de técnicas de simulación que junto con los juegos son especialmente adecuados para la enseñanza de nuestra disciplina.

Bailey (1981, 73-82) distingue siete tipos de juegos:

a)-juegos de búsqueda: con ellos se pretende acercar a los alumnos al conocimiento de los procesos de detección y explotación de los recursos minerales.

b)- Juegos de localización: donde los jugadores buscan el mejor emplazamiento posible para ubicar una fábrica, etc.

c)-Juegos de desarrollo: para formar a los alumnos en la comprensión de múltiples factores que condicionan el nivel de desarrollo de los grupos humanos, ya sea a nivel local, regional o nacional.

d)-Juegos de construcción de ciudades

e)-Juegos de itinerarios y viajes.

f)-Juegos de difusión: útiles para estudiar la expansión de una plaga, etc.

g)-Juegos sobre el hombre y su entorno. Tienen su fundamento en las formas de vida y hábitos sociales de grupos étnicos cuya actividad se desenvuelve en un marco sociocultural poco abierto, con hábitos de comportamiento muy influidos por el medio físico. Como lo es el caso del juego on line que vamos a emplear: “contra viento y marea”

“Contra Viento y Marea”.

Es un juego on line, gratuito, implementado por la Agencia de la ONU para los refugiados (ACNUR), el cual fue lanzado a la Web el día 20 de junio de 2008, en el Día Mundial del Refugiado. El juego consta de varios casos: cuando hay guerra y represión; cuando se van a un país desconocido y cuando ya en ese nuevo lugar cómo hacer para encontrar trabajo, apartamento, etc.

El juego tiene además un apartado para el docente con una guía para profesores en pdf que se puede descargar gratis, con diferentes actividades a desarrollar a partir del juego desde la temática de los derechos humanos.

Se encuentra en la siguiente dirección:

<http://www.contravientoymarea.org>

Este juego como estrategia de aprendizaje para los conceptos de inmigrante y refugiado, que está en el contexto del programa de segundo año de Ciclo Básico.

Como experiencia de trabajo de aula fue implementada en el 2010, en los segundos años del turno matutino del Liceo N° 41, cuando se les dio a todos las XO.

Los objetivos generales que se planificaron lograr son: a)-Comprender el movimiento poblacional y sus diferentes causas. b)-Analizar las consecuencias que se producen ante la salida del lugar de origen y la llegada al lugar de destino de ese grupo poblacional inmigrante. Y el objetivo específico es: observar, analizar y comprender la realidad de un inmigrante y de un refugiado.

La forma de implementarla fue desarrollada de la siguiente manera:

Fase 1- Empleando la XO y la conexión a Internet, como vehículos para poder llevar a cabo mi estrategia, busqué en lugares confiables hasta que encontré Contra Viento y Marea.

Fase 2-Se presenta el juego como disparador, anteriormente se accedió a la conexión a Internet y a la Web del juego, se les explica como jugar y qué se busca aprender con el mismo.

Fase 3- Se dispone la clase en equipos, cada equipo va a tomar una ruta: guerra y represión, en el país vecino, o una nueva vida para que puedan discutir las decisiones a enfrentar en cada parte del juego y tomar anotaciones de lo que va ocurriendo a lo largo del mismo: con qué situación se encuentran, como lo van resolviendo y por qué toman esas decisiones.

Fase 4-Después de que cada equipo ha resuelto el juego, comenta a los demás que ruta seleccionó, con qué contratiempos se encontró y como los fue resolviendo.

Fase 5-Se anotan las diferentes conceptos que van surgiendo cuando un inmigrante o un refugiado debe irse de su país.

Fase 6-Se llega a elaborar el concepto de inmigrante y de refugiado, de las causas y consecuencias que se producen al dejar su lugar de origen y de llegar a otro que le es ajeno. Y se documenta mediante un mapa conceptual tanto en el pizarrón, como en sus cuadernos.

Fase 7-Evaluación: finalizada la actividad, no solo se mejoró la actitud durante el trabajo, con la discusión atenta y ordenada de cada caso, por parte de los diferentes grupos, sino que el concepto académico geográfico fue logrado, es más el vehículo de asociación que fuimos empleando para recordarlo fue el juego.

A modo de cierre:

Las nuevas tecnologías de la comunicación e informática, conjuntamente con la XO, son recursos que el alumno emplea a diario para descargar juegos o jugar on line, como docente al observar el interés lúdico de mis alumnos, consideré buscar juegos que me permitieran abordar contenidos curriculares y darle un enfoque innovador y atractivo a la enseñanza de la Geografía.

El empleo del juego en la enseñanza de la Geografía, me permitió lograr el aprendizaje más entretenido y eficaz de un concepto complejo desde lo académico disciplinar, cambiando la forma de trabajo y la metodología de enseñanza, hacia una forma más activa, participativa, reflexiva y analítica.

Enseñar los conceptos de inmigrante, refugiado y derechos humanos, mediante el juego "Contra Viento y Marea", propone el ponerse en el lugar del otro, mediante el aprender a ser lo que buscamos enseñar.

Bibliografía:

Asisten. J.C. (1999). "Yendo de la tiza al Mouse". Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires.

AILEY, P. (1981). "Didáctica de la Geografía". Cincel. España.

Bañares, D (2008) et all. "El juego como estrategia didáctica". Edit. Graó. España.

CARBONELL, J. (2001). "La aventura de innovar. El cambio en la escuela". Morata. Madrid.

- DE LA TORRE, S. *et. al.* (1997). "Estrategias de simulación. Ora, un modelo innovador para aprender del medio". Octaedro. España.
- DE LA TORRE, S. *et. al.* (2000). "Estrategias innovadoras. Recursos para la formación y el cambio". Octaedro .España.
- DE LA TORRE, S. (2004). "Aprender de los errores. El tratamiento didáctico de los errores como estrategia de innovación". Magisterio del Río de la Plata. Buenos Aires.
- ELLIOT, J. (1993). "El cambio educativo desde la investigación acción". Morata. Madrid.
- GADINO, A. (2001). "Estrategias de enseñanza y aprendizaje". Aula. Uruguay.
- GUREVICH, R (1994). "Geografía: el desafío de explicar el mundo real". Paidós Buenos Aires.
- GUREVICH, R *et. al.* (2003). "Geografía mundial contemporánea. Los territorios en la economía globalizada". Aique. Argentina
- GUREVICH, R. (2005)." Sociedades y territorios en tiempos contemporáneos. Una introducción a la enseñanza de la Geografía". Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.
- GUREVICH, R. *et. al.* (1998). "Geografía. Territorios y ambientes en el mundo contemporáneo. 3er. Ciclo E. G. B". Aique. Madrid.
- Ontoria. A. (2000). "Potenciar la capacidad de aprender y pensar". Narcea S. A. Ediciones, Madrid.
- Schwartz .S. (2000). "Aprendizaje Activo". Narcea S .A .Ediciones. Madrid.
- Spiegel. A. (1999)." Docente protagonista: docente compositor". Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires.
- Vitale. B. (1990)."La integración de la informática en el aula". Editorial. Visor. Buenos Aires.

Datos del autor:

Nombre: Gladys Graciela Schiavone Cánepa.
 Dirección: Enrique Brito 1765 apartamento 7. Montevideo.
 Teléfono: 22037865 Celular: 094366555
 Correo electrónico: graschi2005@yahoo.com.ar
 Maestra de Educación Común egresada del IINN.
 Profesora de Geografía egresada del IPA.
 Magíster en Educación, Universidad ORT.
 Diploma en Educación, Universidad ORT.
 Postgrado en Educación y Constructivismo. FLACSO.
 Postgrado en Ciencias Sociales. FLACSO.
 Lugares de trabajo: Liceo N° 41, IINN.