

# **FERIA DE EDUCACIÓN, ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA 2021**

**Jurisdicción** RIO CHICO. TUCUMAN

**Título del Trabajo.** APRENDAMOS JUGANDO

**Nivel.** SUPERIOR

**Modalidad:** FORMACION DOCENTE

**Área:** CIENCIAS SOCIALES .DIDACTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES II

**Establecimiento educativo.** INSTITUTO DE ENSEÑANZA SUPERIOR AGUILARES

**Localidad.** AGUILARES

**Integrantes del equipo autor del trabajo Docente**

**asesor:** LAURA DEL VALLE ROMANO **Alumnos**

**expositores:**

- LUCAS FIGUEIREDO
- JOHANA AVILA

- ANTONELLA  
BARRIONUEVO

## INDICE

RESUMEN.....	pag 3
INTRODUCCION.....	pag.4
Planteo del problema.....	pag.3
Hipótesis .....	pag.3
Objetivos .....	pag.3
Marco teórico.....	pag.5
Materiales y metodología.....	pag.11
Resultados.....	pag.12
Conclusión.....	pag.13
BIBLIOGRAFIA.....	pag.14
Anexo .....	pag.15

### RESUMEN

El presente trabajo APRENDAMOS JUGANDO, se desarrollo con el objetivo de elaborar una propuesta didáctica basada en la presentación de un juego de simulación para fortalecer, mejorar y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de los alumnos de 1 grado de la escuela Libertador de América de la ciudad de Aguilares, en el dpto. Rio chico. Este trabajo de investigación surge ante la siguiente problemática ¿Los juegos de simulación permiten fortalecer, mejorar y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en 1 grado de Educación Primaria? Este proyecto se gesto dentro del espacio curricular Didáctica de las Ciencias Sociales II, con alumnos que se encontraban realizando sus prácticas de 3º año del Profesorado de Educación Primaria. Para el desarrollo de la investigación se realizaron observaciones, registros y encuestas a los docentes de la escuela a trabajar a fin de recabar información sobre el uso y beneficio de esta estrategia.

Se pretende al poner en práctica esta propuesta, observar y dar a conocer los resultados obtenidos para hacer extensivo y adaptable a los próximos contenidos.

## INTRODUCCION

El trabajo de investigación titulado APRENDAMOS JUGANDO, es una propuesta de trabajo, llevada adelante por un alumno practicante, que cursa el 3 Año del Profesorado de Educación Primaria.

Motiva el desarrollo de esta investigación, la necesidad de contar con una estrategia novedosa para enseñar y aprender de otra manera las Ciencias SOCIALES en los primeros años de la escuela primaria.

El desarrollo de esta propuesta fue realizada en la Escuela Libertador de América de la ciudad de Aguilares, dpto. Rio Chico, en 1º B.

La situación problemática generada sería ¿Los juegos de simulación permiten fortalecer, mejorar y facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Sociales en 1 grado de Educación Primaria?

La respuesta a este interrogante, lleva a la elaboración de la siguiente hipótesis de trabajo los juegos de simulación favorecen el proceso de enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Sociales en 1 grado de Educación Primaria

Con esta investigación se pretende

Descubrir los beneficios que aportan los juegos de simulación en la enseñanza y aprendizaje de los contenidos de las Ciencias Sociales para acercar una novedosa propuesta de trabajo áulico que mejore y facilite el aprendizaje de los alumnos.

¿Que son los juegos de simulación?

Alumnos y alumnas desde muy chicos vienen ejercitando simulaciones al jugar a la mama, al papa, a cocinar a trabajar... en situaciones de simulación, se aprenden muchos contenidos y roles sociales.

En el contexto educativo simular significa reproducir un sistema, fenómeno o proceso que pretendemos estudiar, con el fin de comprenderlo mejor( Marron Gaité, M., 1996)

Los juegos nacen como una necesidad ante la imposibilidad de experimentar los conceptos propios de las Ciencias Sociales de la misma manera que se realizan experimentos u observaciones controladas en el campo de las ciencias físicas o naturales y ante la complejidad de las ideas manejadas en el campo de las ciencias sociales. La manera de solucionar este problema era buscar un método que hiciera que los propios alumnos actuaran como si fuesen ellos los que tuvieran que tomar decisiones implicándose así de lleno en el proceso que tienen que estudiar.

Juan Delval sostiene que la dificultad de observación directa y la reproducción de fenómenos sociales hacen muy deseable la introducción en la

escuela de métodos que permitan aproximarse a ellos y que, en esta línea, resultan de gran utilidad los denominados juegos de simulación ( Delval, J, 1991)

¿Cómo estimular el interés de los alumnos por entender el mundo social?

La técnica de los juegos de simulación es un excelente medio para enseñar contenidos de ciencias sociales de modo que resulten atractivos y fomenten, a la vez, la construcción de un pensamiento crítico, reflexivo y analítico.

Se trata de que los chicos aprendan los contenidos específicos de las disciplinas y también participen de situaciones que los inviten a ponerse en el lugar del otro, a reconocer conflictos, a argumentar y contraargumentar, a tomar decisiones fundamentadas, de acuerdo con sus posibilidades.

### **Los juegos de simulación adaptados al área de Ciencias Sociales**

Los juegos de simulación se determinan por el desarrollo y uso de modelos para el estudio de la dinámica de sistemas existentes o hipotéticos. Su metodología consiste en presentar a los participantes una representación de algún aspecto de la realizada. Esta técnica permite asumir roles que producen con exactitud el mundo real y así tomar decisiones conforme a como se perciben la situación. Por medio de estos juegos se logra:

Motivar a los alumnos de manera que aprendan mejor.

Los roles permiten actuar de forma concreta sobre los problemas

Los participantes eligen, un conjunto de opciones posibles las que les obligan a examinar el conflicto, permitiendo evaluar las decisiones El ejercicio de simulación puede ser útil para diversas materias.

#### **Empatía**

La empatía aplicada al campo de las ciencias sociales se puede entender como la capacidad, mediante la cual un sujeto se puede poner en el lugar del otro y analizar una cuestión desde una perspectiva diferente. Por lo tanto es la destreza, tanto afectiva como imaginativa, que tal como puede ser desarrollada; no ayuda a comprender el pasado situándolo en ese pasado y entendiendo las

situaciones que se tomaron desde la perspectiva de los agentes históricos. La empatía se considera como una estrategia que abre nuevas perspectivas en el aprendizaje de las ciencias sociales, para la comprensión del pasado histórico. Juega un papel importante en la consecución de los contenidos procedimentales y actitudinales en la enseñanza primaria.

En el caso de los contenidos procedimentales esta estrategia aporta una singular relevancia en la identificación de valores y actitudes basados en las acciones del pasado. En cambio en los contenidos actitudinales se fundamenta la comprensión de otras culturas actuales y reconocer el egocentrismo cultural de nuestra sociedad.

#### El rol del docente

El profesor presenta al alumnado la dinámica de **simulación** y sus reglas. Éste debe proporcionarles toda la información necesaria sobre la situación o hecho que se va a recrear (el escenario, sus componentes, las herramientas a emplear, los roles asignados, las pautas, el protocolo de actuación, etc.

En general una simulación se presenta como un conjunto de actividades que se desarrollan en torno a elementos elegidos del mundo real o imaginario. En mayor o menor medida, toman de ese mundo aquello que los creadores de la simulación o los participantes juzgan apropiado. Todas las simulaciones, según lo expresado, pueden considerarse abstracciones de contextos o sistemas complejos. Por tanto, la simulación puede entenderse como una forma de construir modelos de fenómenos de la realidad, siendo potencialmente interpretables como cualquier otro tipo de modelo: conceptual, procesual, estadístico, social, etc.

Las características de los juegos de simulación pueden resumirse en cuatro puntos:

a) Incremento del interés por aprender: La perspectiva de simulación presente en este trabajo, se centra en su dimensión lúdica, frente a otras perspectivas como por ejemplo las procedentes de la psicoterapia. Un juego en el aula despierta emociones de familiaridad en los alumnos cargadas de

sensaciones agradables, las clases se desenvuelven en niveles de desinhibición más elevados que los convencionales, facilitando la empatía.

b) La participación interdisciplinar: Un examen profundo y detallado de los problemas tratados en las simulaciones, no debería limitarse a un área de conocimiento, sino a enfoques globales que generen modelos próximos a la realidad.

c) La toma de decisiones: Las simulaciones pueden ejercer un papel estimulante que exija paulatinamente, la capacidad de decidir, incrementando progresivamente los datos o la complejidad de las reglas. Puesto que la simulación permite presentar casi todos los elementos y los componentes del proceso de toma de decisión, es una herramienta fácil y útil para practicar la toma de decisiones y observar su funcionamiento. Por tal motivo ofrecen la posibilidad de hacer pruebas, de aplicar los conocimientos ya adquiridos y de ganar confianza, mejorando el rendimiento. En este sentido, son instrumentos ideales para aprender a experimentar y comprender situaciones cambiantes. El participante tiene la oportunidad de probar las consecuencias que se darían en situaciones similares a las reales y puede tomar decisiones como si las viviera, pero sin riesgo de sufrir consecuencias negativas. Sin embargo, puede darse un problema cuando el jugador pierde el contacto con la realidad si el modelo en sí es erróneo, o cuando no se tiene cuidado de establecer los suficientes lazos con esa realidad sobre la que se apoya. Por esto mismo, es necesario validar previamente los modelos, probándolos con todo detalle. Este proceso pone de relieve la importancia del papel del creador de la simulación al generar los modelos subyacentes procedentes de las distintas situaciones.

d) Sistemas orientados hacia el futuro: Los juegos educativos tratan de dar al alumno el sentido de una realidad más amplia. La ausencia de una referencia cercana en el tiempo sobre el rendimiento académico hace que pocos estudiantes perciban la utilidad de las aptitudes que serán fundamentales para su vida futura. Los juegos de simulación otorgan por tanto, la posibilidad de que el participante tome decisiones sobre problemas reales y observe las consecuencias más previsibles en un tiempo razonable, teniendo la oportunidad

de reorientar la toma de decisión en un sentido u otro en función de la retroalimentación obtenida. Esto convierte a los juegos de simulación en unos instrumentos muy útiles para que el sujeto adquiriera experiencia en cómo tomar decisiones y cuáles son las mejores para el problema en cuestión.

Tienen relación directa con las simulaciones, entre otros: el factor tiempo, el aprendizaje, y sus problemas de funcionamiento.

1. El factor tiempo: Las simulaciones, a pesar de su atractivo requieren una inversión importante en tiempo (y generalmente también económica) en su preparación y realización, tiempo del que pocas veces dispone el profesor. Por tal motivo, deberán valorarse las ventajas y desventajas de que una simulación tendría respecto a otras alternativas de enseñanza que exijan menos dedicación en su preparación.

2. El aprendizaje a diferentes niveles: En clase, el uso de simulaciones implica un cambio no solamente de técnica, sino también de objetivos. Aunque a veces se usan para que el alumnado aprenda contenidos el auténtico “puente” de estas estrategias está más relacionado con la práctica de habilidades y la adquisición de procedimientos. En cualquier caso, el profesorado realiza una labor innovadora en el aula: el trabajo de grupo, el uso de espacios alternativos, materiales docentes específicos, etc.

3. Problemas de funcionamiento: En general, al realizar una simulación podemos encontrar algunos de estos problemas:

– Puede ser que el uso inicial de las simulaciones plantee problemas logísticos, de funcionamiento y de aceptación general: disposición del mobiliario, espacio de las aulas, aprobación explícita de los padres, etc.

– En determinadas ocasiones la novedad de la simulación puede provocar la aparición de conductas poco habituales o impropias, lo que obligaría al profesor a tomar el papel de moderador de la situación.

– Para el docente, el principal problema puede ser la necesidad de practicar técnicas apropiadas de dirección, ya que es posible que necesite, en numerosos puntos esenciales de la simulación, tratar de forma rápida y clara problemas espontáneos planteados por los jugadores.

El juego de simulación (también conocido como juego dramático o de rol) es fundamental para desarrollar el lenguaje oral. Los investigadores descubrieron que los niños que participan en juegos de simulación a menudo usan formas superiores de lenguaje que las que usarían en situaciones normales.

Esto tiene sentido porque simulan ser otra persona, muchas veces, adultos. El psicólogo Jerome Bruner descubrió que "las formas gramaticales y pragmáticas más complicadas del lenguaje aparecen primero en la actividad de juego". Esto se debe a que la situación de simulación estimula el desarrollo del lenguaje de los niños.

Además, los niños aprenden destrezas de alfabetización emergentes durante el juego de simulación, aprendiendo específicamente sobre las diferentes situaciones en las que se necesita leer y escribir. Por ejemplo, durante el juego de simulación de ser doctor, los niños aprenden que para que el paciente se sienta mejor deben poder determinar qué causa el dolor - leer el historial de un paciente help en ese sentido. Eventualmente, este tipo de lectura les da a los niños una motivación auténtica para aprender a leer y escribir para propósitos apropiados para su edad. Será mucho más relevante escribir el letrero "ABIERTO" si pretenden que están en una tienda de comestibles que si se les pide que escriban la misma palabra sin el contexto de la tienda de comestibles. Los elementos de "diversión" y "significado"

Algunos consejos para maestros de niños pequeños sobre cómo apoyar el juego de simulación en sus aulas.

1. Elije un entorno de juego que sea de interés para los niños o un entorno con el que estén familiarizados, como la tienda de comestibles, el restaurante, el consultorio del médico, etc.

2. Proporciona conocimientos previos al leer un libro, mostrar fotos, hacer una excursión y / o discutir cómo es estar en una tienda de comestibles, un restaurante, un consultorio médico, etc.

3. Pídele a los niños que te ayuden a crear y reunir accesorios adecuados para el entorno.

4. Crea oportunidades de escritura haciendo carteles con los niños. Por ejemplo, para un restaurante, crea carteles que tengan el nombre del restaurante, abierto / cerrado, las horas de operación, un menú diario especial y el nombre de la camarera / camarero.

5. Identifica las palabras que son específicas para la configuración de juego. Considera ambos sustantivos y verbos. Cuando juegues con niños, usa el vocabulario mientras desempeñas el papel de coprotagonista o de líder de juego. Por ejemplo, durante el juego de simulación de ser doctor, puedes decir "Tomemos su temperatura con un termómetro" o "Este medicamento lo hará sentir mejor". Sin embargo, no obliga a los niños a usar palabras nuevas de inmediato. Los niños tienen derecho a aceptar o rechazar tu oferta durante el juego. Eso está bien. Después de múltiples exposiciones a nuevas palabras y nuevos conceptos, eventualmente utilizarán el nuevo aprendizaje cuando se sientan cómodos.

6. Se un coprotagonista y un líder de juego sensible. Abstente de comentar fuera del marco de juego o redirigir a la enseñanza. Deja que los niños jueguen y sigue su ejemplo.

## MATERIALES Y METODOLOGIA

Este trabajo se realiza mediante una investigación documental, teniendo en cuenta un cuerpo de ideas basadas en el estudio y análisis de documentos, investigaciones, observaciones y trabajos científicos previos realizados sobre la importancia y utilidad de los juegos de simulación en la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Se desarrolla esta investigación teniendo en cuenta que es un contenido de las Ciencias Sociales, previsto en el programa del espacio curricular Didáctica de las Ciencias Sociales II, en 3 Año del Profesorado de Educación Primaria, el cual es citado en el Diseño Curricular de la Provincia de Tucumán en el apartado “Orientaciones metodológicas para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales”.

Al desarrollar la investigación se ofrece un juego de simulación previamente elaborado para aplicar en el aula, y así permitir afianzar contenidos referidos a valores y normas del 1 año de Educación Primaria en el espacio curricular de Ciencias Sociales. Se aplica la experiencia en la Escuela primaria Libertador de América trabajando los contenidos específicos de: Conflictos en la escuela y distintas formas de solucionarlos, normas de convivencia y derechos de las personas.

## RESULTADOS

El grupo clase con el cual se llevó a cabo el juego simulación estuvo conformado por 20 alumnos de los 29 en total que son, tanto a las niñas como a los niños les pareció una propuesta muy innovadora y divertida de aprender, porque si estaban aprendiendo, no solo a resolver los conflictos que se pueden presentar en el día a día sino también a integrar e interrelacionar los conceptos que pudieron crear en base al juego con los contenidos trabajados en clases anteriores.

Entre los alumnos y alumnas podemos encontrar, como en toda institución y aula, un conjunto muy variado de sujetos, desde aquellos que son muy participativos e interactivos, hasta aquellos que son un poco más sumisos y pasivos (pero no por ello menos diestros en la adquisición de saberes).

Gracias a la realización del este juego pude observar e incentivar la autenticidad y espontaneidad de las alumnas y alumnos al momento de enfrentar y tener que buscar una respuesta a problemas que forman parte del trato diario de las personas, incluso dentro de una institución educativa. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de usar su ingeniosa creatividad para poder formular variadas posibles soluciones ante los problemas que se presentaban en forma de narraciones.

## Conclusiones

Con la realización del trabajo se concluye que la hipótesis planteada fue verificada ampliamente ya que los juegos de simulación no solo permiten fortalecer, mejorar y facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje de las ciencias sociales en 1 grado de educación primaria sino que también son fundamentales para desarrollar el lenguaje oral, estimula el interés de los niños por entender el mundo social, promover el encuentro, la convivencia, interactuar y confrontar ideas.

Las simulaciones no sustituyen la práctica real, pero se muestran eficaces como preparación a la misma. Sus fines educativos se sitúan en el desarrollo de destrezas complejas y de habilidades en la toma de decisiones.

Estos juegos no son muy usados en los diferentes niveles por carencia de los conocimientos y destrezas en la utilización de la técnica por parte de los docentes, poca oportunidad para desarrollarse o por la creencia que se tiene del clima escolar en donde hay un formato estructurado de desarrollo de clases.

## Agradecimientos.

A la docente coformadora de 1ºB de la escuela Libertador de América Prof. Mayra Arma.

## Bibliografía.

Guralnik Alba, Moszkowicz Rubel Ana , Silber Eduardo. Juegos para enseñar Ciencias Sociales. Noveduc.

<http://www.didactica-ciencias-sociales.org> Boletín de Didáctica De Las Ciencias Sociales N. 3 Y4.

<https://didacticageografica.age-geografia.es> Los juegos de simulación como recurso didáctico para la enseñanza de la Geografía. Diseño curricular de la Provincia de Tucumán

## ANEXO

### Juego de simulación para aplicar

Recomendamos al docente la lectura del texto que se presenta a continuación, que introduce el contexto espacial en el que se producirán, posteriormente, las situaciones problemáticas planteadas.

#### **El barrio de Melina y Ariel**

Melina y Ariel son hermanos. Melina tiene 8 años y Ariel 6. Viven en Villa del Buen Vecino. Villa del Buen Vecino es un barrio que pertenece a la comuna 10. La ciudad está dividida en 15 comunas y cada comuna está formada por barrios.

Villa del Buen Vecino comenzó siendo una zona de quintas. Luego las quintas se dividieron en terrenos chicos que se vendieron.

Por los años 1940, en el barrio empezaron a funcionar varias fábricas. Había fábrica de heladeras, de golosinas, de muebles, de cocinas.

Gracias a las fábricas, el barrio empezó a poblarse, porque la gente quería mudarse cerca de su lugar de trabajo.

Entre los que llegaron para esa época estaba Juan Fernández y su señora, Susana. Ellos fueron los padres de don Jorge, que es el vecino de la casa de al lado de donde viven Melina y Ariel.

El padre de don Jorge, Juan, trabajaba como obrero en la fábrica de heladeras.

En esa época había una sola línea de colectivos que pasaba por el barrio y dos escuelas primarias del Estado, una para varones y la otra para las niñas.

Jorge conoció en el club del barrio, durante un baile de carnaval, a Marta.

Ese día, después de haber bailado con ella, la invitó a ver una obra de teatro en el cine Febo, que era el único cine del barrio. Don Cosme, el dueño del cine, muy de vez en cuando contrataba a algunos artistas para dar espectáculos. La función sería el sábado siguiente.

Ese sábado Marta y Jorge se encontraron. Era un día de lluvia. Al llegar al cine se enteraron de que se había suspendido la función porque para llegar al barrio había que cruzar un arroyo, que en esa época no estaba entubado y cuando llovía era imposible cruzar. Don Cosme les devolvió la plata de la entrada a todos.

El tiempo fue pasando y el barrio fue cambiando.

Hoy viven muchas familias, hay muy pocos edificios, que están sobre una de las dos avenidas que tiene. La gran mayoría de las viviendas son casas de uno o dos pisos, con pequeños patios y terrazas.

Pasan once líneas de colectivos que comunican con otros barrios de la ciudad.

El club sigue estando, aunque ya no organiza bailes.

El cine de don Cosme cerró, porque los vecinos prefieren ir a los cines del shopping que están en otro barrio.

Las fábricas, menos la de golosinas, cerraron todas hace más o menos veinticinco años.

En la zona se abrieron muchos negocios que venden ropa para mujeres, hombres, niños, algunas confiterías, librerías, fruterías, verdulerías, panaderías, fábricas de pastas, y restaurantes. Los almacenes cerraron, pero se abrieron grandes supermercados.

Ya no hay sólo dos escuelas primarias, hay muchos jardines de infantes, escuelas primarias y colegios secundarios, a los que van los varones y las niñas juntos.

¡Ah! Marta y Jorge se casaron y tienen dos hijos, que de chicos fueron a la escuela N° 20, la misma a la que van ahora Melina y Ariel. Uno de los hijos, el mayor, se llama Carlos. Carlos está por poner un negocio. La hija se llama Laura, estudia para ser veterinaria y participa de la murga de la plaza.

Marta, la esposa de Jorge, siempre les cuenta estas y otras historias a Melina y a Ariel.

## LA ESCUELA DE MELINA Y DE ARIEL

## Para el docente

## Contenidos específicos a abordar

- Conflictos en la escuela y distintas formas de solucionarlos.
- Derechos de las personas.
- Las normas sociales como reguladoras de las relaciones entre las personas o grupos.
- Normas de convivencia.

## Desarrollo

Se presentan dos situaciones problemáticas que se refieren al uso del patio escolar, en un caso de género y, en el otro, por edades, y distintas posiciones frente a aquellas sustentadas por diversos personajes.

Se propone que la consigna y las tarjetas sean leídas por el maestro a todo el grupo. Sin embargo, en el caso de los chicos de primer ciclo que estén en condiciones de hacerlo, podrán leerlo por sí mismos.

## Consigna

Les proponemos que escuchen o lean cada una de las tarjetas que se presentan y que cada uno vote por el personaje que creen que tiene la razón.

Las distintas posiciones marcan cierta tendencia. Podría darse que haya alumnos que se acerquen a alguna de ellas, sin compartirla en su totalidad y surjan ideas complementarias que las amplíen.

La actividad puede promover la discusión sobre los propios conflictos del grupo y la búsqueda de sus soluciones.

**Para los chicos**

**Situaciones y tarjetas con los personajes del juego**

Melina y Ariel viven en una casa a siete cuadras de la escuela. Sus papás están muy contentos con la escuela por lo que allí aprenden, por cómo lo hacen disfrutando y por cómo los maestros les enseñan a resolver los problemas que se les presentan.

**Situación 1**

Melina, que va a tercer grado, el otro día contó que las nenas se pelearon con los varones del grado. ¿Por qué? Por el uso del patio como cancha de fútbol.

Según contó la maestra, los varones ocupan todo el espacio de la cancha y el tiempo de los recreos para jugar al fútbol. Y las nenas también quieren jugar allí.

**Personaje 1**

Santiago: Las nenas pueden hacer juegos tranquilos, no necesitan correr. Que jueguen con las muñecas o que charlen. Y eso lo pueden hacer en cualquier espacio.

**Personaje 2**

Camila: ¡Nosotras tenemos los mismos derechos que ellos! Queremos jugar a lo que queramos en el patio.

**Personaje 3**

Facundo: Ya que tienen los mismos derechos, armen un equipo y jueguen al fútbol con nosotros.

**Personaje 4**

Florencia: A nosotras el fútbol no nos gusta, pensemos en otro juego para compartir.

**Consigna**

- Después de discutir las ideas, desde el personaje, cuál de estas soluciones crees que tomarías:
- Jugar sólo los varones.
- Dividir el espacio en dos sectores.
- Jugar todos juntos en el recreo.
- Asignar un recreo para cada grupo.
- Organizar diariamente un recreo para jugar todos juntos, otro para los varones y otro para las nenas.

¿Se les ocurre otra posibilidad que se pudiera proponer? ¿Cuál? ¿Por qué?

Si alguno de ustedes estuviera en el lugar de la maestra o de la directora, ¿qué propondría?

Ariel, que va a primer grado, contó que los chicos y chicas de su grupo juegan juntos, pero que a veces vienen los chicos grandes de otros grados y los molestan, les ocupan la cancha, los sacan porque son chiquitos...

**Personaje 1**

Me llamo Agustín, voy a primero "B". A nosotras nos gusta jugar a la pelota en los recreos con los chicos del otro primero. Y hoy la señorita nos dijo que nos tocaba la cancha.

Cuando salimos al recreo estaban los chicos de séptimo, como siempre, y no querían dejar la cancha. Les dijimos que se fueran y no quisieron.

**Personaje 2**

Me llamo Joaquín, estoy en séptimo y estamos entrenando para participar en un campeonato entre las escuelas del barrio.

Los chiquitos de primero no entienden y quieren la cancha.

**Consigna**

- Si ustedes fueran Agustín, ¿qué les dirían a los chicos de séptimo para lograr usar la cancha?
- Si ustedes fueran Joaquín ¿qué les dirían a los chicos de primero para convencerlos de que los dejen usar la cancha?
- ¿Qué les parece que habrá dicho la directora para solucionar el problema?















## REGISTRO PEDAGOGICO

El presente trabajo APRENDAMOS JUGANDO, se desarrollo con el objetivo de elaborar una propuesta didáctica basada en la presentación de un juego de simulación para fortalecer, mejorar y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Ciencias Sociales de los alumnos de 1 grado de la escuela Libertador de América de la ciudad de Aguilares, en el dpto. Rio chico. Este trabajo de investigación surge ante la siguiente problemática ¿Los juegos de simulación permiten fortalecer, mejorar y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en 1 grado de Educación Primaria? Este proyecto se gesto dentro del espacio curricular Didáctica de las Ciencias Sociales II, con alumnos que se encontraban realizando sus prácticas de 3º año del Profesorado de Educación Primaria. Para el desarrollo de la investigación se realizaron observaciones, registros y encuestas a los docentes de la escuela a trabajar a fin de recabar información sobre el uso y beneficio de esta estrategia. Se pretende al poner en práctica esta propuesta, observar y dar a conocer los resultados obtenidos para hacer extensivo y adaptable a los próximos contenidos.

Este trabajo de investigación está enmarcado en el desarrollo de los contenidos que los alumnos del profesorado arriba mencionado deben trabajar en el espacio curricular.

Al encontrarse los alumnos realizando sus prácticas de 3 año, contábamos con el recurso humano necesario para aplicarlo. Y así fue que se lo hizo, con frecuentes dudas, ansiedad y expectativas se llevo adelante la consecución del mismo.

Para trabajarlo como docente del espacio me propuse los siguientes objetivos: que los alumnos sean capaces de

- Conocer un recurso didáctico novedoso que facilite su inserción en el aula permitiéndoles al grupo clase mejorar el aprendizaje de las Ciencias Sociales.

- Acercar al docente coformador una nueva propuesta para planificar sus clases diarias que redunde en mejoras en el aprendizaje de su grupo clase.
- Desarrollar la capacidad investigativa en los futuros docentes y proponga nuevas situaciones que favorezcan el proceso áulico al aplicar en el aula de sus prácticas lo trabajado.

El proceso de investigación se planteo de la siguiente manera

Exposición docente sobre una orientación metodológica sugerida en el Diseño Curricular de la Provincia de Tucumán para la Educacion Primaria.

Investigación bibliográfica sobre el juego de simulación para enseñar Ciencias Sociales.

Observación de clases en 1 Año

Presentacion de la propuesta a la docente coformadora

Autorización de la docente coformadora para trabajar el contenido.

Trabajo áulico del alumno practicante.

Explicación del juego al grupo clase del alumno practicante

Desarrollo y aplicación del juego en la clase.

Esta investigación llevo un mes para trabajar el contenido en si en las clases de DIDACTICA DE LAS Ciencias Sociales II.

Y un mes para trabajar los contenidos del espacio Ciencias Sociales que serian abordados por el juego de simulación.

El juego de simulación trabajado por los alumnos contaba primeramente con la introducción al contexto espacial en el que se

producirán las situaciones problemáticas planteadas que se trataran de resolver.

El texto sugerido fue:

El alumno practicante pudo aplicar el juego con mucha satisfacción y favorable respuesta por parte de los pequeños alumnos a su cargo.

Los alumnos del Profesorado de Educación Primaria pudieron trabajar ellos también de una manera lúdica y ampliamente satisfactoria dado que aprendieron una nueva concepción y enfoque del juego como recurso y su aplicación como estrategia para mejorar y facilitar sus futuras prácticas profesionales y experiencias educativas.

La evaluación del trabajo se llevo a cabo mediante la observación y el registro de las respuestas dadas por los alumnos y su acorde aplicación según lo que compete a la puesta en práctica de un juego de simulación, ya que jugar por el simple hecho de hacerlo no lleva una actitud de aprendizaje pero si lo hace el juego de simulación en donde el objetivo es que el alumno “se ponga en el lugar del otro”, en una actitud de empatía, para experimentar, comprender mejor el proceso de estudiar conceptualizaciones significativas.

En lo personal, el desarrollo y puesta en práctica del proyecto, me deja como docente una gran satisfacción por haber acercado a mis alumnos practicantes una propuesta que redunde en beneficios para su desenvolvimiento futuro y haber incentivado al desarrollo de la investigación.

Para los alumnos fue una actividad enriquecedora y facilitadora y su aprendizaje, al mismo tiempo fue una motivación para continuar investigando en el área de las Ciencias Sociales sobre como favorecer el aprendizaje de los niños en la educación primaria.

<https://youtube.com/watch?v=eabJypEMxSw&feature=share>

