

El juego didáctico como medio del mejoramiento de los aprendizajes en Geografía

Marco Aurelio Reyes Coca (*)

RESUMEN

El desfase entre el desarrollo científico de la Geografía y el estado de la disciplina geográfica «enseñada» en el aula, es una evidencia palpable. Este quiebre ha tenido fuertes consecuencias para el aprendizaje mismo de la Geografía, especialmente en su desvalorización como disciplina dentro del currículo educacional, de su pérdida de carisma entre el alumnado, y la grave como perjudicial desactualización de los maestros que la «enseñan» (y no estimulan su aprendizaje). No existe conciencia de las diferencias entre los paradigmas de la Geografía Clásica (que disgrega al Hombre de la Naturaleza) con el paradigma estructuralista de la Nueva Geografía, así denominada desde la «revolución de los nomotéticos, en la década de los 50. El resultado ha sido el imperio absoluto en nuestros colegios de clases de Geografía dominadas por el empirismo-descriptivo (datos, inventarios de eventos y cantidades) y en las cuales la mayoría de los docentes ignoran las significaciones de los nuevos planteamientos de la Ciencia, su amplia capacidad y potencialidad para resolver problemas espaciales. En especial, el uso de los juegos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura.

¿Por qué desaprovechar las nuevas líneas de trabajo geográfico en su aprendizaje?

Existe un desaprovechamiento en el trabajo del aula de las líneas que movilizan el quehacer de la Ciencia Geográfica actual. Es el caso de los enfoques ecológicos, cuantitativos, sistémico, social, paisajismo, histórico, perceptivo, sólo por nombrar algunos. En el aula se desconoce sobremedida que la Nueva Geografía constituye el espacio "geográfico" más que una nueva forma del "corpus" de conocimiento geográfico, que de hecho no lo es. Representa una distinta forma de manejar el incesante caudal de la información geográfica que nos proporciona a diario la revolución tecnológica. Así se nos presenta una excelente posibilidad de desterrar definitivamente de nuestras clases la "tediosa descripción", para incorporar y privilegiar en nuestro quehacer docente, el análisis, la explicación, el razonamiento, la interpretación de la verdad científica, el desarrollo dialéctico, la resolución de problemas y por sobre todo, estimular

la creatividad tan necesaria para el aprendizaje de hoy.

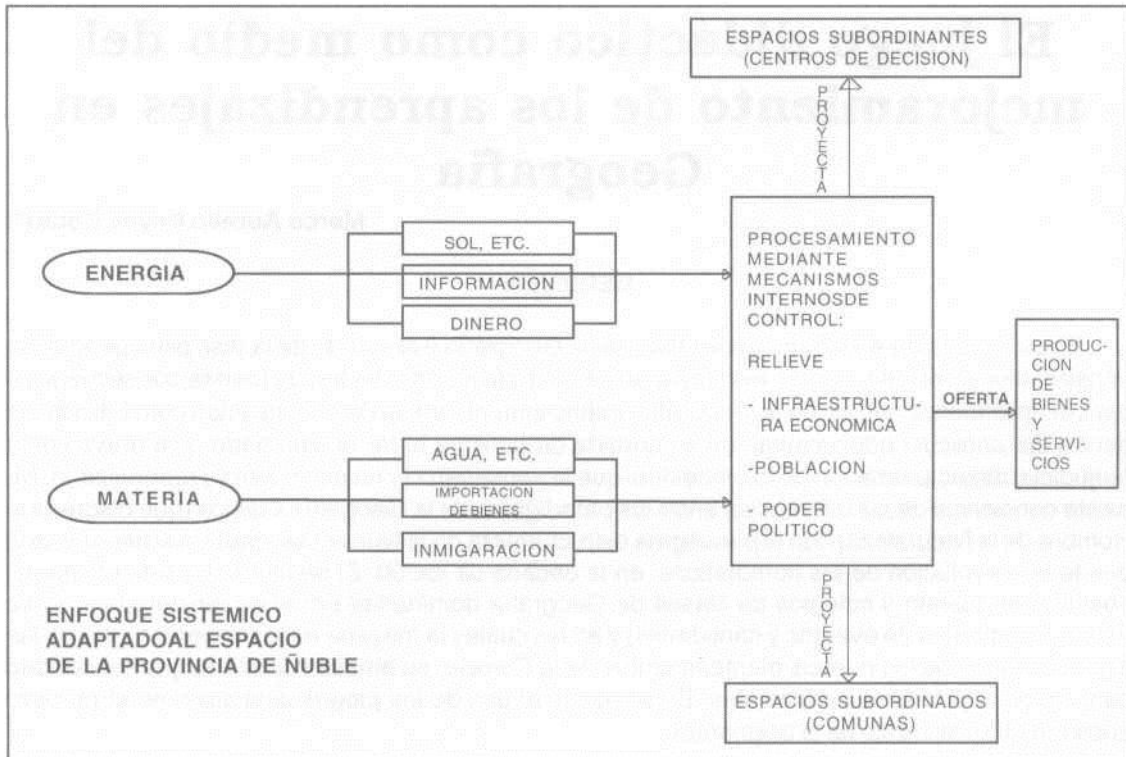
El diagrama, según Pickenhayn nos plantea un ejemplo al respecto que nos permite entender las amplias y variadas posibilidades del nuevo paradigma. (1).

De no ser así, "la Geografía puede terminar encerrada en las viejas enciclopedias o en los fascículos de divulgación general que adornan las bibliotecas familiares que nadie consulta", (2).

¿El porqué de la Pedagogía del Juego?

Huizinga definía al hombre como "Homo ludens". En efecto, una de las características inherentes del ser humano es su capacidad lúdica. Bien expresa Humberto Maturana que el juego es un modo de estar en el vivir, en el donde se está; porque querer estar donde no se está, produce enajenación. Por eso, el querer estar pronto en el futuro, en el después implica apurar el presente, y eso contribuye desgraciadamente a que lo lúdico se vaya extinguiendo en el ser

(*) Departamento de Historia, Geografía y Cs. Sociales y Decano de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad del Bío-Bío.



humano. (3).

En el presente siglo, Freud proporcionó importantes claves para la interpretación del juego con el propósito de descubrir ciertos complejos que perviven en las máximas profundidades del inconsciente. Jersild, señala que mediante el juego los niños pueden esforzarse por alcanzar objetivos serios sin tener que enfrentar plenamente la prueba de la realidad. (4). Allí está la clave para que la Pedagogía rescate el valioso complemento de lo lúdico para la educación. Piaget nos entregó importantes estudios sobre el rol de los juegos didácticos en la socialización de los niños y en el aprendizaje de roles que deberá desempeñar a posteriori. La asimilación y acomodación piagetana están también presentes en el desarrollo de la capacidad lúdica de los niños.

Dado a que los juegos didácticos cumplen objetivos para el conocimiento, el aprendizaje, el desarrollo de la creatividad y la imaginación; resulta indudable que «la actividad lúdica inserta al niño en una cultura, lo ata con lazos perdurables a una comunidad de sentimientos, valoraciones, afectos, que imprimirán en él un sello distintivo y lo impulsarán por los diferentes caminos de la vida». (5).

Así, junto con las nuevas líneas de trabajo

del afán geográfico, los juegos de simulación, con la geografía de la percepción y del conocimiento, pueden insertarse en el proceso de aprendizaje de la disciplina, remediando las aulas escolares generando la atracción carismática hacia ella por parte de los alumnos reticentes ante la ninguna respuesta dada por la Geografía escolar para su mejor adaptación a las demandas efectivas del contexto. (6).

El sustento psicopedagógico de los juegos didácticos

La psicogenética de Piaget reveló cómo el juego constituye un motor del desarrollo del niño. A su vez, Freud pudo establecer la dimensión simbólica del juego, posibilitando la construcción de un puente entre el mundo interior y el exterior, entre lo real y lo imaginario. Por lo mismo, el juego didáctico desarrolla la capacidad lúdica, además de la adquisición de conocimientos, la aprehensión de aprendizajes diversos y el desarrollo de la imaginación y la creatividad.

El despertar de la Pedagogía Lúdica se apoya en los avances de la psicología, respondiendo al «gestaltismo», que permite interpretar el «objeto de la geografía», mediante la «percepción del ambiente»; y el

El Juego Didáctico como medio del Mejoramiento de los Aprendizajes en Geografía

«behaviorismo», que atiende las manifestaciones de la conducta humana y su efecto en el entorno. Además, los juegos y su uso se sustentan en la propia capacidad lúdica del individuo inherente a la naturaleza humana, algo descuidada en el proceso de aprendizaje.

Debemos precisar que la justificación psicológica del método didáctico determina que todo proceso de aprendizaje debe adecuarse a las condiciones psicológicas del discente, situación olvidada desgraciadamente por muchos docentes. Así, una variable fundamental a considerar en el proceso de aprendizaje lo constituyen la estructura y los mecanismos de pensamiento del niño. De acuerdo a éstos, los aprendizajes varían de acuerdo a la edad del discente, tanto en lo estructural (construcción de operaciones) como en lo funcional (construcción de conocimientos o generalizaciones). Piaget fue quien mejor incursionó en estos problemas psicopedagógicos y su conexión práctica con los problemas de la percepción del espacio, tan propios de la disciplina geográfica. En este aspecto están los trabajos de Beard (7) y Pulanski (8), que demuestran como la percepción del espacio en el individuo es egocéntrica y está sesgada de la realidad, a diferencia de lo que se había sostenido anteriormente. Según lo refrendado por Piaget, la percepción del espacio debe ser concebida en términos de aprendizaje y no de meros contenidos. Un ejemplo lo constituyen las dificultades de interpretar la «graficacia», como decodificación de la información espacial, contenida en los mapas (9). ¿Cuántos problemas de comprensión cartográfica se originan en el desconocimiento o desconsideración del lenguaje de los mapas? ¿Cómo desinteresarse de ellos cuando se trata de implementar juegos didácticos en geografía sobre la base del uso del mapa? Entre ellos están los problemas derivados de la interpretación de los convencionalismos y la perspectiva de las proyecciones cartográficas. Según Piaget, será imposible para un niño entender la perspectiva desde arriba antes de los ocho años porque su edad mental corresponde al de las operaciones concretas y reales y aún no está maduro para coordinar las perspectivas y representaciones mentales que se implican en el plano. También están, los trabajos de Jahoda, un piagetano que ha planteado que el concepto abstracto

de «región», solamente es posible internalizarlo alrededor de sus once años con el inicio del estadio de las operaciones formales y antes no. (10).

Los juegos de simulación geográfica y los aprendizajes holísticos.

Los aprendizajes holísticos tienden al desarrollo integral del educando. Deben apuntar a las dimensiones cognitivas, afectivas y cenestésicas, como un todo. En otros términos, incentivar la mente, inquietar el corazón y el espíritu, y estimular el cuerpo. Tales aprendizajes deben tener como objetivo el conjunto del sistema cognitivo, tanto lo figurativo como lo operativo. Señala R. C. Gargiulo que nuestra didáctica ha sido predominantemente intuitiva, que presenta los conocimientos en estado terminal, sin movilidad ni flexibilidad, prevaleciendo en el aspecto psicológico los elementos figurativos: percepciones, imágenes, imitación, memoria. (11). El error metodológico ha sido descuidar el aspecto operativo del conocimiento, pensando quizás que éste funciona por desencadenamiento del aspecto figurativo. Si bien es cierto que al discente le encanta dibujar, pintar, observar, repetir, etc., también debería estimularse la problematización, la hipotetización, el discurrir, la fantasía, la ensoñación, etc.

¿Cómo aprender jugando en la clase de Geografía?

Aunque los juegos didácticos geográficos pueden sustentar sus antecedentes históricos en el vetusto ajedrez chino y en los juegos militares, que de suyo han demandado cierta capacidad de análisis y proyección futurista que involucran un conocimiento espacial; lo cierto es que la sistematización educativa de los mismos es de reciente data. La literatura existente nos muestra las publicaciones de Cherryholmes en Estados Unidos (12) y Rex Waldorf, en Inglaterra en la década de 1960-70, como evidencias de su importancia educativa (13).

Lo cierto es que la variedad de los mismos es inversamente proporcional a su utilización en el aula. El problema metodológico es y ha sido el decantar y compatibilizar la necesidad de acumular conocimientos con el uso del juego.

Marco Aurelio Reyes Coca

Nuestra decisión docente debe estar avalada en una búsqueda metodológica rica y compleja, que considere entre otros aspectos, el entorno, la creatividad, la resolución de problemas, el conocimiento tecnológico, los espacios del discente, y su espontaneidad y autenticidad.

Actualmente se les encuentra bajo formas, tales como los "juegos de guerra", cuyo antecedente está en los prolegómenos del artero golpe a Pearl Harbour, hasta llegar a los juegos de simulación desarrollados a partir de la generación de los computadores. Al respecto, según informes proporcionados por The Wall Street Journal, durante el año 1994, las ventas mundiales de juegos para PC alcanzaron los US\$ 600 millones, en tanto que los videojuegos llegaron a los US\$ 2. 700 millones. Los juegos didácticos para el aprendizaje de la Geografía tienen su base la teoría del juego, que como búsqueda metodológica sustenta un proceso de decisión ante alternativas espaciales. Por tanto, los tipos de juegos geográficos constituyen, en su mayoría, simulaciones de decisiones locacionales y en ellas está implícita la teoría de las probabilidades con el riesgo y la incertidumbre.

Entre los juegos tradicionales están los que utilizan naipes y los mapas tableros, tales como el Railway Pioneer o the North Sea Gas (R. Waldorf), ambos "juegos de búsqueda". Entre los "juegos de desarrollo", destacan el Juego de Planificación Regional del Perú, diseñado por J. P Cole para estudiantes universitarios de ese país; y el Kuwait Development Game de Jack Hodgkins, que parte de un supuesto que estuvo a punto de convertirse en realidad durante la Guerra del Golfo: los recursos petroleros de Kuwait desaparecen dejando mucho dinero y los alumnos deben resolver el problema de qué hacer cuando esto ocurra. En un mapa reticulado deben calcularse costos de proyectos de inversión en carreteras, puertos, plantas industriales, hospitales, escuelas. Este juego no es competitivo y genera amplia discusión entre los alumnos (14). También, existen los "juegos de difusión", basados en las técnicas de simulación de Montecarlo, en las distribuciones espaciales de T. Hagerstrand o en los del equipo de urbanistas españoles (1972). Otros juegos permiten "la acumulación de conocimientos geográficos" como el Earth View, especial para

los usuarios de PC; otros como "itinerarios de viajes", de Marketing y otros de finalidad "proyectiva espacial", sobre la base de la construcción de ciudades o regiones. En resumen, la oferta y disponibilidad de los juegos didácticos para el aprendizaje de la Geografía son amplias.

La construcción de juegos en el aula.

Si bien existen muchos juegos formalizados, la posibilidad de desarrollar aprendizajes significativos nos da la ocasión de crearlos en el aula en verdaderos talleres de fantasía y desarrollo de la imaginación, con el real aprovechamiento del "bullicio productivo". Rescatar de esta manera para la escuela su carácter lúdico. Se pueden crear juegos en el aula para descubrir el mundo (metacognición), para salirnos alguna vez del "rito educativo" que racionaliza el conocimiento descuidando las ricas vivencias afectivas. Gabriela Mistral decía: "Maestro... vivifica tu clase. Cada lección ha de ser viva como un ser". Diversas experiencias demuestran como a través de la actividad lúdica es posible incrementar el nivel de logros de objetivos instruccionales en el estudio de la disciplina geográfica y transformar a la geografía en una asignatura, carismática, característica de la que adolece hasta hoy.

Esta actividad educativa debe tener como objetivo la valoración de la capacidad creadora de los alumnos en la construcción de juegos, para mejorar el proceso de aprendizaje, basado en el método de resolución de problemas, el constructivismo, la interactividad y el autodescubrimiento. Esto los puede conducir a la elaboración de sus propios juegos didácticos, desde los juegos de fantasía e imaginación creadora hasta la construcción de mapas mentales como aproximación a su espacio, o bien, juegos de maquetas que integran diversas experiencias de aprendizaje, y los juegos interactivos o muchos otros más que *amplían* enormemente las posibilidades de aprendizaje de la disciplina.

Cómo aprovechar los juegos didácticos y cómo desaprovecharlos.

Los juegos educativos figuran entre los recursos didácticos más utilizados hasta la etapa

El Juego Didáctico como medio del Mejoramiento de los Aprendizajes en Geografía

de las operaciones formales (11 años). Predomina la intuición y no existe capacidad analítica definida para comprender e interpretar un discurso. Geográficamente es el momento propicio para las excursiones e incursiones al entorno. En general se pueden desarrollar actividades lúdicas que apuntan a la diferenciación y distribución del espacio, que sirvan al niño como sistemas de referencia para percibirse a sí mismos, al entorno y el paisaje como "un medio para". Juegos de roles, de repartición de espacios, de búsqueda de características de lugares, entre otros, surgen como propicios para esta etapa. Estas condiciones y características psicológicas son muy bien aprovechadas por el docente en la escuela. Pero, no sea que el discente ingrese a los doce años en la etapa de las operaciones formales, cuando se libera progresivamente de la experiencia directa e inicia el razonamiento sobre situaciones no vividas; justamente, en ese momento, el profesor deja de mano el aprovechamiento de la capacidad lúdica del niño, como si ésta no formara parte de la naturaleza humana. ¿Por qué hacer perder el tiempo a ese discente con jueguitos de niño?, es una pregunta frecuente, la cual no tiene ningún asidero psicológico. Es más, diversos autores definen esta situación conflictual como asumir, equívocamente, la necesidad de un adolescente incipiente que desea "enterrar al niño que trae consigo", para asumir el rol aún incubado de "un adulto que se está abriendo paso con él" (15). Constituye una etapa de desestabilización que hace colapsar totalmente el principio de la localización geográfica, dominado desde el tiempo de las operaciones concretas. Ese pre-adolescente, o como quiera denominársele, no puede comprender la relación distancia-magnitud, más que nada por su torpeza patológica normal, que incide básicamente en la construcción cartográfica. Cabe una pregunta, ¿por qué no aprovechar los juegos de simulación geográfica para reposicionar a un adolescente en pleno proceso de maduración, que es a todas luces conflictual? El profesor de Geografía, preocupado preferentemente de la instrucción y del conocimiento de la disciplina, considera que es "poca cosa" utilizar juegos didácticos en un pre o adolescente que está en pleno proceso de desarrollo de sus pensamiento abstracto. Aún más, puesto que, además desvaloriza

el desarrollo de la imaginación, objetivo vital de la educación geográfica (16). Cabría hacernos una profunda interrogante ¿por qué dejamos de jugar justamente cuando se pierde la inocencia?

La eficacia educativa de los juegos didácticos.

Para que los juegos didácticos, como estrategia lúdica del aprendizaje de la Geografía logren apuntar al holos del individuo (conocer, valorar y desarrollar habilidades, involucrar las sensaciones en el proceso de aprendizaje), es necesario que los elementos lúdicos cumplan con ciertos requisitos: 1. Deben ser juegos de conjuntos y no aislados, es decir constituir un espacio para la relación, la comunicación y la socialización. El "nosotros grupal" es el fundamento de la interactividad e interacción. Ser al mismo tiempo espontáneos e integradores. 2. Requieren de una explicación previa por parte del profesor, es decir, son aprendizajes explícitos y no implícitos. 3. Deben ser "realistas", basados en situaciones cotidianas al educando, marcadamente contextualizados. 4. Exigen presentar una realidad geográfica como "modelo", es decir, ser la clara simplificación de una compleja realidad espacial, al decir de Hagget y Chorley.

De esta forma, los juegos didácticos podrán convertirse en una eficaz fuente de aprendizaje geográficos, de formación de actitudes y valores frente a la realidad espacial y de estímulo y desarrollo de habilidad para el manejo del espacio. Ello será posible si incorporan al aprendizaje de la disciplina el entorno, si estimulan la creatividad, si contribuyen a resolver problemas, si constituyen un medio para desarrollar el conocimiento tecnológico, y finalmente, ser una manifestación de la autenticidad del discente. Sólo de esta forma podremos lograr, entre otras formas, la revalorización de la disciplina geográfica en la "escuela".

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

- (1) **PICKNHAYN,** Jorge A. "Nueva Didáctica de la Geografía". Ed. Plus Ultra, Buenos Aires, 1986, pp. 25-26.
- (2) **BENITEZ,** Juan R., Universidad Nacional del Centro - Universidad de Buenos Aires, en *Revista Meridiano*, Centro de Estudios Alexander Von Humboldt - Buenos Aires, Argentina, N° 1, Agosto de 1995, pp. 7-9.
- (3) **MATURANA,** Humberto, en Primer Encuentro Nacional "El juego como medio de aprendizaje y desarrollo de la creatividad". Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, 19, 20 y 21 de julio de 1995.
- (4) **JERSILD,** Arthur, "Psicología del niño". EUDEBA, Bs. Aires, 1961.
- (5) **MOVSICHOFF,** Paulina. "A la una sale la luna", "juegos tradicionales infantiles". Biblioteca de Cultura Popular, Ediciones del Sol. Bs. Aires, 1987.
- (6) **BENITEZ,** Juan R., op. cit.
- (7) **BEARD, R. M.** "Psicología Evolutiva de Piaget". Ed. Kapelusz, Bs Aires, 1971.
- (8) **PULANSKI, M. A. S.** "Para comprender a Piaget". Ed. Península, Barcelona, 1975.
- (9) **BALCHIN, W. G. V.** "Graphicacy", *Geography* 57, (1972) pp. 185-195.
- (10) **JAHODA, Gustav** "The development of children's ideas about country and nationality. The conceptual framework". *British Journal Educ. Psychology*, 33. Año 1963, pp. 47-66.
- (11) **GARGIULO, Roberto Carlos.** "Didáctica operatoria de las Ciencias Sociales". Ed. Braga, Bs. Aires, 1990.
- (12) **CHERRYHOLMES, C.** "Some Current Research on the Effectiveness of Educational Simulations: Implications of alternatives strategies". *American Behavioural Scientist*, 10 (1966) pp. 4-8.
- (13) **WALDORF, Rex A.** "Operational Games and Geography Teaching". *Geography*, 54 (1969) pp. 34-42.
"Games in Geography", Londres, 1969.
- (14) **BAILEY, Patrick,** "Didáctica de la Geografía". Ed. Cincel, Madrid, 1981, pp. 73-82.
- (15) **ABENASTURY, Arminda y KNOBOL, Mauricio.** "La Adolescencia Normal. Un enfoque psicoanalítico". Ed. Paidós. Bs. Aires. 1971.
- (16) **FAIRGRIEVE, James** "Can we teach geography better?" *Geography*, 21 (1936), pp. 104-109.