



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
Sede: Comodoro Rivadavia

Tesis

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en*  
*vinculación al juego.*

Director: Mtr. Punta, Jose Luis

Tesita: Prof. Celi, Mauricio

2019



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

## INDICE

Agradecimientos.....	Pág. 3
Dedicatoria.....	Pag. 4
Resumen y Palabras claves.....	Pág. 5
Introducción.....	Pág. 6

### CAPITULO 1

#### Estado de la cuestión

Los juegos cooperativos y de simulación en las Ciencias Sociales.....	Pág. 12
---	---------

### CAPITULO 2

#### Marco Teórico

2.1 El Juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el campo de las Ciencias Sociales.....	Pág. 17
2.2 Enseñanza y aprendizaje. La enseñanza de las Ciencias Sociales en el Nivel Secundario.....	Pág. 35
2.3 El juego como estrategia de enseñanza en la Escuela. Jugar, divertirse y aprender en la Escuela.....	Pág. 41
2.4 El docente de Ciencias Sociales y el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje.....	Pág. 46
2.5 La pre – adolescencia. Un momento de oportunidad para jugar.....	Pág. 55

### CAPÍTULO 3

#### Metodología y Análisis de Resultados

3.1 Metodología.....	Pág. 60
3.2 Cuestionarios.....	Pág. 64
3.3 Entrevistas.....	Pág. 66
3.4 Cuestionarios a Estudiantes.....	Pág. 68
3.5 Cuestionarios a Docentes.....	Pág. 81
3.6 Entrevistas a Vicedirector y POT .....	Pág. 93
3.7 Documentos de entidades vinculadas a la educación formal del nivel secundario en Ciencias Sociales.....	Pág. 96

### CAPITULO 4

Sugerencias y Conclusiones.....	Pág. 101
---------------------------------	----------

### CAPITULO 5

5.1 Bibliografía.....	Pág. 116
5.2 Anexos.....	Pag.134



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

### **Agradecimientos:**

En primer lugar, quiero agradecer a José Luis Punta, director de tesis, con quien se ha compartido diversos momentos de construcción e intercambio de ideas, puntos de vista y conocimientos. Su dedicación y apoyo han sido fundamental para la realización de este escrito. Sus aportes creativos, respetuosos, divertidos e innovadores han sido estructurales para el avance, desarrollo y culminación de esta tesis. Gracias por la confianza, comprensión, dedicación, apertura y amor.

También quiero agradecer a mi Familia por su acompañamiento emocional y afectivo, por brindar momentos de amor, diversión, paciencia, entendimiento, comprensión y motivación. Ellos han acompañado este proceso desde los comienzos, nutriendo la formación personal, emocional y en valores de quien escribe. Han acompañado las ilusiones, el esfuerzo y la dedicación.

Agradezco también a quienes, de manera directa o indirecta, han realizado y sugerido cambios, correcciones y nuevas perspectivas de análisis a este trabajo en particular. Entre ellas Emma Soccino, Paula Gareis, Yolanda Malerba, Carina Canto, Sebastián Lagiard, entre otros. Así también fueron enriquecedores los aportes del jurado de evaluación de esta tesis: Merino, Sergio; Funes, Graciela y Pichl, Patricia. Gracias por su amabilidad y tiempo.

Gracias a mis amigos íntimos, cuyo apoyo moral y sentimental ha sido fundamental para mi crecimiento personal y profesional. Ellos me han acompañado durante toda mi vida y han hecho aportes singulares y estructurales en materia sentimental, afectiva y de autoconocimiento.

También agradezco a mis compañeros de trabajo del Nivel Secundario, Terciario y Universitario. Gracias a mis compañeros y profesores del Prof. de Historia y de la Maestría en Didácticas Específicas de la UNPSJB sede Trelew y Comodoro Rivadavia que han aportado siempre para mi construcción ética y profesional.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo:

A todos aquellos que aprendieron de sus equivocaciones, miedos y fracasos.

A aquellos que intentan realizar algo nuevo y aportar un cambio sincero y positivo a la educación en general.

A aquellas personas que desarrollan una mirada comprometida, respetuosa, amorosa y dedicada de su labor y vida.

A aquellos que prueban nuevos caminos sin brújulas ni señales.

A aquellos que se atreven a soñar despiertos en la construcción de un mundo mejor, donde la aceptación, la democracia y la paz sean valores esenciales para la convivencia.

A aquellos que aprenden de si mismos, y son humildes con ellos mismos y el resto de la sociedad.

A aquellos que convidan agua pero no sed.

A aquello que se tomaron un poco de su tiempo para leer este escrito.

Gracias...



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

## **Resumen**

Esta investigación se caracteriza por la posibilidad de analizar las prácticas de enseñanza de las ciencias sociales de los docentes de nivel secundario, en especial del 1er año en vinculación con el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Se pretende generar conocimiento para la acción, teniendo en cuenta las prácticas concretas dentro del aula. Lo que se busca, entre tantas cosas, es poder presentar algunas opciones teórico-prácticas para que los docentes trabajen con metodologías lúdicas en el aula, acercándose a las actuales necesidades de los estudiantes y creando ambientes facilitadores y motivadores de educación. Reflexionar sobre lo lúdico dentro del aula, como elemento central de la acción docente que puede transformar la realidad y la interpretación de la misma, nos invita a transitar un camino educativo que busca generar en los estudiantes, seres reflexivos, críticos y democráticos. También se pretende repensar los significados, las prácticas, valores, saberes, habilidades y potencialidades que atraviesan a los estudiantes en la escuela secundaria. Hay un cambio entre la escuela moderna tradicional y la escuela de hoy, y es fundamental que la formación profesional docente este a la altura de esto.

## **Palabras claves**

Juego – Ciencias Sociales - Práctica Docente – Escuela Secundaria– Estrategia de enseñanza y aprendizaje – Estudiantes – Adolescentes -



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

## **Introducción**

### ***El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales. Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.***

La investigación educativa es un área compleja y múltiple, donde se pueden fusionar diversos enfoques teóricos, observaciones, aspectos epistemológicos, prácticas sociales cotidianas, conceptos, etc. Es inacabado el campo educativo y sus problemáticas ya que circulan ideas, saberes, prácticas y realidades. Es una preocupación general repensar de manera constante las problemáticas que relacionan a las prácticas docentes y su formación profesional para poder contar, analizar y utilizar con los estudiantes estrategias, en especial el juego, que atiendan a los cambios ocurridos en los últimos tiempos en el Nivel Secundario como lo son, el Diseño Curricular, la baja en la edad de inicio de los estudiantes del secundario en la Provincia del Chubut y la incorporación de la pareja pedagógica en el espacio de las Ciencias Sociales en el 1er año del nivel secundario, entre otros.

Esta investigación invita y propone observar la utilización del juego como estrategia de enseñanza de las Ciencias Sociales en el ámbito secundario, más precisamente destinada a los alumnos de 1er año de nivel secundario cuya edad ha descendido y oscila desde los 11 hasta los 13 años aprox. tomando como marca temporal el año 2015.

Es una investigación que pone un especial énfasis en la práctica y la formación docente concreta. Es una investigación que ha ido al campo, en busca de aquellas prácticas cotidianas de los docentes para repensarlas y generar aportes. Busca reflexionar y contribuir al beneficio de las prácticas de la enseñanza de la historia, en el marco de las Ciencias Sociales. No solo implica observar el potencial que tiene el juego como concepto en sí mismo, sino la importancia que tiene para hacer repensar la práctica áulica del docente y la dinámica escolar. Pretende aportar aspectos importantes a la mirada sobre la enseñanza actual en el nivel secundario, brindando la oportunidad de complementar los avances educativos de la actualidad en la órbita de la Ley de Educación Nacional y hacer



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

aportes a la construcción de una sociedad más democrática y justa, generando herramientas conceptuales y prácticas para la reflexión sobre el juego y la práctica docente cotidiana.

ARTÍCULO 3°.- La educación es una prioridad nacional y se constituye en política de Estado para construir una sociedad justa, reafirmar la soberanía e identidad nacional, profundizar el ejercicio de la ciudadanía democrática, respetar los derechos humanos y libertades fundamentales y fortalecer el desarrollo económico-social de la Nación.

(Ley 26.206. Ley Nacional de Educación)

Las **problemáticas** centrales que motorizaron esta investigación fueron los siguientes:

\*¿Qué se puede proponer para enriquecer las prácticas reales de enseñanza de las Ciencias Sociales en el nivel secundario?

\*¿Qué sucede cuando el juego y la enseñanza en Ciencias Sociales se ponen en contacto?

¿Qué puede generar el uso del juego como estrategia de enseñanza de las Ciencias Sociales en el nivel secundario, más precisamente en el 1er año?

¿Qué sucede con los estudiantes y el docente cuando se realizan juegos en la escuela secundaria?

¿Es enriquecedor para los estudiantes y docentes que se utilice el juego para nutrir el proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales en el 1er año del nivel secundario?

Son **objetivos** fundamentales de esta investigación:

\*Presentar teóricamente y develar el potencial del juego como estrategia de enseñanza para las Ciencias Sociales en el nivel secundario, más precisamente en el 1er año.

\*Analizar y reflexionar sobre la formación profesional de los docentes del 1er año del nivel secundario y su vinculación formativa respecto al juego como estrategia de enseñanza.

\*Indagar sobre la utilización del juego como estrategia de enseñanza por parte de los docentes de ciencias sociales de 1er año de nivel secundario y analizar la formación profesional de los mismos referido al juego y su contexto.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

\*Valorar al juego como elemento potente de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales vinculado con los estudiantes de 1er año del nivel secundario.

\*Proponer ciertas líneas de trabajo posibles a la hora de llevar adelante los juegos como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales para el 1er año del nivel secundario.

Las **hipótesis** de este escrito son:

\*Los docentes de Ciencias Sociales del nivel secundario, en especial los que se desarrollan laboralmente en el 1er año, utilizan escasamente y de manera discontinua, el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

\*La formación inicial y permanente de estos docentes deja de lado, sin proponer ni impulsar, la utilización del juego como estrategia de enseñanza dentro de los ámbitos educativos.

\*Los estudiantes de 1er año de nivel secundaria se sienten, generalmente, atraídos por las dinámicas lúdicas y es un medio para captar la atención de ellos.

\*Generar ambientes de juego y diversión en el nivel secundario, y precisamente en la enseñanza de las Ciencias Sociales, es estimulante para posibilitar que los estudiantes se interesen y adquieran conocimientos importantes para la vida en sociedad.

El juego es una actividad para aprender, disfrutar e interactuar colectivamente, construyendo realidades, elaborando conflictos y sus posibles resoluciones. Las propuestas lúdicas, podrían facilitar el encuentro entre estudiantes y los intereses escolares. Pueden ayudar a conocer el entorno, los sentimientos y pensamientos tanto del alumno como del docente, pudiendo manifestar cómo están siendo los sujetos, de una forma simbólica y real. Se puede afirmar que es un medio por el que se pretende entender cómo funciona el mundo y las formas en que se integra el sujeto en él. Cumple un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos. Cuando el juego se realiza en ámbitos educativos adquiere diversas funciones y





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

es una estrategia importante para enseñar y aprender. El juego que se aborda en este escrito tiene intenciones pedagógicas y para esto, es necesario comprender a los estudiantes y sus motivaciones, para llevarlos a la acción pedagógica creando un mundo imaginario. En este sentido, es imprescindible que los docentes otorguen al juego la importancia y la seriedad que se merece como estrategia de enseñanza. Si se lo sabe utilizar, se puede convertir en una poderosa estrategia de trabajo. Esta investigación promueve una reflexión crítica de la práctica docente en el nivel secundario como así también propone estrategias que nutren el camino de la formación docente inicial y permanente para generar una educación basada en la construcción de proyectos de vida de los estudiantes, en los valores de libertad, de paz, de solidaridad y de igualdad como también en el respeto a la diversidad y la justicia social. Se apunta a enriquecer los sentidos de la enseñanza en general, brindando oportunidades necesarias para desarrollar y fortalecer la formación integral de las personas a lo largo de toda la vida. Si bien es importante atender a las dinámicas lúdicas en los soportes tecnológicos, ya sea videojuegos en general, en esta investigación se apunta a tener una visión más general respecto al impacto y potencialidad del juego. La falta de recursos materiales básicos y tecnológicos concretos en las instituciones educativas del nivel secundario (el deterioro general de los edificios incluyendo baños, luminaria, bancos, sillas, internet, routers, plataforma digital, etc), el escaso acceso genuino y formación pedagógica-didáctica de los docentes y estudiantes en materia tecnológica, son algunas de las cuestiones que invitan a proponer en este escrito a tener una mirada más general y amplia. Esta temática en particular, es muy importante para los tiempos que corren y es una invitación a seguir desarrollando y profundizando este estudio en un futuro próximo.

La delimitación del problema en términos temporales del problema tiene varios matices pero su análisis central se encuentra en el año 2015 aun así se buscaron antecedentes en años anteriores según la documentación complementaria específica. Las entrevistas y encuestas se realizaron a estudiantes y docentes en el año 2015. Estas se realizaron en una institución educativa de nivel secundario de la ciudad de Trelew. En esta misma, se analizaron los Programas Anuales de Enseñanza de los docentes de Historia y Ciencias



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Sociales existentes y fueron desde el año 2015 hasta el año 1998. Se han analizado los Planes de Estudios del Profesorado de Historia de la UNPSJB desde los años 1989 hasta el año 2015. También hay información que se solicitó y la misma no pudo tener claridad y precisión temporal. Se ha realizado el análisis de 3 entidades que tienen funciones educativas referidas a la Formación Docente del Profesor de Ciencias Sociales del Nivel Secundario: La Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco Sede Trelew, Ministerio de Educación de la Provincia del Chubut y el Sindicato de los Trabajadores del Chubut (ATECH). Por otro lado, se realizaron encuestas a 111 estudiantes y 18 docentes de 1er año en el año 2015. También se incluyeron entrevistas al Vicedirector de la Escuela y la POT (Profesora de Orientación Tutorial) del curso de 1er año de nivel secundario. Se tuvo en cuenta que los docentes trabajan en varias instituciones educativas por lo que su visión y aportes no se acotan a lo desarrollado solamente en la escuela examinada, sino que es un reflejo microsocial que permite tener una noción sobre posibles y futuros estudios a seguir desarrollando. Cada docente trabaja en aproximadamente 3/4 escuelas a la vez lo que aporta una visión multiplicadora de las problemáticas educativas de la región. En el desarrollo de la tesis se analizan las condiciones materiales de los docentes que dan cuenta de este tipo de dinámica laboral.

La estructura de la tesis tiene una lógica de análisis que parte desde enfoques teóricos abstractos y niveles macrosocial hacia lo más concreto y microsocial. Es decir, desde conceptos genéricos hasta llegar a la práctica concreta. Se analizaron elementos teóricos y prácticos, entre ellos: El Marco General del Diseño Curricular de Nivel Secundario de la Provincia del Chubut, Planes de Estudio de la UNPSJB, Capacitaciones realizadas y auspiciadas por el Ministerio de Educación y el Sindicato de los Trabajadores de la Provincia del Chubut. También se trabajó con el Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Escuela Secundaria analizada, Programas de Enseñanza de los Docentes de la Escuela, encuestas a estudiantes y docentes del 1er año del nivel secundario y entrevistas al Vicedirector y POT.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

El capítulo N°1 “Estado de la Cuestión” busca dar luz sobre algunas líneas de análisis que realizaron otros investigadores/as sobre las problemáticas del juego y el nivel secundario que son pertinentes de tener en cuenta. En el capítulo N°2 se despliegan los conceptos fundamentales de este escrito, entre ellos: el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, la práctica docente, la escuela, la pre adolescencia, la enseñanza y el aprendizaje en las ciencias sociales en el nivel secundario. En el capítulo N°3 podemos encontrar la metodología empleada para esta investigación, su fundamentación y especificidad. En capítulo N°4 se encuentran las conclusiones y en el capítulo N° 5 la Bibliografía. A este se adjunta de manera digital un Anexo con material escaneado y de audio, entre ellos se encuentran las encuestas, planes de estudios, entrevistas, etc.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

## **CAPÍTULO 1**

### **ESTADO DE LA CUESTION**

#### **Los juegos cooperativos y de simulación en las Ciencias Sociales**

Son diversos los tipos de juegos que pueden utilizarse para la enseñanza de las ciencias sociales en los distintos niveles educativos, y en esta oportunidad, a modo de tener en cuenta estudios que ya han hecho aportes significativos sobre la temática a desarrollar, se dará una particular reconocimiento a los juegos cooperativos y de simulación en las ciencias sociales. Los juegos cooperativos son aquellos donde la lógica del mismo no es excluyente sino inclusiva, donde la diferencia se integra y el valor cooperativo de los participantes toma fuerza para provocar cambios en los comportamientos y en la capacidad de actuar de manera grupal. Son juegos que no buscan precisamente que algunos participantes ganen o pierdan sino que se aprenda mientras se realiza el juego. Se busca que las personas ganen o pierdan conjuntamente. No hay discriminación por sexo, color, etc. fomentando la inclusión e integración de personas. Se busca incrementar la percepción del bien común, como potenciar la ayuda mutua y cooperación. Son juegos más para imaginar y crear soluciones de cooperación que para ganar de forma individual.

Quizás, en estos tiempos de recuerdo de don Alonso de Quijano, se piense que luchar para la asunción de un juego cooperativo en el sistema de enseñanza es ir con la lanza en artillera y adarga antigua a luchar contra molinos de viento. (...) Y la potenciación educativa del juego cooperativo en el ámbito escolar es algo posible y necesario. Decía Goethe que lo más importante en este mundo no era saber dónde se estaba, sino hacia donde se iba (...)

(Castro Gonzalez, 2012: 21)

Los juegos cooperativos pensados como estrategias de enseñanza invitan a trabajar la autonomía, la responsabilidad grupal, el autoconocimiento, el autoestima, el control emocional, las expresiones emocionales, la empatía y repensar las cuestiones morales. Paralelamente se puede observar que se desarrolla el conocimiento individual y grupal, la confianza, el contacto y la comunicación. A su vez, se puede trabajar con la superación de prejuicio, conflictos, la crítica y la toma de decisiones. Desde el plano cognitivo se pueden trabajar la atención, la memoria, el lenguaje, las inteligencias múltiples y la creatividad. Lo



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

que se busca en los juegos cooperativos es que los participantes no experimenten sentimiento de derrota, exclusión, desconfianza, egoísmo y miedo, sino que sea un momento divertido para todos, que haya un sentimiento de victoria grupal y que la participación e integración sea total. Se fomenta la confianza y el compañerismo apuntando a que se incremente el desarrollo de habilidades sociales.

Decía León Felipe que “no se trata de ser el primero, sino de llegar con todos y a tiempo”. Si queremos una forma de sociedad, unos valores, un modelo de ciudadano y una escuela que no viva alejada del mundo, es necesario recordar que al final de todo el camino la humanidad solo es una y solo se salva si se salva al completo. A través del juego cooperativo podemos empezar a andar.

(Castro Gonzalez, 2012: 21)

Los juegos cooperativos en las ciencias sociales son un vehículo para fortalecer y generar el trabajo colectivo en la construcción de conocimientos, habilidades, actitudes y valores compartidos socialmente. Los sujetos aprenden a relacionarse con otros, a reconocerse iguales y diferentes a otros y a pensarse como sujetos individuales y colectivos que tienen derechos y responsabilidades. Estos juegos ayudan a aprender a vivir en sociedad y a dar cuenta de los diversos conflictos sociales existentes en la actualidad.

Partir del enfoque histórico cultural es, fundamentalmente, adoptar una posición humanista y optimista: la personalidad no es innata, su formación y desarrollo se encuentran íntimamente ligados a las experiencias educativas y culturales en general que el individuo recibe, el hombre es educable. Reconocer el papel rector de la educación es, por tanto, una posición de compromiso para el educador pues representa la influencia más calificada para iniciar la formación de la personalidad. Siguiendo el enfoque histórico cultural, la personalidad se forma y el proceso de su formación ocurre desde que el niño nace y continúa hasta llegar a la edad adulta; su formación tiene lugar en las diferentes actividades que el individuo realiza y en las relaciones que mantiene con sus semejantes, prácticamente desde el nacimiento, en la comunicación que a partir de ellas establece. Pero este proceso no ocurre de igual forma en todas las edades ni en todos los tipos de actividades; existen tipos de actividad fundamental para cada momento del desarrollo.

(Esteva Bormat, 2015)

El juego de simulación puede ser uno de los juegos ideales para trabajar las ciencias sociales pero aun así, no es el único juego con el cual se pueden trabajar las mismas.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Estamos, entonces hablando de una estrategia a la que podremos dotar de mucho mayor rigor y a la que podemos explotar de manera muy eficaz: podemos, multiplicándola, y encuadrándola de manera programada y fundamentada dentro de los contenidos procedimentales, convertirla nada menos que en una parte de un método, sino un método en sí mismo. El juego escolar de simulación puede reproducir situaciones actuales económicas, sociales, ambientales, geográficas, políticas (...)

(Gonzalez Gallego, 2001:18)

Edith Litwin en su libro *“El oficio de enseñar. Condiciones y contextos”* afirma que la simulación, como estrategia, propone la participación ficcional de los alumnos en situaciones que se asemejan a la realidad.

La simulación como estrategia se organiza para que los estudiantes aprendan mediante la participación en una situación similar a la real, conscientes de que es una participación ficcional. Más de una vez, se le asigna un sentido lúdico que estimula la actividad. Se trata de replicar una situación o construir un modelo para que los estudiantes participen en una experiencia de aprendizaje fructífera.

(Litwin, 2008: 102)

Guralnik, Silber y Moszkowicz Rubel, en su libro *“Juegos para enseñar ciencias sociales en la escuela. Simular para aprender”*, proponen una serie de juegos de simulación para enseñar las ciencias sociales, analizando la potencialidad de los juegos de simulación para la enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales. Para ellos:

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.

(Guralnik, Silver, & Rubel, 2014:23)

También afirman que las técnicas de simulación son una estrategia altamente significativa para los docentes y alumnos, en la acción educativa.

Las técnicas de simulación, entonces, constituyen un poderoso recurso que los docente pueden emplear con una finalidad didáctica para que los alumnos “jueguen” a desarrollar diversos roles como sujetos protagónicos, recreando situación semejantes (aunque imaginarias) de la realidad presente o pasada. Interactuarán, así, en un escenario determinado y ante situaciones de conflicto que los obligaran a tomar decisiones para cumplir con los objetivos que en el juego se les han asignado.

(Guralnik, Silver, & Rubel, 2014: 25-26)



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Para el Dr. Francese Xavier Hernández Cardona, en su texto *“Los juegos de simulación y la didáctica de la historia”*, la simulación entendida como juego ha sido una de las estrategias básicas de enseñanza en el campo de la didáctica de la historia y la geografía. Afirma también que jugar, simular e investigar no son cosas diferentes sino que tienen una íntima relación entre las tres. Siempre es importante tener en cuenta las posibilidades, las capacidades y necesidades de los alumnos para el planteamiento de situaciones de simulación.

El docente tiene la posibilidad de recurrir a todo tipo de juegos existentes en el mercado, o contrariamente pasar a diseñar actividades de simulación en función de capacidades y necesidades de sus alumnos y alumnas.

(Hernandez Cardona, 2002:25)

Estas técnicas, motivan y hacen del juego una actividad placentera para la construcción de conceptos propios de las Ciencias Sociales pudiendo desarrollar paralelamente en los alumnos, valores, actitudes y destrezas afines a la interacción entre pares.

Podemos afirmar que la simulación de un rol (capataz, peón, faraón, empresario, camionero) permite al alumno ponerse en lugar de, en una actitud de empatía, para experimentar, comprender mejor el proceso a estudiar y construir conceptualizaciones significativas dentro del modelo

(Guralnik, Silver, & Rubel, 2014: 25-26)

Edith Litwin afirma que en las Ciencias Sociales, la simulación es una oportunidad para que los alumnos adquieran experiencias y actúen, participen en la toma de decisiones y pongan a prueba posibles acciones.

En el campo de las ciencias sociales es posible construir una situación que requiera que los estudiantes actúen, participen en la toma de decisiones y las sometan a prueba, asumiendo tareas y roles diferenciados, enriqueciendo el proyecto. Así, adquieren experiencias y analizan y debaten las actividades desplegadas. La construcción ficcional permite la participación de los estudiantes en una experiencia teñida de juego que invita a la aventura, a la construcción de hipótesis y a la comprensión de realidades complejas mediante la realización que ofrece la experiencia, reconocimiento de límites y análisis de consecuencias.

(Litwin, 2008: 103)



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Maria del Rosario Piñeiro, en su monografía *“Los juegos de simulación para el conocimiento del medio”* afirma que los juegos de simulación nos ayudan para la comprensión del mundo real a través del mundo de ficción.

Una simulación diseña un sistema partiendo de ciertas condiciones, conductas o mecanismos, trata de captar el funcionamiento de dicho sistema y pretende que, partiendo de ese entorno artificial, comprendamos el funcionamiento del mundo real

(Del Rosario Piñeiro, 2002: 46)

Sergio Merino en su estudio titulado *“Jugar y simular para comprender nuestra diversidad: un desafío para las aulas de secundaria”*, afirma que abordar la diversidad desde la simulación puede tener ciertas ventajas didácticas como la capacidad de potenciar el interés de los alumnos y las alumnas hacia el aprendizaje y retomar sus prácticas culturales. También permite abordar temas y problemas socioculturales de carácter complejo, problematizando la enseñanza y el aprendizaje. Facilita diversas perspectivas de análisis y descubrimiento ante un hecho o fenómeno, como también incrementa modalidades interactivas de participación entre el alumnado y el profesorado. Las mismas propician el trabajo interdisciplinar en el curriculum y aportan a la formación de aspectos actitudinales, desarrollan la sociabilidad y el espíritu de cooperación.

Los juegos de simulación como estrategias de enseñanza permiten el abordaje de la diversidad, diferencias y desigualdades, contribuyendo de manera singular a configurar el aula como espacio relacional de interactividad, comunicación y pensamiento.

(Merino, 2002: 91)





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

## CAPÍTULO 2

### MARCO TEORICO

#### **2.1 El Juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el campo de las ciencias sociales.**

Desde el principio de los tiempos, el juego como estrategia de aprendizaje por ensayo y error, ha sido una forma muy importante para los distintos grupos humanos. Jugar es una actividad que ejercen la mayoría de los seres vivos que poseen animación y movimiento. Podemos hacernos ciertas preguntas referido al juego:

- ¿Cualquier juego puede ser considerado un juego como estrategia didáctica?
- ¿A qué nos referimos cuando hablamos del juego?
- ¿Siempre tiene el mismo significado la palabra juego?
- ¿Cambia su significado según el contexto histórico, social y educativo?

En la vida cotidiana se utiliza frecuentemente la palabra juego pero también en los espacios educativos. No hay una definición única pero intentaremos abordar un abanico de cuestiones referidas a esta temática.

Creo que todos los participantes, independientes de nuestro carácter y nuestras diversas concepciones, tenemos en común dos ideas centrales: consideramos el juego como un bien, como algo imprescindibles, sea desde un punto de vista cultural, sociológico, relacional o educativo, y entendemos que toda la reflexión teórica conlleva una aplicación práctica o, dicho de otro modo, aceptamos como premisa que la reflexión solo tiene sentido si se hace a parte de la práctica

(Castro Gonzalez, 2012: 12)

Diversos estudios relacionan al juego con lo divertido, la creatividad, lo imaginario, y con la recreación. Es importante dar cuenta de la contribución que el juego y los ambientes lúdicos pueden brindar a la sociedad, para el desarrollo de diversas capacidades de los sujetos en vistas a su inserción en el mundo no lúdico.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

El juego, como manifestación del hombre, nos habla acerca de las sociedades, y son las sociedades las que determinan el lugar que el juego, como parte del espectro de manifestaciones de la cultura, asumirá, y el lugar que se le determinara tanto en la infancia como en la edad adulta. Cada comunidad define el espacio social y cultural donde el juego puede existir y cobrar sentido.

(Rodríguez Saenz, 2010: 84)

El juego, en un ambiente educativo, como una estrategia de enseñanza y aprendizaje que puede utilizarse en los diferentes niveles educativos, es un espacio de interacción a partir de una situación imaginaria donde los sujetos se involucran voluntariamente bajo una intención de “jugar a” algo en particular. La intención de jugar o de que juguemos, es importante a la hora de organizar y pensar al juego en clave educativa, si bien sabemos que los participantes pueden o no involucrarse realmente en el juego y hacer “como si” jugaran. La motivación y la acción voluntaria de los sujetos son claves a la hora de la acción lúdica pedagógica. El juego expresa una sensación de libertad y arbitrariedad donde los sujetos prueban otras situaciones, otros roles, otros personajes, otras formas de moverse y relacionarse con los demás sujetos en contraste con una realidad cotidiana que no les permite esto y ,a su vez, invita a la construcción de nuevos conocimientos y de nuevas experiencias. La ficción es un elemento constitutivo y la actitud que tenga el sujeto ante la acción “juego” es lo que hace al juego y no la actividad en si misma. Por esto, es fundamental la actitud y lo voluntario del sujeto a la hora de jugar.

Si bien es una actividad libre, supone un tiempo y un espacio, tiene reglas (estas tienen una función central), supone una motivación intrínsecas y guarda un fin en sí mismo. Es una actividad espontánea y voluntaria del sujeto, que implica el establecimiento de una situación de ficción o imaginaria que contiene reglas y múltiples direcciones. Estas reglas están estructuradas según el grado de complejidad y son diagramadas por el docente. Los objetivos del juego no siempre se consiguen o son los que se buscan, a veces surgen nuevos e innovadores objetivos dentro de un mismo juego. Establecer las reglas en el juego, controlarlo y dejar de lado cosas “que no se pueden”, puede resultar un obstáculo a la hora de realizar un juego como estrategia didáctica.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Diversos autores resaltan el potencial de la actividad lúdica como libre y creativa, definida por la intención y decisión del sujeto que juega, en tanto reconocen la dificultad que implica la inclusión en el marco de las escuelas fuertemente organizadas, diferidas y controladas

(Aizencang, 2012:29)

En el juego no siempre se puede prever lo que va a suceder o sucedió y/o sigue sucediendo porque su impacto, desarrollo y resultados se van construyendo en su propio devenir. Las reflexiones post-juego, son un ejemplo de ello. Cada juego tiene sus ritmos y estos dependen del contexto, el momento y los integrantes del mismo. Siguiendo el pensamiento de Rodolfo, en el texto “Borradores de Clínica: Tesis sobre el jugar” menciona que:

En el jugar repite la repetición, pero en esta repetición siempre hay una diferencia, empezando por el hecho que no es lo mismo la primera vez que ve una película que la quinta, esto ya introduce una diferencia en este repetir la repetición.

(Rodolfo, 2016:2)

El jugador tiene la iniciativa y la inventiva de intervenir en la construcción del juego y su desarrollo. Esto es importante, ya que puede ser generador de aprendizajes contextualizados. La actividad lúdica cobra significados y funciones según el contexto en el cual se emplee y desarrolle. Así mismo, un juego puede ser repetido pero su desarrollo nunca es determinado ni igual. Genera cierto “des – orden” y tensión en el jugador. Generalmente hay un alejamiento con la vida real y un acercamiento a lo imaginario, lo ilusorio y lo proyectivo. El jugador se puede proyectar en el juego de manera simbólica y ficticia. Es una estrategia que puede favorecer la relación afectiva y social, siendo en síntesis un método básico para la realización de diversos tipos de aprendizajes.

El juego ha sido una forma de aprender a través de los tiempos. Ha servido para fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, favorecer la sociabilidad según el contexto cultural y social, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del sujeto. De los diversos significados que se le otorgan a la actividad del juego, se destaca su función en el aprendizaje y en la interacción social. Bajo esta perspectiva, resulta necesario que en la educación se integre el juego como una herramienta pedagógica

(Campos Rocha, Mariana; Chacc Espinosa, Ingrid; Galvez Gonzalez, Patricia, 2006: 50-51)



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

La diversión, el placer, la expresión y el desarrollo de la comunicación, pueden ser lugares comunes dentro del juego para que se produzca la enseñanza de saberes.

El juego puede ser transversal a las etapas de la vida. Jugar no es algo destinado, pensado y aceptado socialmente a la niñez solamente. Jugar puede ser una experiencia permanente en nuestro desarrollo y configuración como sujetos sociales en un modo integral. Fomenta la socialización y comunicación entre sujetos formando integralmente a los mismos en valores como el respeto y la cooperación.

El juego se ajusta a los ritmos y necesidades de aprendizaje de los educandos, aumenta la motivación para el logro de los objetivos educativos, es una actividad que se puede realizar de manera individual y grupal, estimula la creatividad y espontaneidad de cada sujeto, favorece la socialización y el flujo de información por medio de la comunicación verbal y no verbal. Con todo, podemos decir que el juego es importante pues es una actividad que no sólo se limita a la niñez y adolescencia, sino que se mantiene a lo largo de toda la vida, favorece el desarrollo personal de forma integral y armoniosa, estimula la creatividad y la fantasía, la capacidad de imaginación y de representación, mediante la interacción y la comunicación entre el sujeto y su entorno, logra insertar habilidades y valores sociales como el respeto y la cooperación por medio de sus reglas consensuadas y, finalmente, es un recurso eficaz para lograr aprendizajes.

(Campos Rocha, Mariana; Chacc Espinosa, Ingrid; Galvez Gonzalez, Patricia, 2006: 50-51)

Estimular la imaginación, la creatividad, la fantasía y las representaciones es significativo para poder lograr múltiples y variados aprendizajes, como también para poder desarrollar habilidades centrales para nuestro desarrollo en la vida social y cultural. El juego tiene su génesis en una intención, un deseo o propósito propio del jugador. Existe una necesidad insatisfecha con la cual se busca jugar y supone la voluntad del jugador. Tiene un carácter voluntario aunque propuesto por el docente, tiene una intención. Para Paula Chacón en *“El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje”*, el juego didáctico debe tener las siguientes características:

- 1- Intención didáctica
- 2- Objetivo didáctico
- 3- Reglas, limitaciones y condiciones
- 4- Un número de jugadores
- 5- Una edad específica
- 6- Diversión



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

- 7- Tensión
- 8- Trabajo en equipo
- 9- Competición

En el ámbito escolar, el juego puede satisfacer ciertas necesidades de los estudiantes en el plano psicológico, social y pedagógico, permitiendo que desarrollen una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que están socialmente disponibles y que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos, reforzando el comportamiento social y cultural global. El jugador puede recrear papeles de la vida real o del pasado para repensar conceptos como la igualdad, la libertad y la democracia en el tiempo y en los diversos contextos. Es un momento para que los alumnos “ensayen” maneras de desenvolverse en la vida. Es una acción que permite representar el mundo y a la vez, relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Esta acción puede divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo del sujeto. Permite al individuo proyectar sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifestar su personalidad. El sujeto puede expresar lo que en la vida real no es posible, momentáneamente. Un clima de libertad, de creatividad, trabajo y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. Jugar puede ser una actividad espontánea y desinteresada aunque tenga reglas y límites escogidos, como también puede tener intenciones y objetivos determinados.

El juego en general, puede generar placer y no intentar tener una finalidad exterior sino una finalidad en sí misma. Es una acción voluntaria que tienen ciertos límites y reglas consensuadas en un espacio y tiempo determinado. Tiene objetivos directos e indirectos, dentro y exteriores al juego en sí mismo, que pueden estar consensuados. Ahora bien, el juego didáctico no es un pasatiempo sino que está relacionado con el aprendizaje y conocimiento del mundo a través de sus propias emociones. El individuo crea especulaciones sobre la vida realizando ciertos puentes entre el juego y la vida. El juego didáctico se diagrama, se piensa y se lleva adelante en un contexto singular, es un producto cultural. Los sentidos del juego y su interpretación son contextuales, pudiendo



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

así contribuir al desarrollo de funciones y capacidades del individuo. En el caso de los sujetos en los ambientes escolares, sería una preparación para la vida adulta. Es una actividad social donde los sujetos pueden adquirir papeles y roles simbólicos o de ficción para proyectar problemáticas y posibles soluciones de la vida cotidiana. El concepto del juego didáctico alude a:

Propuestas planificadas y organizadas, en ocasiones con independencia de los alumnos que se proponen como participantes de ellas y que suelen incluirse en las aulas con fines diversos: promover el desarrollo de habilidades específicas, favorecer el aprendizaje de contenidos, introducir un nuevo tema para desarrollar en la clase, afianzar saberes ya adquiridos y promover la socialización de los alumnos. Propuestas que suelen ser ideadas y dirigidas por los docentes, quienes explicitan las reglas que permite concretar los fines pedagógicos

(Aizencang, 2012:29)

Debe estar orientado a conseguir el placer, la diversión y puede no tener una finalidad concreta, un objetivo final. A veces, el proceso y desarrollo de la acción y la actividad es el fin. El juego puede mostrarnos que el “durante” y en “el hacer” también hay aprendizaje y conocimiento. Los objetos que componen los juegos didácticos no siempre son indispensables. Aun así, los objetos en lo lúdico, pueden motivar la creatividad y la imaginación de los sujetos. El sujeto, a través del juego puede organizar, ordenar y secuenciar acontecimientos propios y puede ayudar a comenzar a resolver cuestiones problemáticas de su vida personal, es decir, puede tener un carácter catártico. También, puede resultar un momento de seriedad y responsabilidad, ya que el sujeto “pone en juego” recursos, cualidades, habilidades y capacidades de su personalidad. El juego es expresión y descubrimiento de sí mismo, de los otros y del contexto. Promueve la comunicación, la interacción, la relación y participación con “el otro”.

El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje apunta a ser pensado como procedimiento que el profesor utiliza en forma reflexiva, ideológica y flexible para promover el logro de aprendizajes, que él considera significativos, en los alumnos. Las finalidades didácticas pueden ser la regulación de la actividad de los individuos y su aplicación permite elegir, evaluar, mantener o abandonar determinadas acciones para llegar a conseguir la meta que se propone. Estas estrategias son herramientas que el



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

profesor debe saber manejar y organizar como parte de una estrategia, dependiendo del aprendizaje que se espera desarrollar en el alumno. No tienen un valor en sí misma, sin embargo pueden facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información y saberes.

El hecho de usarlo con miras a otros objetivos no implica despojarlo de su potencialidad y su riqueza. Muy por el contrario suelen ser modos valiosos y genuinos de otorgarle un lugar en el proceso de aprendizaje (...) y un espacio en la vida cotidiana (...). El juego constituye un recurso útil, potente y necesario para enseñar muchas cosas importantes (...). Sin embargo, cuando el modo de inclusión supone una subvaloración del juego y el tipo de utilización que se hace del mismo se asemeja más a una excusa que a un recurso genuino, entonces estamos frente a un problema. El juego tiene que tener su espacio de despliegue de estrategias didáctica (...).

(Rodríguez Saenz, 2010: 78)

El juego implica incesantes procedimientos, que requieren de objetivos a cumplir. La proyección de las acciones también son estrategias, que se desencadenan para lograr los objetivos así como la evaluación y su posible cambio. Son todas aquellas estrategias planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para facilitar y vehicular un procesamiento más profundo de los saberes. Son aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos, poniendo el énfasis en el diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos a trabajar. Las estrategias de enseñanza, en especial las lúdicas, deben ser diseñadas de tal manera que estimulen, diviertan e inviten a los estudiantes a observar, analizar, opinar, dialogar, formular hipótesis, buscar soluciones a posibles problemas y descubrir el conocimiento grupalmente o por sí mismos. Dentro de las estrategias es importante organizar las clases como ambientes para que los estudiantes aprendan a aprender en el marco de la libertad e igualdad y la diversión. Aluden más a la planificación de la enseñanza y del aprendizaje basada en principios y objetivos, asignándole importancia a la interpretación y juicio del profesor. Estas implican procedimientos más amplios y abiertos, permitiendo salir de las soluciones universalmente válidas y legitimadas para adentrarse en la cuestión de los juicios propios, la interpretación y la mirada de cada profesor en su contexto. Según el medio cultural (el contexto), los lenguajes y las actitudes de la relación docente-alumnos-institución pueden variar para pretender un mejor desarrollo de la educación en general.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Ser flexible y maleable a estas posibilidades nos puede enriquecer y contribuir ampliamente en la construcción de nuevas prácticas docentes, teniendo en cuenta la imposibilidad de un único método o forma universal de enseñanza.

El juego en las ciencias sociales, pone en relieve que la acción docente es clave en la diagramación y orientación de la acción lúdica, siendo esta un recurso que nutre y genera nuevas formas de abordajes de la práctica docente. En el caso que se analicen sociedades pasadas y actuales, se enriquece el desarrollo intelectual de los sujetos, la capacidad de imaginación y representación simbólica de ambas. Se potencia la formación total de los sujetos tanto en los planos emocionales, sociales, físicos y cognitivos. Contribuye a generar una identidad grupal, fomentando la cohesión y cooperación de los sujetos participantes. También aporta a la interpretación de cómo interactuaban las sociedades pasadas, cuáles eran las formas de comunicarse entre sujetos, cuáles eran los valores fundamentales, quiénes estaban incluidos y excluidos, cuál era el discurso dominante, cómo se distribuía el poder y el control, etc. Se pueden analizar las diferencias sociales, la inclusión y exclusión, las diferentes formas de gobierno, la tolerancia social, las características culturales, políticas y económicas de cada sociedad. Se pueden trabajar las representaciones artísticas y expresivas de cada sociedad: la música, las pinturas, el teatro, etc. El juego facilita la relación entre pasado y presente, trabajando ambas temporalidades a la vez. A su vez, permite vislumbrar y proyectar cuestiones futuras. Es decir, se puede trabajar el pasado, el presente y el futuro de las sociedades como también las costumbres, las tradiciones y las conductas sociales. Facilita las múltiples formas de comunicación y promueve el mejoramiento de vínculos sociales que muchas veces están obturados promoviendo la experimentación y la construcción identitaria de los sujetos y la personalidad social. Se pueden trabajar contenidos referidos a las ciencias sociales como pueden ser los aspectos económicos, geográficos, políticos, ambientales y culturales de una sociedad.

El juego didáctico tiene sus fundamentos en la acción docente, tanto en ser ideadas y dirigidas por el mismo, es decir que cuando el juego se realiza en el ámbito escolar puede trabajar con situaciones sociales (económicas, ambientales, geográficas, políticas, etc.). Cuando se busca lo anteriormente mencionado y es practicado por





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

alumnos y dirigido por docentes, estamos hablando de juegos didácticos. La metodología lúdica, basada en los juegos de simulación, es fundamental para abordar las ciencias sociales. Las estrategias pedagógicas pueden ser un conjunto de líneas a seguir en un proceso educativo que se relaciona con los objetivos que se pretende lograr, considerando actividades, recursos y la interacción educador/educando.

(Campos Rocha, Mariana; Chacc Espinosa, Ingrid; Galvez Gonzalez, Patricia, 2006: 34-35)

Isidoro Gonzalez Gallego en su escrito titulado *“El juego en la historia social y el juego en el aprendizaje de las ciencias sociales”* afirma que:

Jugar es una actividad propia de la mayoría de los seres vivos dotados de animación, de movimiento, es un instrumento insustituible de relación afectiva y social, y es el método básico para la realización de cualquier tipo de aprendizaje puesto que, en definitiva, desde este punto de vista, no es más que un ensayo, una experiencia previa, un procedimiento, que conduce al conocimiento ...y a la aplicación última de los resultados de ese conocimiento: el paso de la acción (ficticia) del ensayo, a la acción (definitiva), en la realidad final.

(Gonzalez Gallego, 2001:7)

Estas interrogantes que se realiza el autor son fundamentales para nuestro trabajo y a estas críticas las retomaremos en las páginas posteriores. A su vez, González Gallego afirma que el juego debe formar parte de una metodología para el aprendizaje de las ciencias sociales. Cuando el juego reproduce situaciones sociales y, además, es practicado por grupos de estudiantes estamos en presencia de estrategias significativas para el aprendizaje. En base a esto, ellos pueden aportar planteos críticos y posturas divergentes, planteamientos y soluciones propias, generando un íntimo contacto con la realidad. Es una posibilidad de educación y formación humana para trabajar los problemas sociales y la realidad. Las posibilidades son infinitas y pueden generar resultados muy positivos, entre ellos:

Empatía, claridad en la comprensión de los procesos, los cambios sociales, las simultaneidades, la secuenciación y la consecución de los sucesos, las multicausalidades, las relaciones sociales o económicas

(Gonzalez Gallego, 2001:20)

Según los autores Joan Santacana y Nuria Serrat en su texto *“Una reflexión sobre conceptos históricos aprendidos a través del juego”* afirman que los sujetos, a través del juego, aprendemos conceptos culturales y representaciones claves para nuestra vida.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Los humanos, por lo tanto, juegan para prender técnicas, pero también juegan para aprender a manipular los propios conceptos culturales. Se puede jugar a muchas cosas: a pegarse, a luchar, a construir casitas, a ser guerrero, a ser mama, a ser rey, en definitiva, su puede jugar con cualquier aspecto de la cultura humana

(Santacana & Serrat, 2002: 38)

Los autores afirman, que el problema no es la metodología del juego en las Ciencias Sociales, sino el problema está apuntado a qué conceptos queremos trabajar, porqué y para qué. Ahí está la clave para pensar los juegos, según Santacana y Serrat.

Para enseñar historia, la metodología del juego puede ser efectiva y eficaz, como lo es para otros aspectos de la cultura; sin embargo, el problema de la enseñanza de la historia no es tanto el de la metodología sino el de los conceptos, de las narraciones que queremos enseñar, mostrar y transmitir. En el fondo es un problema de conceptos, del qué enseñamos mediante el juego o sin él.

(Santacana & Serrat, 2002)

Santacana y Serrat afirman que cualquier concepto historico puede ser enseñando a traves del juego, la cuestion esta en orientar y ajustar el juego a la edad, el contexto y las intenciones.

(...) cualquier conceptos historico puede ser esneñado mediante el juego; el unico probelma es crear juegos adecuados a la edad y a los objetivos. En todo caso, creemos que puede afirmarse que el juego puede ser utilizado para fines muy diversos relacionados con la enseñanza de la historia

(Santacana & Serrat, 2002)

Es importante que el juego sea dirigido y motivado por los docentes y dejarlo solamente a los intereses y dinámica de los alumnos. Son cruciales las intervenciones de los docentes en el mismo, ya sea en la dinámica, en la programación, en la introducción y desarrollo, como también en la conclusión del juego. Acá es cuando se producen la interacción entre educador y estudiante, pudiéndose fortalecer este vínculo pedagógico a través de la práctica. Se fortalecen aspectos importantes de los sujetos que son necesarios para la vida en sociedad.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

En esta sintonía, el juego didáctico es una actividad lúdica que realizan seres humanos y que potencia su desarrollo integral, favoreciendo los aspectos físico, cognitivo, psico-emocional y social. Sin abandonar los aspectos psicológicos y educativos del juego, Jean Piaget, afirma que el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño. El juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja. El juego como actividad social, es definido por Lev S. Vigotsky, quien señala que gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo.

(Campos Rocha, Mariana; Chacc Espinosa, Ingrid; Galvez Gonzalez, Patricia, 2006:34-35)

Los aportes del juego en la vida de los sujetos se puede observar desde distintos y múltiples perspectivas, no solo desde lo pedagógico. El mismo contribuye al desarrollo, la unión, la formación de identidad, la necesidad de identificación, de las sociedades en general, de los grupos socio-culturales más pequeños y del sujeto en determinados momentos histórico.

Pero la visión del juego no puede quedar sólo en los aspectos pedagógicos y psicológicos, ya que en el estudio de las ciencias sociales este concepto se encuentra definido desde el punto de vista de la antropología y la sociología. Desde una perspectiva antropológica, el juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego es una constante en todas las civilizaciones. Ha servido de vínculo entre los pueblos y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos. Algunos teóricos, como Huizinga, Gruppe, Cagigal, Moor, Blanchard y Cheska, señalan que el juego es un elemento antropológico fundamental en la educación, ya que potencia la identidad del grupo social, contribuye a fomentar la cohesión y la cooperación del grupo y por tanto, favorece los sentimientos de comunidad, por lo que el juego resulta ser un mecanismo de identificación del individuo y del grupo.

(Campos Rocha, Mariana; Chacc Espinosa, Ingrid; Galvez Gonzalez, Patricia, 2006: 34-35)

Diversos son los aportes que pueden hacer la sociología, la psicología y la antropología en relación al juego y su capacidad de formar en valores a los sujetos, construir la personalidad y motivarlos a la acción y creatividad. Entre ellos, se afirma que el sujeto puede conocer y comprender el mundo social que lo rodea, desarrollar costumbres y



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

conductas sociales aprendiendo valores morales y éticos, como también se constituye la personalidad de los mismos.

Es decir, una actividad lúdica que se considera como tal, tiene que contar con un conjunto de pautas a seguir, en un proceso que se relaciona con los objetivos que se pretende lograr e incluye las actividades, los recursos y la interacción docente – estudiante, buscando un desarrollo integral de este último. La actividad tiene que estar sujeta al contexto de la vida cotidiana y de la experiencia del sujeto. La atracción del sujeto es importante, tanto como abrir la posibilidad de observar nuevos contextos, experimentar nuevas realidades, expresarse, ampliar la capacidad de transformar el ambiente y crear nuevas formas de actuar y cambiar la realidad. Facilita el proceso de comunicación, la tolerancia al fracaso, la interacción de posturas filosóficas y antagonismos ideológicos entre pares.

El juego sobrevive en tanto que proceso de comunicación, y su estructura y organización deben responder, en todo caso, a la facilitación de ese proceso. Son múltiples los campos de la semiología (...) que están presente a la hora de jugar y de trasponer una idea en su configuración acústica, en palabras. Ganar, o incluso perder, con aquellos a los que se siente unidos, reír con ellos, protestar con ellos, sentirse refrendado y validado por otros, reponerse ante el fracaso, sentirse parte..., es lo que manifiesta el deseo profundo de los participantes y lo que define la estructura profunda del acto de jugar.

(Castro Gonzalez, 2012: 19)

Para que realmente exista un juego, el jugador debe “jugar” al juego, hacerlo propio. Es necesario para que se “entre al juego” es necesario “salirse de algún lugar”. Cuando una persona juega crea un marco de realidad diferente, se combinan aspectos propios de la realidad (fruto de la experiencia personal) y otros propios del campo de la imaginación. Esto alimenta la capacidad de análisis de las sociedades pasadas y de actuar en la sociedad presente. En una situación imaginaria uno puede ser otra persona o cosa, puede equivocarse sin temer las consecuencias (porque puede comenzar de nuevo); encontrar respuestas y ensayarlas; volver a vivir una situación pero dándole otro final.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad, afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa, ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria, reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante, educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas, brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad. En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia.

(Chacon, 2001: 3)

Es una oportunidad para no temer a la equivocación, para generar nuevas propuestas a problemas pasados y presentes, para dudar de las certezas y para cuestionar lo dado, como también para dar cuenta de los diversos procesos de construcción de lo social. Los nuevos análisis de las distintas sociedades se generan a partir nuevas preguntas, dudas y posibles intervenciones. Realizar estos ejercicios de aprendizaje social proporciona nuevas y numerosas capacidades y habilidades en los sujetos. Para el aprendizaje ciudadano, es necesario que se eduque teniendo en cuenta la posibilidad de la equivocación. No es significativo el aprendizaje si se educa con el temor de equivocarse. Es necesario educar para tolerar el error y aprender de él, en esto, el juego didáctico nos pueda ayudar para que la tolerancia al error o que equivocarse no sea algo tan dramático y sea una oportunidad para socializar, compartir, aprender y generar nuevas formas de pensar y hacer en el mundo.

Podemos pensar al juego como una estrategia de enseñanza y aprendizaje que posibilita la transformación del conocimiento y puede permitir la transición paulatina y gradual de los aprendizajes de las ciencias sociales del nivel primario hacia el secundario. Contribuye a crear marcos y condiciones facilitadoras de la enseñanza y del aprendizaje de las ciencias sociales e invita a la progresión, secuenciación y coherencia de los contenidos, pudiendo articular los contenidos y superar los obstáculos diversos para generar una mayor receptividad y reconocimiento de los saberes, generando el desarrollo de una serie de habilidades y sentimientos que fomenten un desarrollo pleno en sociedad como también



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

la participación de la cultura. Puede resultar una estrategia creativa de enseñanza, siendo un facilitador de condiciones para que los estudiantes puedan comprender, analizar y explicar ciertas cuestiones pasadas y presentes de la sociedad. Puede ayudar a la construcción de pensamientos para conocer las realidades y fomentar en los estudiantes una actitud crítica y de “duda” de lo dado y lo naturalizado socialmente. Puede permitir revisar ideas y representaciones sociales e individuales, como también analizar críticamente la cotidianeidad y re - conocer prejuicios, preconceptos e intereses. La particularidad que tiene el espacio de las Ciencias Sociales en primer año del nivel secundario es que se trabaja en pareja pedagógica lo que puede facilitar la implementación de juegos en el aula. Es una oportunidad para que se generen estrategias lúdicas de enseñanza para contribuir a mejorar las condiciones necesarias para que los alumnos complejicen y enriquezcan sus estudios. La pareja pedagógica, y el trabajo en conjunto de los docentes, generan un nuevo discurso pedagógico colectivo para superar las posturas individualizantes de los docentes y los estudiantes. Los juegos pueden fomentar el trabajo colectivo, colaborativo y superador de la individualidad de los alumnos. Al ser dos docentes los que organicen, orienten, planifiquen y diagramen los juegos didácticos, en vez de un solo docente, resulta valioso, significativo y sumamente alentador en términos de construcción de conocimiento escolar.

A la hora de proponer juegos en Ciencias Sociales, sería importante tener en cuenta los criterios de profundidad y ampliación de la enseñanza propuesta por el Diseño Curricular de Educación Secundaria de la provincia del Chubut. El juego debe apuntar a trabajar relaciones entre el espacio y las actividades humanas, las regularidades y las transformaciones, los consensos y conflictos, el carácter reflexivo y la observación del mundo social. A su vez, analizar la transformación social y la recreación de la cultura como también las relaciones entre pasado y presente en términos de las relaciones políticas, sociales, productivas en las dimensiones regionales, nacionales e internacionales, entre otros.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

Para poder llevar adelante una significativa elección de qué juego llevar adelante, el mismo debe contar con uno o más de los siguientes elementos orientadores:

- \*Motivar, buscando incrementar el interés y el entusiasmo.
- \*Favorecer el aprendizaje activo y significativo, individual y colectivo.
- \*Permitir el acercamiento determinadas concepciones y/o fenómenos complejos para su comprensión.
- \*Desarrollar la capacidad de tomar decisiones grupales e individuales, como también la interacción entre pares y la sociabilidad basada en generar actitudes receptivas de la diferencia
- \*Adaptar el ritmo y la dinámica para acercarlo al ritmo de aprendizaje de capacidades de cada grupo en particular.
- \*Modificar y enriquecer la relación entre sujetos.
- \*Fortalecer la confianza, la iniciativa y la autoestima, la integración en las habilidades, los procedimientos y las actitudes.
- \*Potenciar el pensamiento individual y grupal, la colaboración y la solidaridad.
- \*Desarrollar el trabajo en equipo y la cooperación entre pares.
- \*Promover la responsabilidad y el compromiso social, la sensibilidad social y la participación socio-cultural.
- \*Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- \*Propiciar el trabajo interdisciplinar de los conceptos.
- \*Favorecer la relatividad de las propias opiniones y decisiones.

Para poder pensar en los posibles juegos sugerentes para trabajar en las ciencias sociales, se puede tomar el formato realizado por Chacón, Paula en *“El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje”* que abajo se detalla:

**Formato del Juego Didáctico**

**Título del Juego:** Nombre que recibirá el juego seleccionado.

**Área de Conocimiento:** Asignatura al que estará orientado.

**Objetivos:** Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.

**Contenidos:** Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

**Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:** Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

**Audiencia a la cual va dirigido:** Población y edades.

**Número de jugadores:** Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

**Duración:** Tiempo.

**Materiales utilizados:** Lista de materiales.

**Instrucciones:** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

(Chacon, 2001:7)

Existen diferentes y múltiples formas de clasificar a los distintos juegos. Elijo algunas de las siguientes clasificaciones que pueden ser útiles para utilizarlas en la enseñanza de las ciencias sociales y la integración de saberes. Teniendo en cuenta la edad de los destinatarios y el desarrollo cognitivo, social y cultural de los mismos, podemos pensar que los juegos pueden invitar a trabajar las ciencias sociales en el 1er año del nivel secundario, pueden ser los siguientes:

- 1) **Los juegos de simulacro:** implica una situación ficticia, con sus propias reglas y fuera de lo real. El jugador puede asumir papeles imaginarios. La representación y la interpretación de papeles donde los participantes crean y recrean los pensamientos y comportamientos de personajes imaginarios.
- 2) **Los juegos verbales:** Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua.
- 3) **Juegos de relaciones espaciales:** Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o puzzles- exigen al sujeto observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.
- 4) **Juegos de relaciones temporales:** En este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales para que el sujeto las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.
- 5) **Juegos de memoria:** Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria.
- 6) **Juegos Socio-motrices:** donde el participante interactúa con los demás. Estas prácticas pueden ser de tres tipos:





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

- 
- a) **Juegos de cooperación o comunicación motriz:** en los que la interacción se produce con al menos un compañero tratando de cooperar para conseguir conjuntamente el objetivo que les une (las sillas cooperativas, la torre humana, etc.)
  - b) **Juegos de oposición o contra-comunicación motriz:** en los que la interacción se realiza ante al menos un adversario que se opone a las acciones motrices de los demás. Esta oposición puede ser corporal o instrumental, es decir la oposición se realiza mediante algún objeto extra corporal.
  - c) **Juegos de cooperación-oposición:** en los que los protagonistas intervienen con la colaboración de compañeros y la oposición de adversarios. Es el caso de los juegos tradicionales que se presentan como un duelo colectivo. Dichos juegos se denominan *paradójicos* posibilitan que cualquier persona intervenga como compañero y a la vez como adversario, presentando dicha ambivalencia relacional.
  - 7) **Juegos en un medio estable:** El juego se realiza en un medio donde no hay cambios sustanciales. Es un medio regular, previsible, sin incertidumbre, por tanto domesticado, en el cual el protagonista no debe preocuparse por la toma de decisiones en torno a la lectura de este entorno físico.
  - 8) **Juegos en un medio inestable:** En este caso el entorno puede modificarse y cambiar. Es fuente de incertidumbre, lo cual comporta la necesidad de leer constantemente el espacio de acción, buscando indicios, recibiendo información, procesándola y tomando decisiones para adaptarse de modo óptimo a ese entorno que se presenta constantemente de forma irregular e indeterminada. Estamos ante un medio salvaje, incierto como es el caso de las prácticas realizadas en la naturaleza.
  - 9) **Juegos de grupo y juegos de equipos:** Son aquellos donde la clave es el trabajo en conjunto y no individual.
  - 10) **Juegos de participación total:** En estos participan todos y en todo lo que dure el juego. No hay momentos de eliminación o momentos donde algunos de los participantes deja de jugar.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

**11) Juego de construcción:** se entiende a todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

## **2.2 Enseñanza y aprendizaje. La enseñanza de las Ciencias Sociales en el Nivel Secundario.**

La enseñanza es una actividad, un hacer y una práctica. Es un intento complejo de asegurar lo que se quiere comunicar, transmitir o se espera ser adquirido. No es causa de aprendizaje pero lo favorece y lo guía según pautas culturales.

La enseñanza es una práctica social e interpersonal que antecede históricamente a la existencia misma de escuelas, tal como hoy las conocemos, y aun hoy se desarrolla más allá de sus límites.

(Davini; 2008:15)

En esta línea, se entiende que la educación es el proceso por el que se transmite buena parte de la cultura y la cultura es, entre otras cosas, el modo en que las sociedades se relacionan e interactúan con el mundo. En este punto, el docente a la hora de emprender la enseñanza se encuentra con numerosas variables. La enseñanza constituye una función institucional, y este es un rasgo que contribuye a definirla según ciertas restricciones y hace de ella una tarea colaborativa por parte del colectivo docente. La situación de aprender y enseñar supone la interacción de un alumno, de un docente, de contenidos culturales y de problemas en un contexto determinado y es posible gracias a un proceso de comunicación. Esto es posible fundamentalmente gracias al funcionamiento de un sistema de control ejercido por el docente.

(...) la enseñanza siempre responde a intenciones, es decir, es una acción voluntaria y conscientemente dirigida para que alguien aprenda algo que no puede aprender solo, de modo espontáneo o por sus propios medios (...) enseñar es un acto de transmisión cultural con intenciones sociales y opciones de valor.

(Davini; 2008: 17)

Flavia Terigi entiende a la enseñanza como una función social de producción de aprendizajes bajo los arreglos institucionales de la escolaridad moderna. El objetivo de la enseñanza no es asegurar la adquisición de un determinado contenido sino que el contenido a enseñar sea un recurso para plantear problemas que impulsen la reconstrucción de las ideas, las percepciones y las actitudes de los alumnos en un contexto determinado. La enseñanza implica una construcción de identidades y de significados sociales. Es crear condiciones para que los sujetos aprendan, desarrollando



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

su personalidad y reconstruyéndola constantemente. Es un intento responsable en términos sociales y culturales.

La enseñanza va más allá de lo que uno quiere enseñar y de los contenidos conceptuales. Implica también contenidos culturales, normas, valores, prácticas, modos de ver el mundo, etc. Tiene una función social de producción de aprendizajes bajo los arreglos institucionales siendo un micro-espacio donde se desarrolla la práctica docente. La enseñanza es la tarea central de la escuela y consiste en la transmisión de parte de la cultura. La escuela recibe a las nuevas generaciones y tendría que prepararlas para la vida en sociedad.

La enseñanza es una práctica social aprendida, internalizada (por el docente), que debe exteriorizarse, para que otros (los estudiantes) la internalicen. El docente se sostiene entre las certezas y las incertidumbres. Es fundamental tener en cuenta los rasgos de pluricausalidad, simultaneidad, imprevisibilidad e inmediatez que sucede en el aula. El proceso de enseñanza y aprendizaje no debe ser el reflejo mecánico de la planificación del profesor ni tampoco un reflejo simplista de la espontaneidad de los alumnos. Planificación y espontaneidad deberían ser complementarias y no opuestas. Anijovich y Mora entienden por estrategias de enseñanza:

El conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué.

(Anijovich & Mora, 2010)

Siguiendo con el pensamiento de Alicia Camilloni (Camilloni, 1998), el docente debe poner atención a la manera en que se puede considerar más conveniente el abordaje de ciertos temas a trabajar con los estudiantes. La relación entre temas y forma de abordarlos es tan importante que se puede sostener que ambos, temas y estrategias, son inescindibles.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

La relación entre la enseñanza y el aprendizaje no es de causa y efecto. Puede haber enseñanza sin aprendizaje y, a su vez, puede haber aprendizaje sin enseñanza. Si bien el aprendizaje lo puede realizar uno mismo, de manera individual, la enseñanza podría brindar, en ciertos casos, un impulso para el mismo. Es una acción práctica y discursiva. Para que haya una relación pedagógica que se pueda considerar “exitosa” es necesario que haya un vínculo de confianza y amor. Que el docente enseñe, no quiere decir que el alumno aprenda o que aprenda lo que pretende enseñarle el docente o la institución. La relación entre enseñanza y aprendizaje no es de causalidad. Conceptualmente la enseñanza depende del aprendizaje y el aprendizaje depende de la enseñanza. El aprendizaje lo puede realizar uno mismo pero la enseñanza es necesario dos personas como mínimo. Enseñanza y aprendizaje son dos fenómenos y procesos separados. La enseñanza es una actividad que busca colaborar en el aprendizaje. El aprendizaje se da en un contexto social, histórico y cultural determinado. La enseñanza es el impulso sistemático del aprendizaje mediante diversos medios. El aprendizaje en el aula nunca es meramente individual. Es un aprendizaje que se realiza dentro de un grupo social que posee una dinámica propia, intereses, necesidades, exigencias, etc. Cada grupo de aprendizaje desarrolla su propia cultura. Existen formas de comunicación de contenidos culturales que son frecuentes y usuales en la enseñanza para los distintos niveles y especialidades.

El Diseño Curricular de Nivel Secundario de la Provincia del Chubut, propone líneas de trabajo en las Ciencias Sociales que apuntan a generar la capacidad de construir vínculos, habilidades, conocimientos, la construcción de pensamientos y la desnaturalización de la vida social para poder criticar la cotidianidad.

La enseñanza de las Ciencias Sociales propiciará en este trayecto de la Educación Secundaria, el desarrollo de una serie de habilidades, conocimientos y sensibilidades que posibiliten a las y los alumnos mejores condiciones para comprender, explicar y actuar en la sociedad y la cultura en las que participan.

(Ministerio de Educación; 2015)



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Es importante tener en cuenta la capacidad de los alumnos para la revisión de los propios instrumentos o medios para comprender la realidad como también la capacidad de cuestionamiento de lo “naturalizado” socialmente.

La enseñanza propone una vinculación creativa con los espacios, acontecimientos y con su dimensión temporal a lo largo de toda la Educación Secundaria, que promueva en los alumnos y las alumnas la construcción de un pensamiento que examine sus propios instrumentos o medios para conocer la realidad. Propone de este modo “poner en duda”, comprender vínculos, revisar las condiciones históricas y sociales de la producción de diferentes procesos, ideas y representaciones.

(Ministerio de Educación, 2015)

Se propone desde el Diseño Curricular, que la enseñanza de las Ciencias Sociales permita construir nuevas subjetividades y que sea un lugar donde se pueda analizar la vida en sociedad para poder comprender y actuar en nuestro entorno socio-territorial.

La enseñanza de las Ciencias Sociales habilita la generación de nuevas iniciativas por parte de los profesores para sostener lazos pedagógicos, en el complejo proceso de formar subjetividades. Consideramos que a partir de ellas, los y las estudiantes tendrán la oportunidad de profundizar, ampliar y poner en práctica sus saberes sobre cada una o varias de las dimensiones desde las que se puede analizar la vida en sociedad y, por lo tanto, de nuestras organizaciones, grupos e instituciones, entre los que cobra especial importancia la escuela, pues es ella misma una experiencia de vida compartida, en común. El desarrollo de la comprensión del lugar y del tiempo que nos toca vivir debe destacar la apuesta a una enseñanza que posibilite, en el registro de los acontecimientos, desnaturalizar la vida social, analizar críticamente la cotidianeidad, reconocer prejuicios, intereses y preconceptos.

(Ministerio de Educación, 2015)

Desde lo metodológico, la enseñanza de las Ciencias Sociales apunta a la complejidad de ciertos ejes y conceptos relevantes como los son las transformaciones políticas, económicas, socio-culturales y problemas ambientales que se referencian en distintas realidades y configuraciones témporo- espaciales. Es importante diseñar los contenidos con una progresión, secuenciación y coherencia interna para poder trabajar las anteriores problemáticas.

La enseñanza de las ciencias sociales en el 1er año del nivel secundario, se lleva adelante a través de la dinámica del trabajo en parejas pedagógicas cuyo objetivo de



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

ambos sea desarrollar estrategias para crear mejores condiciones para el aprendizaje, siempre teniendo en cuenta las trayectorias escolares de los alumnos en relación al pasaje de la educación primaria hacia la educación secundaria.

Para el primer año del ciclo se propone la organización institucional bajo el formato y dinámica de pareja pedagógica conformada por un profesor de Historia y un profesor de Geografía trabajando conjunta y simultáneamente. El objetivo es que los profesores desarrollen estrategias de enseñanza que contribuyan a crear mayores y mejores condiciones para que los estudiantes puedan enriquecer y complejizar este tipo de estudios. Por otra parte, se apuesta a que esta forma de organización del trabajo docente instale para los alumnos del primer año un espacio de transición paulatina desde el aprendizaje de Ciencias Sociales de la Educación Primaria, hacia las propuestas del Nivel Secundario, que promueve las configuraciones disciplinares y prácticas cada vez más autónomas a medida que avanzan en el ciclo básico y que se profundizan en el ciclo orientado con una propuesta por disciplinas autónoma.

(Ministerio de Educación, 2015)

La enseñanza de las Ciencias Sociales en el Nivel Secundario se orienta a que el sujeto construya paulatinamente y de forma integrada, el objeto de estudio de las Ciencias Sociales y genere el pensamiento explicativo, identifique, describa y reconozca las relaciones entre la economía, la apropiación y la transformación del espacio y la naturaleza. Es importante que establezca relaciones entre el espacio y las actividades humanas, entre el pasado y el presente, identificando semejanzas y diferencias, regularidades, regresiones y transformaciones, entre consensos y conflictos, en las configuraciones sociales, políticas y económicas de distintas sociedades a través del tiempo. También busca favorecer la apropiación de la indagación y el análisis de las distintas realidades y configuraciones témporo-espaciales desde la complejidad y la multicausalidad a partir de distintas formas de interpelar la realidad y los procesos sociales, desarrollar de prácticas que asuman el diálogo contextualizado y la cultura democrática, así como la posibilidad de aprender a tomar posiciones y decisiones comprometidas con sí mismo y con los otros, analizar procesos y descubrir la activa interrelación de la sociedad con el medio y reconocer las problemáticas ambientales del pasado y del presente, teniendo en cuenta las relaciones de producción y poder y su intervención en la naturaleza. Por último, pero no menos importante, se busca habilitar la



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

posibilidad de que los sujetos se piensen a sí mismos como sujetos de intervención efectiva en la sociedad, reflexionando sobre su existencia y el poder actuar en consecuencia.

El Diseño Curricular de la provincia del Chubut propone finalidades que son fundamentales para la enseñanza de las Ciencias Sociales en el Nivel Secundario:

- j) Concebir la cultura del trabajo y del esfuerzo individual y cooperativo como principio fundamental de los procesos de enseñanza aprendizaje;
- l) Fortalecer la centralidad de la lectura y la escritura, como condiciones básicas para la educación a lo largo de toda la vida, la construcción de una ciudadanía responsable y la libre circulación del conocimiento;
- v) Promover en todos los niveles educativos y modalidades la comprensión del concepto de eliminación de todas las formas de discriminación.

(Educación, Ciencias Sociales, 2015: 3-4)





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

### **2.3 El juego como estrategia de enseñanza en la Escuela. Jugar, divertirse y aprender en la Escuela.**

Para poder pensar al juego como estrategia de enseñanza en la escuela es necesario tener en claro qué se entiende por el mismo. El juego posee fundamentos pedagógicos para la innovación del trabajo escolar, donde el profesor organiza y dispone de actividades para enseñar, tiene sus métodos, ejercita y facilita el aprendizaje de ciertos contenidos. La escuela actúa como constructora de cultura e identidades, dando cuenta de límites, tensiones, conflictos, intereses interiores y exteriores en pugna, enfrentamientos, obstáculos, ideología, etc.

Debemos reconocer en la educación una práctica social, una práctica política en la que existen propuestas ideológicas y pedagógicas que en alguna forma influyen en el destino de los sujetos de las sociedades. La educación refleja la problemática de la sociedad global, y en una sociedad como la nuestra, no borra las diferencias y desigualdades entre las clases sociales, más bien tiende a acentuarlas.

(Gonzalez Pansza, 1992: 2)

La escuela se presenta como institución escolar por excelencia cuya configuración social, normas, pautas y roles son aceptados por la sociedad en general. Siguiendo el pensamiento de Foucault, las escuelas fueron diseñadas como elementos de control de cuerpos que en ella se depositan. En sus palabras, son invenciones modernas, donde se consolida el poder a través de la vigilancia, el control y el castigo. (Foucault, 2003). En ellas se construyen espacios culturales, políticos y sociales donde los sujetos interactúan, socializan y comparten momentos, saberes, experiencias y conocimientos, entre otros. Se apropian tradiciones, lenguas, sentidos, como también se construyen identidades colectivas e individuales. La escuela no solo enseña contenidos culturales de tipo intelectual, sino también valores, formas de sentir y de pensar e interpretar el mundo. Es un proyecto de intervención total sobre la personalidad y las relaciones sociales del individuo, formando individuos para que se desarrollen plenamente en la vida en todas sus esferas. Se interviene legítimamente en aspectos relacionados con el desarrollo intelectual, social y moral de los alumnos. Es una constructora de cultura e identidades tiene límites, tensiones y conflictos pero también tiene la capacidad de transmitir toda la



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

cultura de nuestra sociedad, pero aun así es distribuidora de conocimientos más que un fabricante del mismo.

La escuela no es solo una preparación para la cultura, sino una cultura en si... una caja de herramientas, técnicas y procedimientos para entender y manejar el mundo (Bruner, 1997).

(Sarle, 2012: 141)

La escuela, como establecimiento educativo, cuya actividad principal es la educación, abre un abanico de cuestiones que se entrecruzan. Razones complejas para interpretar y ninguna de ellas “neutra”, ni “a-políticas”. Son asuntos importantes, que traducen, de una manera u otra, la presencia de diversos intereses en conflicto.

Las escuelas son espacios sociales donde los docentes propongan el juego, la ficción, la diversión y el trabajo conceptual para los estudiantes como parte de la formación para ser ciudadanos con plena acción e intervención en la cultura. En esta línea, el juego didáctico, en la escuela, es un gran aporte para la mejora de las prácticas docentes. Jugar didácticamente en la escuela, invita a los sujetos que construyan conocimientos, saberes, formas de relacionarse, modos de trabajo y sentidos educativos que les sirven para la vida en general. Se pueden aprender y reforzar valores como la palabra, el dialogo, la solidaridad, el trabajo grupal, la comunicación y la participación ciudadana, entre otras. Es posible proponer y lograr espacios educativos más abiertos y significativos en términos de enseñanza y aprendizaje.

La formación de ciudadanos, que es la primera razón de la existencia de la educación, implica un desarrollo de propuestas abiertas que incorporen a nuestro contexto habitual espacios cada vez más abiertos de enseñanza aprendizaje, de forma que determinados condicionantes de rol, relacionales o individualizadores, se vean atemperados por el peso del propio entorno, de la propia secuencia y de las necesidades que suscitan, dejando que surjan formas más libres de comunicación. La educación en general y el juego en particular son normas de interpretar nuestro conjunto de relaciones con los demás, no como una realidad totalmente organizada sino como una continua y cambiante propuesta realizada en un espacio en continuo cambio.

(Castro Gonzalez, 2012: 18)

Las escuelas no siempre cuentan con espacios destinados y pensados para los juegos. Los espacios sociales destinados a los juegos son muy reducidos. Para jugar es



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

necesario establecer ciertas cuestiones para que este sea posible, desde las infraestructuras y los recursos materiales como desde las intenciones de quienes los pueden llevar adelante. Es decir, para facilitar el juego es necesaria una actitud central del docente como también repensar los espacios áulicos o los espacios educativos dentro de la escuela para que sea factible abrir nuevos espacios de observación, experimentación, y expresión pensados para generar en los estudiantes la capacidad de transformar el ambiente y crear nuevas formas de intervención y acción social. La elección de dónde jugar es fundamental a la hora de diagramar los ambientes lúdicos donde muchos docentes prefieren realizar las actividades en espacios abiertos, cómodos y seguros. En la investigación de Campos Rocha, Mariana; Chacc Espinosa, Ingrid; Galvez Gonzalez, Patricia, se afirma que:

Las y los educandos prefieren desarrollar este tipo de actividades en espacios abiertos o semiabiertos, amplios y cómodos, que les reporten grados de libertad y acción, pero dentro de contextos seguros y confiables. Entre los espacios educativos que ellas y ellos utilizan se encuentran: patio, gimnasio, estacionamientos y pasillos del establecimiento (...) Este elemento se torna clave al momento de diseñar planificaciones, pues una buena elección y un examen previo del lugar por parte de la educadora o del educador, le permitirá utilizar el espacio físico en función de los aprendizajes.

(Campos Rocha, Mariana; Chacc Espinosa, Ingrid; Galvez Gonzalez, Patricia, 2006)

En la escuela secundaria, y a través del juego, se puede aprender solo y con otros a la vez, y ser esta acción puede ser atrayente y divertida para el estudiante. En el juego se aprende sobre justicia social, desigualdad, tolerancia a la diferencia, discriminación, etc. De aquí la importancia del juego en la construcción de relaciones sociales y afectivas de los sujetos. González Gallego afirma que el juego nos imprime técnicas, habilidades, fórmulas de las relaciones sociales y se desarrollan sentimientos de identificación cultural. Aun así, el autor hace una crítica a la sociedad actual respecto a su no utilización en la educación oficial: la Escuela.

Pero lo extraño es que, si todas las sociedades han educado a través del juego, la educación oficial, la escuela, haya abandonado hoy el juego como método para educar. ¿Por qué no volver a él? ¿Por qué no recuperar las metodologías lúdicas?

(Gonzalez Gallego, 2001:16)



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Los juegos pueden ser estimulantes para reactivar los debates que están siendo invisibilizados por nuestra sociedad y por la institución escolar. Los juegos didácticos en la escuela secundaria, orientados por el profesor, poseen otra forma o estructura particular que puede diferir de aquellos los juegos que se encuentran fuera del ámbito educativo. Lo lúdico en la escuela tiene el acento en la forma o estructura que asume el juego en base a lo propuesto por el docente. Su acción está relacionada al concepto de andamiaje trabajado por el autor Bruner. La escuela, y el docente, deben enseñar a los alumnos a “ser jugadores”.

(...) lo que implica apropiarse de modos sociales de manejarse en determinadas situaciones que involucran el manejo justo de la regla, la actitud frente a la trampa, la participación entusiasta, el “juego limpio”, y el manejo de los niveles de competitividad...

Enseñar a ser jugador es parte de lo que debiéramos transmitir, es parte de lo que significa enseñar a ser un sujeto social miembro de una cultura particular.

Esta, tal vez, sea la enseñanza que más nos compromete, ya que solo podemos hacerlo si nosotros somos “buenos jugadores”, si jugáramos de verdad, si disfrutamos y nos entusiasmos, si sufrimos y si nos divertimos con el juego y, fundamentalmente, si cuando decimos (...) “¿Vamos a jugar?”..., honestamente jugamos...

(Rodríguez Saenz, 2010: 88)

Las escuelas secundarias son espacios donde pueden suceder cosas significativas, donde lo vivificante se ponga en escena y esto puede ser a través del juego, entre otras cosas. En base a esto, el Ministerio de Educación en su Diseño Curricular de Nivel Secundario, afirma que para poder mejorar las prácticas áulicas docentes, se debe apuntar a la generación de condiciones adecuadas para que se produzcan la enseñanza y el aprendizaje, incluyendo el valor positivo que tiene la alternancia como desafío de esto. El juego puede generar las condiciones adecuadas, anteriormente mencionadas, y permite ser un elemento irruptor de la monotonía y la linealidad de las prácticas docentes cotidianas, siendo un desafío clave para los docentes que permite la alternancia que se propone en el Diseño Curricular.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Para pensar y transformar el trabajo en las aulas, las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, se requiere una mirada didáctica que permita definir las condiciones en las que se producen (...) Para ello es necesario presentarles los mismos contenidos en reiteradas situaciones y en diferentes momentos, habilitándolos a participar en multiplicidad de situaciones con diversos propósitos. Estas situaciones diversas y reiteradas además deben presentarse en forma alternada y simultánea y sobre todo (variable indispensable) deben ser sistemáticas, frecuentes, sostenidas y abundantes.

(Ministerio de Educación, 2015)

El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje promueve nuevas lecturas y escrituras de las prácticas docentes, como también avanzar para que los desencuentros generacionales no sean un obstáculo en lo pedagógico didáctico. Permite trabajar con los sentidos y los sin sentidos, con las múltiples formas y sentidos comunicacionales de lo que ocurre en el aula en términos de la distancia generacional entre docentes y adolescentes. El juego hace de las escuelas, espacios donde haya conocimientos libinizados, donde la curiosidad y el deseo sean motores de aprendizajes. En este punto, es central la acción docente.

La propuesta hoy es obvia: recuperemos otros entornos, otras secuencias, donde las propuestas educativas y el juego, como parte fundamental y vehicular de enseñanza, sirvan a formas más lúdicas y profundas de aprendizaje y relación. —esto, que sirve de base a las condiciones previas que debe tener actividad educativa, no solo de juego, pasa por la asunción de la educación formal de una estructura curricular abierta, con un marco escolar que permita sistematizar las intencionalidades educativas y desarrollar adecuadamente los contenidos de área a través de una ruptura permanente y consciente de tiempo y espacio en función de conseguir una mejor significatividad de los aprendizajes.

(Castro Gonzalez, 2012: 18)



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

## **2.4 El docente de Ciencias Sociales y el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje.**

El docente de Ciencias Sociales debe intentar crear mediante el diálogo, un contexto de comunicación que se enriquezca paulatinamente con el aporte de los participantes. La función del docente es facilitar la participación activa y ordenada en el aula, presentar problemas adecuados al potencial de desarrollo actual de sus alumnos, ofrecer contenidos que enriquezcan el intercambio y provoquen la reflexión sobre los temas tratados (comunicación) y sobre el propio proceso de comunicación (meta comunicación) y por último, analizar la marcha del proceso para proponer y efectuar reajustes. En base a esto, el juego didáctico como estrategias de enseñanza, tiene una determinada intencionalidad educativa.

En el contexto escolar, siempre que el docente propone un juego a su grupo, tiene alguna intencionalidad didáctica o educativa explicitada con mayor o menor especificidad, con mayor o menor grado de sistematicidad. Así ha sido históricamente y así sigue siendo hoy. Este encuentro entre el terreno de la enseñanza y el juego se produce asumiendo diferentes formas, que varían según cómo se pondere la potencialidad educativa de la situación lúdica. Podríamos preguntarnos aquí con que intenciones y en qué circunstancias (...)

(Rodríguez Saenz, 2010: 77)

Los contenidos serán utilizados y asimilados en la medida en que el docente sepa mostrar las conexiones que puedan tener con los problemas planteados y las preocupaciones de los alumnos. La enseñanza es una práctica social, una acción y una intención. María Cristina Davini en su texto *“Acerca de las prácticas docentes y su formación”*, afirma que la formación de los docentes como práctica, debe estar orientada a enseñar en el marco de finalidades humanas, sociales, éticas y políticas. Flavia Terigi, en *“Los saberes de los docentes: Formación, elaboración en la experiencia e investigación”* afirma que el trabajo docente no es una cuestión individual sino algo colectivo y se espera, de este trabajo colectivo, algo significativo en términos educativos. Los docentes enseñan en condiciones colectivas, y por ello la colaboración, la solidaridad, la comunicación y el compartir experiencias – estrategias de enseñanzas es una clave del desempeño profesional. Se concibe al trabajo docente como una actividad colectiva y transformadora. Es un trabajo interactivo, cara a cara, que presenta alcanzar cierto propósito.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Para pensar y transformar el trabajo en las aulas, las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, se requiere una mirada didáctica que permita definir las condiciones en las que se producen. Continuidad y diversidad son criterios o condiciones didácticas que consideramos esenciales para planificar la clase. Una buena manera de proponer la apropiación de los contenidos es crear las condiciones para que a partir de sucesivas aproximaciones, cada vez más ajustadas, los estudiantes puedan avanzar en su dominio.

(Ministerio de Educación, Marco General, 2015)

El docente tiene la responsabilidad de crear ambientes y generar condiciones donde se puedan producir el conocimiento y para que los alumnos creen, imaginen, sueñen, proyecten y disfruten de lo que la escuela propone.

Se trata de generar condiciones para que el otro acepte o rechace aquello que tenemos para ofrecer. Pero entonces ¿qué lugar le otorgamos a la enseñanza? La respuesta es un papel central: el de generar las condiciones para que el otro aprenda, el de poner a disposición de las y los estudiantes aquello que estamos convencidos vale la pena aprender. En esta propuesta curricular concebimos a la enseñanza desde un enfoque mediacional, es decir que entre la enseñanza y el aprendizaje “pasa algo”.

(Ministerio de Educación, Marco General, 2015)

Continuidad y alternancia son condiciones que pueden favorecer la enseñanza, siempre repensando y analizando las condiciones dónde y cuándo se producen. Siguiendo con lo planteado, es una intervención prácticamente total en el individuo. Pretender un desarrollo de carácter reflexivo y participativo por parte de los sujetos es importante en la enseñanza. El acto educativo pone en contacto a dos o más individuos, dónde se entrecruzan cuestiones económicas, sociales, culturales, ideológicas en las cuales, ciertas características devienen de ciertos procesos y hechos del pasado. Aun así, Flavia Terigi en *“Los saberes de los docentes: formación, elaboración en la experiencia e investigación”*, afirma que muchas veces la organización del trabajo docente tiende a ser un obturador de posibilidades, entre ellas la de desarrollar la clase de actividad conjunta que sería inherente al carácter colaborativo e institucional de la docencia (Terigi, 2012). El acto educativo es una acción de intervención en el sujeto, y en esta intervención son varios los sujetos que son responsables de la educación, no solo el docente. La enseñanza entendida como acción, materializada en la práctica docente, es una acción estratégica



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

que pone en tensión los sujetos. Las acciones cotidianas de los docentes, apuntan a no permitir que los estudiantes sigan llanamente sus intereses y deseos, no por ejercicio del autoritarismo sino porque el mandato social de la institución educativa indica que deben ofrecerles una amplia gama de conocimientos, saberes, formas de actuar, formas de valorar, etc.

Al momento de realizar una responsable enseñanza, el docente debe tener en cuenta la selección y la preparación de los materiales con que trabaja, ofrecer alternativas, generar un ambiente acorde y positivo para la enseñanza, organizar los contenidos y seleccionar e intervenir en el contexto para generar un ambiente facilitador de enseñanza. También debe planificar en el espacio educativo de acuerdo a las edades, los contenidos y los objetos considerando qué contenidos a trabajar son importantes para la vida de los alumnos, generar pautas y un ambiente donde los alumnos y el docente sean escuchados ofreciendo una amplia libertad de comunicación. A su vez, el docente debe trabajar con la circulación de la palabra e ideas, interpretar la comunicación verbal y no verbal, dar espacios para la reflexión, convocar con charlas con profesionales para abordar temáticas importantes, realizar reuniones sorpresa sobre temas importantes que surgen al calor de los temas cotidianos y del interés de los alumnos y, a su vez, utilizar diversas estrategias educativas como canciones, imágenes, juguetes, títeres, tambores, elementos de música, cuentos, etc.

Siguiendo a Philippe Meirieu en *“La Opción de Educar y la Responsabilidad Pedagógica”*, afirma que no existe una democracia sin una educación democrática y sin una educación para la democracia (Meirieu, 2012). En base a esto, para el autor existen tres exigencias, la primera apunta a transmitir saberes emancipadores, la segunda apunta a compartir valores democráticos y el tercero es la intención de formar a estudiantes en el ejercicio de la democracia a lo largo de su vida. Apunta a enseñar saberes y la historia de los saberes y algo muy importante para una educación democrática, es buscar y tratar de convencer sin vencer. Se busca convencer respetando la inteligencia del otro, y sin utilizar ni el control, ni la sumisión que en vez de ayudarlo, hace a la sumisión del otro. Para Meirieu,





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

lo que hace que una educación sea realmente democrática es apuntar a la inteligencia del otro, y no apelar tanto a la seducción como el hecho de forzar. Se trata de la capacidad del otro a entender y de sumar la capacidad del docente para formular las cosas de manera cada vez más convincente. El docente no tiene razón porque es EL DOCENTE y porque posee una titulación determinada sino porque sabe explicar, sabe hacer entender y sabe interceptar la inteligencia del otro. (Meirieu, 2012).

A los marcos lúdicos no solo los construyen los estudiantes sino también los docentes formadores. Un adulto puede jugar, y ser un compañero acorde al juego que se produce. El docente puede hacer entradas y salidas en el juego, puede intervenir cuando lo crea necesario para que intensifique el juego o se relaje. El docente puede presentar situaciones complejas, que no siempre tienen solución, trayendo experiencias de otros ambientes y lugares para que se enriquezca el juego y que se socialicen las experiencias durante el mismo. El rol del docente no es mirar o estar por encima del estudiante, sino estar cerca para asegurar un ambiente estable y deseable para jugar, ofreciendo seguridad e información. Debe poner en movimiento cosas e intentar generar emociones en el juego. Dirá Meirieu en *“La opción de educar y la responsabilidad pedagógica”* que cree en

(...) la capacidad de conmover que tienen los relatos, esa conmoción de las personas implica poner en movimiento, no someter. Poner en movimiento es exactamente lo que significa la palabra “emoción”. La emoción no es detener a la gente donde está, sino poner a la gente en movimiento para permitirle ir hacia otro lugar. La función de conmover, de conmoción del relato, que tiene la historia también, es lo que hace el poder emancipador de los saberes. Tenemos que emocionar, conmover, poner en movimiento

(Meirieu, 2012)

Participar en el juego implica muchas cosas, entre ellas generar un formato de juego donde la actividad este protegida, donde el riesgo físico, psíquico y emocional sea mínimo y que se genere deseo del encuentro con otros. Es importante que sea un momento emocionante, donde el docente muestre corporalmente que está dispuesto que sucedan cosas interesantes en el juego.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Para jugar, en el contexto escolar, se requiere meterse en la dinámica del juego.

(Sarle, 2012: 164)

La participación del docente en el juego no implica que programe el juego sin presencia de los estudiantes como tampoco es un juego libre donde no hay reglas ni control. El docente puede facilitar la organización social, la acción y el desarrollo del juego en el escenario elegido. El trabajo intelectual lúdico implica combinar pensamientos, lenguajes y fantasía. Es importante garantizar las condiciones necesarias para que se posibilite el juego, y para eso, es necesaria una “voluntad política” para integrar el juego en el aula de manera concreta y prescriptiva, entre otras. Es significativo que no aparezca solamente de manera espontánea en las aulas porque los estudiantes juegan o porque el profesor lo utiliza como recurso para atraer su atención o intentar motivarlos. El juego es generador de aprendizaje de estos y tiene un papel importante en el modo en que comprenden y conocen el mundo.

La intención del docente de utilizar el juego como estrategia de enseñanza en las Ciencias Sociales implica que anteriormente se plantee qué, cómo, para quién, para qué, dónde, la forma, porqué, etc. se va a enseñar, siempre teniendo en cuenta que el juego didáctico posibilita, facilita y nutre las prácticas docentes buscando que algunos saberes se carguen de sentido y resulten significativos para los estudiantes. El juego puede convocar el interés, posibilitando el gusto y la diversión de los estudiantes, buscando que los estos exploren, se apropien y adquieran nuevas habilidades para desarrollarse en el mundo. El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje implica que el docente reflexione sobre qué es jugar, plantear cómo hacerlo, desde qué marco teórico, con qué propósito, pensar si se aprende con el juego elegido, cuándo jugar, quiénes jugaran y qué se hará con los resultados del juego. Es crucial tener en cuenta y estimar aproximadamente cuánto tiempo le vamos a dedicar a la actividad lúdica.

Un elemento imprescindible al momento de planificar es tener claro y definido el límite de tiempo con el que se cuenta y la forma en que se distribuirá en las actividades, ya que de esto dependerá que el proceso se desarrolle ordenadamente, dentro de contextos educativos que cuentan con una programación horaria definida. En este sentido, desde nuestra experiencia, podemos decir que el manejar los tiempos de las actividades lúdicas que se



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

realizan permite, por una parte, mantener a las y los educandos motivados y, por otra, estar alertas frente a posibles eventualidades.

(Campos Rocha, Mariana; Chacc Espinosa, Ingrid; Galvez Gonzalez, Patricia, 2006:146)

También se debe tener en cuenta qué aspectos se lograron y cuáles no, qué efectos sociales implica jugar en el aula, qué sucede con las miradas de las autoridades y con la opinión o influencia del contexto social – cultural donde se realizan los juegos. Es importante tener en cuenta qué efectos concretos tiene el juego sobre los sujetos y cómo acompañar estos posibles cambios.

¿Un educador puede conformarse con observar lo que le viene dado? ¿Debe limitarse a observar lo que en él sucede? ¿Debe comprometerse con él, debe incidir, transformar, personalizar el espacio donde vaya a realizar su tarea, hacerlo suyo-nuestro, proyectarse, haciendo de ese espacio, ese juego, un lugar o una forma donde el niño o el joven encuentren sus posibilidades de desarrollo... o no? Sin duda, cuando establecemos un área de conocimientos – que puede ser consciente o inconsciente- no se cuestiona que el que se produzca un proceso de aprendizaje más o menos agradable y/o duradero. No creo que nadie niegue que toda lectura implica algún tipo de aprendizaje hasta la más soez. En el juego, creo, sin entrar en el análisis de las estructuras que plantea Piaget, que sucede lo mismo.

(Castro Gonzalez, 2012: 14)

En esta perspectiva se tiene en cuenta que la relación entre la enseñanza de las Ciencias Sociales y el juego como estrategia didáctica implica tener en cuenta: la necesidad, el interés, la complicidad, la motivación, la trasgresión, la negociación, los permisos, la confianza y los acuerdos de los sujetos en un contexto particular. Es una oportunidad para el trabajo colectivo y colaborativo entre los docentes y los estudiantes, siendo un momento enriquecedor para trabajar en lo simbólico y lo real, para actuar y transformar la realidad. El juego es un terreno fértil para el desarrollo de las ciencias sociales tanto del lenguaje oral o simbólico como de las capacidades cognitivas que hacen al desarrollo del sujeto. Lo necesario es establecer pautas, acordar decisiones, colaborar, discutir, sostener desde el discurso las acciones que se suceden en el devenir de la actividad lúdica, hacer que el momento de juego sea, para los sujetos, un tiempo ideal para el enriquecimiento y desarrollo de capacidades cognitivas significativas para la vida presente y futura en sociedad. Esto, hace visible la complejidad del trabajo docente de ciencias sociales, y sus posibilidades como transformador de la realidad. No debemos pensar lo



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

lúdico en el aula como un insumo para el corto plazo y como un elemento acrítico, sino como un elemento central para pensar la igualdad como punto de partida y no de llegada, permitiendo generar las condiciones necesarias para educar y que se produzca una real y significativa educación. Es interesante pensar al juego en las ciencias sociales como una estructura significativa para enseñar y aprender:

(...) como espacio rico para el despliegue de las potencialidades (...) y como instancia de apropiación e inserción cultural..., es probable que nos encontremos con un abanico de manifestaciones en las que el juego aparece con distintos grados o niveles de organicidad, sistematicidad y explicación (...)

(Kipersain & Rodriguez Saenz, 2010: 63)

Lo lúdico en la enseñanza potencia, beneficia y contribuye las prácticas docentes concretas y reales, como también hace más interesantes y motivadoras las presentaciones y el trabajo de ciertos conceptos, valores y temas de las ciencias sociales en la escuela secundaria.

Algunos interrogantes que pueden orientar la práctica docente para incorporar el juego en las ciencias sociales son:

- ¿Qué juego utilizar según los contenidos y el contexto?
- ¿Es útil y significativo potenciar ese juego en particular con “estos” estudiantes en este momento determinado?
- ¿Qué puedo agregarle a este juego?
- ¿Qué le sacaría a este juego?
- ¿Resultará motivador para los estudiantes?
- ¿Qué voy a hacer con los resultados posibles?

Muchas veces, el sumergirse en las propuestas lúdicas en la enseñanza no es tan sencillo y mientras más profundicemos, más interrogantes surgen. Lo lúdico en las aulas y en la educación, se muestra cada vez más complejo y seductor, haciendo que el docente reflexione sobre sus posibilidades y sus limitaciones, haciéndolo reflexionar constantemente sobre su práctica. Algunos aspectos a tener en cuenta para implementar el juego como estrategia didáctica en el campo de las Ciencias Sociales deberían ser:



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

- \*Que se relacione con los contenidos conceptuales a trabajar o trabajados.
- \*Que se tenga en cuenta la posibilidad de un “des-orden” de la clase y que se vuelva algo revoltosa.
- \*Que los alumnos entiendan fácilmente las consignas.
- \*Que se adapte al nivel cognitivo del estudiantes.
- \*Que sea motivador, atrayente y divertido.
- \*Que este orientado hacia los objetivos que se pretenden alcanzar.
- \*Que se presenten situaciones que sean similares a la reales.
- \*Que se despierte el interés de los estudiantes.
- \*Que el juego se pueda aplicar fácilmente en el aula.
- \*Que el tiempo de duración del juego se ajuste a la dinámica de la clase.
- \*Que se pueda llegar a algún tipo de conclusión relacionada con las temáticas abordadas.

También se pueden sugerir las siguientes líneas trabajo propuestas por Chacón Paula en *“El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje”*:

- 1) Dado un objetivo, idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- 2) Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- 3) Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- 4) Visualizar el material más adecuado.
- 5) Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- 6) Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- 7) Imaginar el juego como si fuera una película.
- 8) Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- 9) Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- 10) Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

(Chacon, 2001: 5)

En base a esto, los juegos como potente estrategia de enseñanza de las Ciencias Sociales, enriquecen la enseñanza y brinda nuevas estrategias para el abordaje de conceptos, aun así hay que tener ciertos recaudos a la hora de aplicar el juego en el aula, ya que no siempre que se realizan juegos en el aula, se enseña o se aprende. Como también puede suceder que no siempre que el docente busque jugar resulta un verdadero juego.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

A veces (...) intentamos inventar juegos para trabajar contenidos particulares y no siempre lo que deviene de nuestros bien intencionados intentos resulta un verdadero juego.

(Kipersain & Rodriguez Saenz, 2010: 63)

La ausencia del juego en el aula es una pérdida de oportunidad para enriquecer las prácticas concretas de los docentes como también para generar un momento significativamente divertido y motivador del el aprendizaje.

Siempre he creído que un rasgo central de los profesionales que utilizan al juego como recurso o estrategia didáctica (...) tiene que ver con tres características; conocer, explicar y comprender lo qué se hace, para qué y cómo se desarrolla dentro del campo. Ser profesional requiere, desde mi perspectiva, saber tomar decisiones y elegir los contenidos que han de trabajarse y saber cómo y de qué manera aplicarlos.

(Brito Soto, 2012: 23)



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

## **2.5 La pre – adolescencia. Un momento de oportunidad para jugar**

Un punto relevante de esta investigación es analizar el juego en los cursos del 1er año de la educación secundaria, donde los sujetos tienen entre 11 y 13 años de edad. Recordemos que no hace mucho tiempo atrás, este grupo de sujetos pertenecían a 7mo año de educación primaria. Estos sujetos, que han sido incorporados recientemente al nuevo secundario, tienen una particularidad en su desarrollo cognitivo. La pre adolescencia generalmente involucra la etapa de entre los 11-12 a los 14-15 años. Se cristaliza en el desarrollo de la niñez a la adolescencia. El sujeto experimenta cambios cognitivos, biológicos y sociales. Es decir, es una etapa que presenta cambios sustanciales de desarrollo corporal, cerebral, sexual y emocional. Empieza a poder realizar tareas intelectuales propias de un adulto. Durante esta etapa:

(...) el sujeto llega a desprenderse de lo concreto y a situar lo real en un conjunto de transformaciones posibles. Esta última descentración fundamental que se realiza al final de la infancia prepara para la adolescencia, cuyo principal carácter es, sin duda, esa liberación de lo concreto, a favor de intereses orientados hacia lo inactual y hacia el porvenir: edad de los grandes ideales o del comienzo de las teorías, sobre las simples adaptaciones presentes a lo real. Pero si se ha descrito a menudo esa expansión afectiva y social de la adolescencia, no siempre se ha comprendido que su condición previa y necesaria era una transformación del pensamiento, que haga posibles la elaboración de las hipótesis y el razonamiento sobre las proposiciones desligadas de la comprobación concreta y actual

(Piaget & Inhelder, 1981: 131)

El cuerpo de los preadolescentes cambia, ya no es como el de un niño, pero tampoco llega a ser como el del adolescente. El sujeto tiene nuevas percepciones del esquema e imagen corporal, a la vez que surgen los ajustes a emergentes cambios sexuales físicos y fisiológicos. Se produce un duelo por el cuerpo y por la relación infantil con los padres. Existe una necesidad de compartir los problemas con los padres, surgen los cambios de ánimo, la autoconciencia de las necesidades y se amplía la capacidad de evaluar mayores méritos y debilidades. Hay una afirmación de su personalidad a través de la oposición y una curiosidad investigativa e interés por el debate. Cuando el sujeto acepta la disciplina, lo hace exigiendo derechos y estando preocupado por el concepto de justicia. Se relaciona grupalmente con el mismo sexo y poco a poco va abandonando la dependencia.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

El sujeto esconde sus pensamientos ante los adultos siendo en ocasiones agresivo y apasionado en la defensa de sus intereses. Desde la perspectiva de la psicología del desarrollo, se puede afirmar que el sujeto pre adolescente tiene una visión diferente del mundo que la que tenía antes. Posee un sentido más desarrollado de mirar hacia el futuro y observar los efectos de sus acciones. Sus expectativas son más realistas y puede tener una perspectiva diferente de las relaciones humanas en general. Empieza a captar el lado imperfecto y humano de aquellas figuras que transmiten autoridad. Se fortalece el sentido de auto-identidad y afloran sentimientos de independencia, como también, de manera progresiva, comienza a tener una opinión propia acerca de la moralidad y empieza a tener una mayor exposición a la cultura popular: internet, programas de televisión, películas, moda, tecnología, música.

El sujeto comienza a ser influenciado por el grupo de pares comenzando a experimentar la sensación de pertenencia a un grupo. La falta de un grupo de pares puede provocar sentimientos de inseguridad e inestabilidad social, lo que afecta la autoestima. Muchas veces, se teme afrontar las consecuencias de sus actos, se escuda en el grupo, se justifica. Si no es educado en la confianza, mentirá con más facilidad por temor al castigo. De esta manera define su mundo afectivo y espiritual, por ello está muy abierto a todo. Generalmente, las impresiones que reciba le quedarán marcadas para todo el resto de su vida. En esta etapa, los sujetos poseen una gran energía y dinamismo y son proclives a realizar muchas actividades y variadas. Tienen interés por las historias y las anécdotas. Tienen una muy buena imaginación y una gran capacidad de comprensión visual. Es una etapa donde se pueden encauzar y potenciar con lecturas provechosas. Comienzan a tener una memoria más amplia. Ahora bien, para poder pensar al rol de los adolescentes dentro del marco de la escuela y su relación con la enseñanza y el aprendizaje es necesario tener diversas cuestiones al momento de analizar esto.

El Diseño Curricular de Nivel Secundario de la provincia del Chubut, afirma que la escuela actual se caracteriza por prácticas heterogéneas y tiene una fuerte incidencia en las





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

construcciones de identidades juveniles. También afirma que los alumnos transitan la escuela desde múltiples modos y formas, que confluyen con las diversas formas de pensar y habitar los lugares de la escuela. En este pensar y ocupar lugares, los adolescentes pintan, cantan, expresan artísticamente cosas y realizan producciones culturales variadas. La escuela secundaria es un espacio plural donde los adolescentes se expresan de las más diversas formas, así como la escuela transforma a los sujetos, los sujetos transforman la escuela. La escuela hace a los sujetos, y los sujetos hacen la escuela.

Se trata de revisar la concepción de estudiante que ha sido dominante en la cultura escolar, resignificando a los adolescentes como sujetos de derechos, portadores de identidades y culturas juveniles muy diversas que han sido invisibilizadas o negadas en las instituciones educativas. Como bien lo afirma Falconi (2003) "La escuela se encuentra atravesada por prácticas, significados, valores y saberes que portan los jóvenes en su desempeño como alumnos. Estos se apropian de prácticas y significados transmitidos oficialmente por la institución escolar como de aquellos que circulan por "fuera" de ella, produciendo prácticas heterogéneas que no se reducen a un juego de simples oposiciones, ni tampoco a una inculcación homogénea de la escuela como representante de la cultura legítima de una sociedad.

(Ministerio de Educación, 2015)

Los adolescentes ocupan espacios, tiempos e incluso ensayan ser personajes vinculados con diversas producciones culturales. La música, los grafitis, los recitales y las diversas expresiones estéticas y culturales, son lugares frecuentes donde los adolescentes transitan.

Estos lugares 'practicados', tienen un sentido particular para quienes los habitan y este sentido no siempre es comprendido por los adultos y adultas que, a veces, sin interrogarse sobre ello, los observan desde 'un afuera' plagado de desconfianzas, incorporándoles un sentido que difícilmente coincida con el que le asignan sus protagonistas.

(Ministerio de Educación, 2015)

El juego es un elemento de importancia para el universo del adolescente como también lo es la acción del jugador. Esta puede ser considerada libre y espontánea, aun así sabemos que nadie puede jugar de verdad si no lo desea.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Aprender a ponernos en la “perspectiva del jugador”, a mirar a través de sus ojos la emoción el juego, quizás no ayudaría a describir cuales son las prioridades, cuando se pueden romper las reglas, porque si no se puede seguir jugando, cuando vale la pena perder o “esperar” a un amigo para llegar juntos a la meta. Y... nos diría muchas cosas sobre nuestra propia forma de enseñar”

(Sarle P. M., 2012: 142)

La presencia de ámbitos lúdicos para el sujeto pre adolescente generan ámbitos educativos significativos. La pre adolescencia es un momento, en general, de desequilibrio donde no siempre puede pensarse en la realidad. El juego didáctico trabaja con el desequilibrio tanto de los sujetos como de situaciones determinadas para poder reflexionar y humanizar a este como parte sustancial y necesaria del desarrollo de los sujetos en la vida. Es un muy buen motivo para trabajar las inseguridades, los miedos, y todo aquello que produzca angustia y frustración en el sujeto que transita esta particular etapa de la vida. Siguiendo al pensamiento de Ortega citado por Sarlé se afirma que:

El juego es un escenario donde se produce la acción y la representación del conflicto cognitivo, la perturbación responsable del desequilibrio. La permeabilidad frente a elementos nuevos que asimilar y el ajuste acomodatorio de las estructuras. A la vez, es una conducta representativa que se organiza en torno a reglas en un marco social aptos para la adquisición de conocimientos

(Sarle P. M., 2012: 51)

Los juegos permiten que el jugador se involucre emocional, funcional, racional y expresivamente, estando orientado para que en la pre adolescencia se genere un desarrollo comunicacional entre pares y se fortalezca la acción colaborativa como el trabajo en conjunto. También que genere la comprensión de nuevas situaciones, fortifique la tolerancia al error o a la frustración como también para que se amplíen sus conocimientos y contribuyan a la construcción de nuevos saberes. El sujeto se repiensa ante nuevas situaciones, trabajando con los desequilibrios propios de lo que toda dinámica lúdica implica, haciendo que surjan nuevas y variadas conversaciones, que se divierta mientras aprende y que aprenda a aprender de manera significativa. No hay que desestimar las nuevas aptitudes corporales que puede aprender el sujeto cuando en los juegos hay una acción deliberadamente corporal como pueden ser los bailes u otras acciones que implican el movimiento de los cuerpos. El sujeto puede aprender a trabajar y



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

manipular objetos “nuevos” como también generar aptitudes referidas a la interpretación de papeles imaginarios o reales. El juego es una actividad aceptada con deseo para ir al encuentro de momentos emocionantes e interesantes. Esto tal vez, desemboque en momentos realmente significativos para los alumnos y para todos los que hacen la escuela.

Si pudiéramos, como señala Bruner y rescatan muchos didactas, aceptar que “en la práctica, un curriculum es una animada conversación sobre un tema que nunca se puede definir del todo, aunque se le puedan poner límites” (1997), quizás las discusiones sobre el lugar y el valor del juego en el ámbito de la escuela, tendrían otro cause; escucharíamos a los jugadores y encontraríamos formas “amigables de enseñar”.

El juego nos obliga a pensar en categorías interpersonales..., donde los otros y lo inacabado resultan solo parte de lo impredecible e imprevisible propios de los contextos escolares.

(Sarle P. M., 2012: 143)



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

## CAPÍTULO 3

### Metodología y Análisis de Resultados

#### 3.1 Metodología

La investigación educativa es un campo heterogéneo, diverso y complejo donde se integran distintas disciplinas como la pedagogía, psicología, sociología, etc. que se enriquecen entre si, según la temática a trabajar. En ella coexisten variadas posturas teórico-metodológicas que se proponen y desarrollan acorde al esquema que se trate de describir, entender, explicar y/o comprender de los múltiples fenómenos educativos. El carácter inacabado y de constante construcción de los saberes educativos, complejizan la idea sobre los sujetos sociales que intervienen en la educación, acercándola cada vez más a la idea de que los sujetos construyen y reconstruyen la realidad educativa. Esta se modifica constante con la acción de los sujetos intervinientes que la piensan, la hacen y re hacen cotidianamente.

Los hechos educativos, desde esta perspectiva, nos muestran una dimensión subjetiva que es fundamental para la investigación. Ello implica que las prácticas educativas tienen, además de dimensiones observables y medibles, un *carácter de signo*, en cuanto los sujetos atribuyen “significados” a los escenarios en que se encuentran, a los otros sujetos y objetos con los que interactúan y a las prácticas que desarrollan. Los individuos son vistos, desde este enfoque, como agentes activos que hacen la realidad de la que participan y en la que se encuentran inmersos, aunque este “hacer” tenga condicionamientos objetivos. Al centrarnos en los signos y significados, necesitamos desarrollar estrategias de abordaje que nos permitan identificarlos en su contexto natural

(Pievi & Bravin, 2009)

Este trabajo se enmarca, desde una concepción metodológica, en los planteos investigativos de Ruth Sautu, donde es necesario trabajar con conceptos teóricos abstractos y prácticos, propuestos en el “*Manual de Metodología*” que orientan al análisis y el tratamiento de los datos desde una perspectiva cuantitativa y cualitativa.

Los *métodos cualitativos* suelen resultar más apropiados para el campo educativo en general, según lo demuestra la práctica misma de la investigación, en tanto se *proponen superar la dicotomía o tensión teoría-práctica*, sirviendo esencialmente a objetivos transformadores de la realidad, a fin de modificar aspectos sustanciales como



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

el proceso de producción y apropiación del conocimiento. La investigación educativa en el sistema formador docente se propone llevar a cabo un proceso continuo de aprendizaje que permita contribuir a la profesionalización del docente.

(Pievi & Bravin, 2009)

Aun así, los aportes cuantitativos pueden nutrir el estudio de los fenómenos sociales, sus propiedades y sus modos de manifestarse. Los modelos matemáticos pueden generar insumos para la organización, asociación, visibilización y análisis de datos significativos de la investigación.

La investigación social cuantitativa, en el caso que nos interesa, vinculada al campo educativo, procura analizar datos objetivados u objetivables, conceptos, variables; su medición parece sustentar la demostración de causalidad de los fenómenos que luego se procurarán generalizar. Desde esta perspectiva la información analizada procede de una recolección sistemática y estructurada que facilita su análisis.

(Berardi, 2015)

Se tiene en cuenta a los actores sociales intervinientes en el ámbito educativo, pues son los que contribuyen a reproducir un determinado contexto. Estos nutren y realizan sus aportes desde diferentes lugares con sus particularidades culturales. En las técnicas de producción de datos, son importantes las observaciones y las observaciones participantes como también son fundamentales los análisis de documentación pertinente, observando y constatando la presencia o no de estos conceptos en entrevistas y cuestionarios, entre otros.

Existen diversos posicionamientos respecto a la observación y la observación participante.

La *observación* se distingue del acto de mirar, porque conlleva una intención, un objetivo. Requiere de un esquema de trabajo para captar las manifestaciones y aspectos más trascendentes de un fenómeno o situación que intentamos comprender o describir. Se observa para obtener datos que serán comparados, interpretados y analizados: describir comunidades, contextos, comprender procesos, interrelaciones entre personas, eventos que se suceden en el tiempo, patrones sociales y culturales.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

(Abero, 2015)

La participación participante en la utilización de un método que no es invasivo ni intrusivo, que comprende la interacción social entre el investigador y los sujetos investigados, con el fin de almacenar y recoger datos de modo sistemático, durante una determinada estadía del observador en interacción, contacto y convivencia con los sujetos en estudio.

La *observación participante* se apoya, para registrar sus observaciones, en el llamado diario de campo. El diario o la nota de campo son anotaciones que el investigador necesita para recrear lo sucedido e interpretarlo. La diferencia entre el diario y la nota es esta: el diario, puede incluir hipótesis, elementos teóricos y se realiza posteriormente a la observación; la nota de campo es una fotografía escrita, descripción pura del acontecimiento que se indaga. Requiere de un esquema de trabajo para captar las manifestaciones y aspectos más trascendentes de un fenómeno.

(Abero, 2015)

Desde lo conceptual se asume posición sobre la realidad como algo subjetivo y múltiple. Quién investiga está sumergido en el contexto donde se encuentra el objeto a estudiar y forma parte del mismo, en cierta medida, interactuando con el mismo y produciendo cierta influencia. Múltiples factores tienen relación entre sí mismos (escuela, docentes, directivos, estudiantes, diseños curriculares, etc).

Queda claro, entonces, que debemos considerar las variantes de investigación cualitativa y diferentes maneras de llegar e informar los resultados de estos estudios. En algunos casos, el investigador se limita a transcribir la palabra del actor, con escasos elementos interpretativos por parte del investigador. No obstante, si entendemos que el objetivo es interpretar la forma en que los actores construyen la práctica educativa cotidiana, esto es, comprender el *sentido de sus acciones o realizar una descripción densa*, no todos los trabajos basados en técnicas cualitativas serían etnografías escolares. No pretendemos resolver aquí la cuestión, pero adoptaremos, para caracterizar la investigación cualitativa en educación, aquello que la define fundamentalmente: la interpretación del sentido y los significados que los actores atribuyen a las prácticas educativas, en un contexto de interacción sujeto-sujeto, con un compromiso importante del investigador con la transformación y el desarrollo de la reflexividad. Otro elemento importante en relación con el investigador cualitativo es el hecho de que realiza un trabajo de características muchas veces asociadas con lo artesanal. A medida que queden explícitos los



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

procedimientos de recolección, procesamiento, análisis e interpretación de los datos, este carácter se irá develando con más claridad.

(Pievi & Bravin, 2009)



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

### **3.2 Cuestionarios**

Los cuestionarios recolectan datos de numerosos individuos para entender a la población o universo al que representan y se consideran como un diseño que provee un plan para efectuar una descripción numérica de tendencias, actitudes u opiniones de una población, estudiando a una muestra de ella. Son instrumentos de recolección de información que se usan para describir, comparar o explicar conocimientos, sentimientos, valores, preferencias y conductas. El alcance de los mismos puede ser descriptivo (se pretende caracterizar a la población en función de las variables seleccionadas) o correlacional - causal (Cuando se busca caracterizar relaciones entre variables en una población).

Incluso, al realizar una encuesta el investigador podría tener en mente ambos alcances. Los cuestionarios pueden recabar datos sobre diversas cuestiones, actitudes, preferencias, opiniones, creencias, motivaciones, conocimientos, emociones, condiciones de vida, etc. En estos se efectúa una muestra del universo (con excepción de los censos), que puede ser probabilística o no probabilística, la opción más conveniente es la primera si se pretenden generalizar estadísticamente los resultados de la muestra a la población. Es un diseño investigativo de relativamente bajo costo y que se implementa de manera más o menos rápida. Estos pueden ser el instrumento más utilizado para recolectar los datos. Este posee un conjunto de preguntas en relación a una o más variables a medir. Tiene que tener coherencia con el planteamiento del problema e hipótesis. Los cuestionarios son procedimientos para la recolección de datos orales y escritos, según Ruth Souto, posibilitando la obtención de información valiosa y significativa, como también en grandes volúmenes. Los resultados pueden generalizarse y se pueden comparar.

En este trabajo en los cuestionarios se utilizaron preguntas cerradas y abiertas:

Las preguntas cerradas contienen categorías u opciones de respuesta que han sido previamente delimitadas. Es decir, se presentan las posibilidades de respuesta a los participantes, quienes deben acotarse a éstas. Pueden ser dicotómicas (dos posibilidades de respuesta) o incluir varias opciones de respuesta.

(...) Un cuestionario obedece a diferentes necesidades y a un problema de investigación, lo cual origina que en cada estudio el tipo de preguntas sea distinto. Algunas veces se incluyen tan sólo preguntas cerradas, otras





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

ocasiones únicamente preguntas abiertas, y en ciertos casos ambos tipos de preguntas. Cada clase de pregunta tiene sus ventajas y desventajas, las cuales se mencionan a continuación.

(Hernandez Sampieri, R; Fernandez Collado, C; Baptista Lucio, M del P. , 2010: 219-222)

La incorporación de preguntas abiertas pudo proporcionar información más amplia, y son interesantes para obtener información cuando esta es insuficiente. Con estas se puede profundizar sobre los temas a analizar. Los cuestionarios se aplicaron de la siguiente manera: auto - administrados de manera individual, es decir que se proporcionó directamente a los participantes, quienes lo respondieron. No hay intermediarios, las respuestas la marcaron ellos mismos y fueron de manera individual. En esta modalidad el encuestado recibió el cuestionario, tuvo que leerlo solo, y responderlo de la misma forma. Para la formulación de las preguntas se ha buscado que sean claras y comprensibles para los respondientes. A su vez, se buscó que no incomoden al respondiente y que no induzcan las posibles respuestas. Los cuestionarios fueron suministrados a los alumnos de 1er año de Nivel Secundario cuyo número total resultó 111. Se realizaron a todos los alumnos (111 alumnos) de todas las divisiones del 1er año. (1ro 1ra, 1ro 2da, 1ro 3ra, 1ro 4ta, 1ro 5ta y 1ro 6ta) de una Escuela Secundaria de la ciudad de Trelew. También se aplicaron cuestionarios destinados a los docentes de 1er año de nivel secundario de la escuela analizada. Fueron 18 docentes los que realizaron los cuestionarios. Este material lo podemos encontrar en el Anexo de manera digital.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

### 3.3 Entrevistas

La entrevista es una técnica o instrumento de recolección de datos e información que implica una pauta de interacción verbal, inmediata y personal.

La entrevista es por definición un diálogo cara a cara entre entrevistador y entrevistado. Se enmarca en un texto oral que emite el entrevistado a partir de temáticas sugeridas o preguntas enunciadas por el investigador. Se trata de extraer información sobre opiniones, creencias, concepciones, estados subjetivos del informante. Permite recoger la subjetividad. Es una conversación distendida, sin apuros. El entrevistador debe capturar no solo el texto oral sino los gestos o el énfasis puestos en las palabras de quien brinda la información. La entrevista es una técnica que debe ser preparada en función del fenómeno que se pretenda interpretar o describir. Si bien en la entrevista estamos en el plano empírico, también para entrevistar se necesitan sustentos teóricos acerca de la temática convocante. Por ello, siempre el investigador prepara guiones o preguntas iniciales, de partida, para delinear los aspectos que interesan sean verbalizados por el entrevistado.

(Abero, 2015)

Esta tiene como finalidad obtener información que muchas veces no es observable, es decir, son datos que se basan por lo general en declaraciones verbales de los sujetos. Lo importante de la entrevista es que permite ver el punto de vista de los actores y sujetos inmersos en la problemática a estudiar.

Constituye un intercambio comunicativo que ofrece la posibilidad de profundizar sobre las dimensiones de la investigación. Toda entrevista, presupone la existencia de sujetos en interacción. Como técnica de recolección de datos, varía desde la interrogación estandarizada hasta la conversación libre. Podemos instrumentarla en una forma estructurada y directiva, o bien realizarla de una manera semi-dirigida y semi-estructurada. En todos los casos, es necesaria una *guía o plan* en el cual se apuntan las cuestiones a indagar que han de orientar la conversación. Es una herramienta flexible, capaz de adaptarse a diferentes condiciones, situaciones, personas, permitiendo aclarar preguntas repreguntando, profundizando, ayudando a resolver las dificultades que puede encontrar la persona entrevistada. Los encuentros cara a cara permiten captar y registrar también los gestos, los tonos de voz, los énfasis, etc., que aportan una información no menor para el trabajo cualitativo.

(Pievi & Bravin, 2009)

Se realizaron entrevistas semiestructuradas (no estructurada o no formalizada), las cuales permiten un margen más o menos grande de libertad para formular las preguntas y obtener las respuestas. Estas se realizaron **entrevistas personales** o “cara a cara” (individuales): En estas, se les preguntó sobre los temas relacionados con los cuestionarios que se le realizaron a los docentes y alumnos. Se buscó que se expresen y



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

profundicen más sobre los temas a analizar. Lo particular de esta forma es que la administración de la entrevista se hizo de manera personal, es decir, el entrevistador es quien hizo las preguntas a cada persona entrevistada por separado y se registraron las respuestas. Se realizó la grabación digital de cada una de las entrevistas. En esta oportunidad, no serán transcritas la totalidad de la entrevista sino algunas partes que resulten significativas para este trabajo. La totalidad de las entrevistas se encuentran en el anexo digital.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

### **3.4 Cuestionarios a Estudiantes**

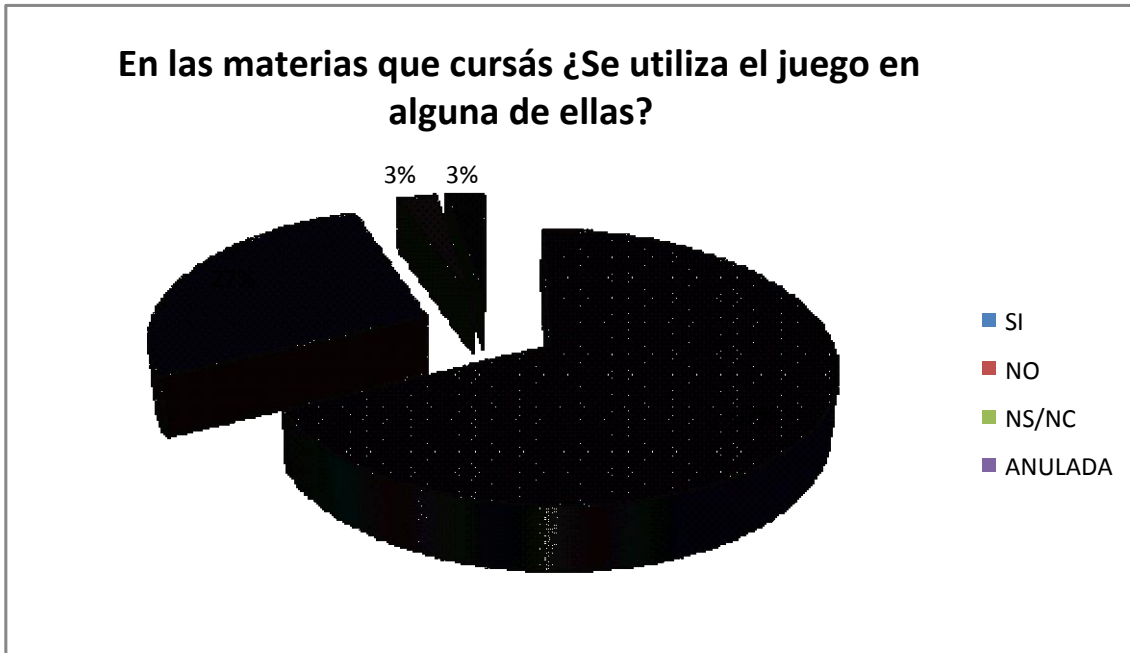
El 40 % de los estudiantes tiene 13 años, el 35% tiene 12 años, el 15% tiene 14, el 3% tiene 15 años y el 1% tiene 16 años. El 6% de los alumnos no explicito su edad en la encuesta. La mayoría de los alumnos tiene entre 12, 13 y 14 años.





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

Cuando se les realizó la pregunta, a los estudiantes, si se utiliza el juego en las materias donde cursa, el 67% de los alumnos contestó que sí. El 27 % de los alumnos contestó que no juega en las materias que cursa y el 3% no contestó la pregunta.





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

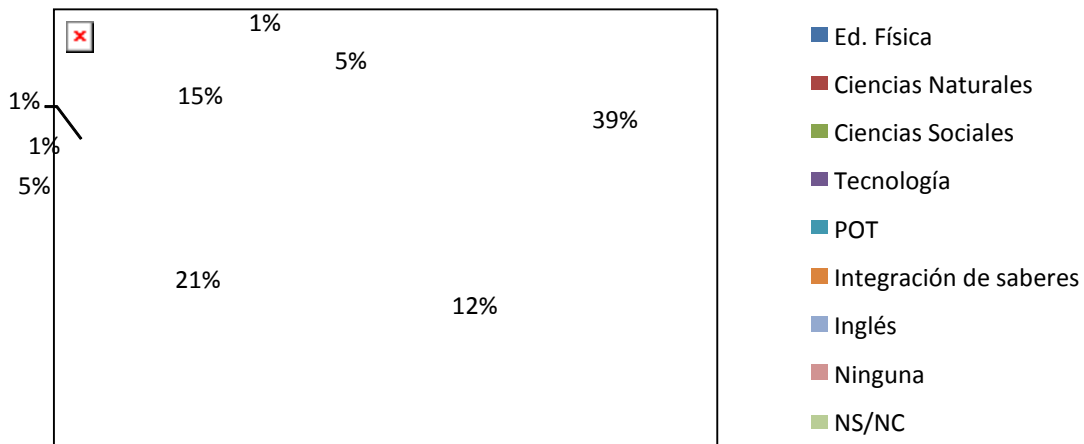
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

Los estudiantes afirmaron que en las materias que más juegan en el año fueron: 39% Educación física, 21 % Ciencias Sociales, 12% Ciencias Naturales, 15% Inglés, 5% Tecnología, y el 5% No supo contestar la pregunta. El 1 % Jugó en Integración de saberes, con el espacio trabajado con los POT, o con ninguna.

### ¿En qué materia que cursás este año Jugás?





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

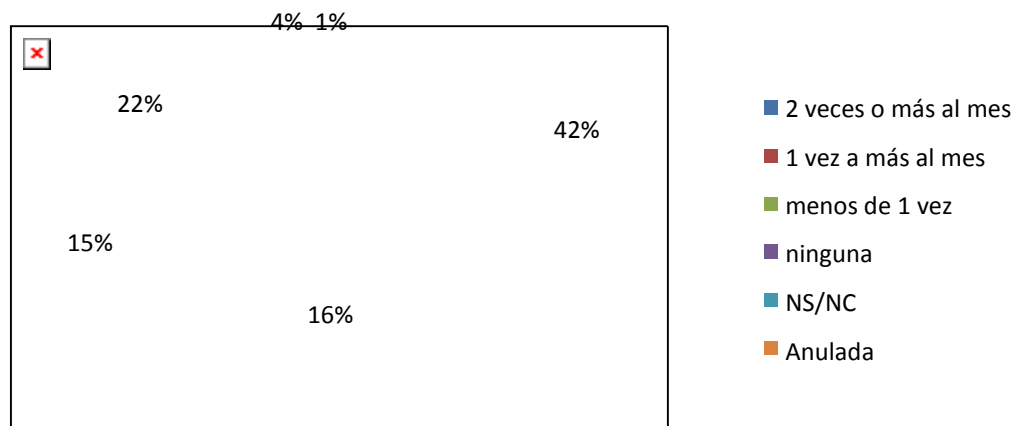
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

El 42 % de los alumnos jugó 2 veces o más al mes, el 22% no jugó ninguna vez, el 16% jugó 1 vez o más al mes, el 15% jugó menos de una vez y el 4% no contestó.

### ¿Cuántas veces al mes aproximadamente jugaste en las materias que mencionaste ?





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

El 33% de los estudiantes considera que se utilizó el juego para aprender en la materia Ciencias Sociales, el 21% en Inglés, el 16% en Educación Física y el 16% no contestó. El 5% contestó que en ninguna materia se utilizó el juego para aprender. El 4% contestó que en Tecnología se jugó para aprender y el 1% en Integración de saberes y otras.







Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

Entre los juegos más realizados en la escuela, podemos encontrar que el fútbol es el más frecuente (19%), luego el handball y el bingo con 14%. Luego lo sigue el juego sobre la temática de Egipto y el vóley. Observa que los juegos relacionados con la educación física son los más presentes en los alumnos a la hora de mencionar que juegos realizaron durante el año.

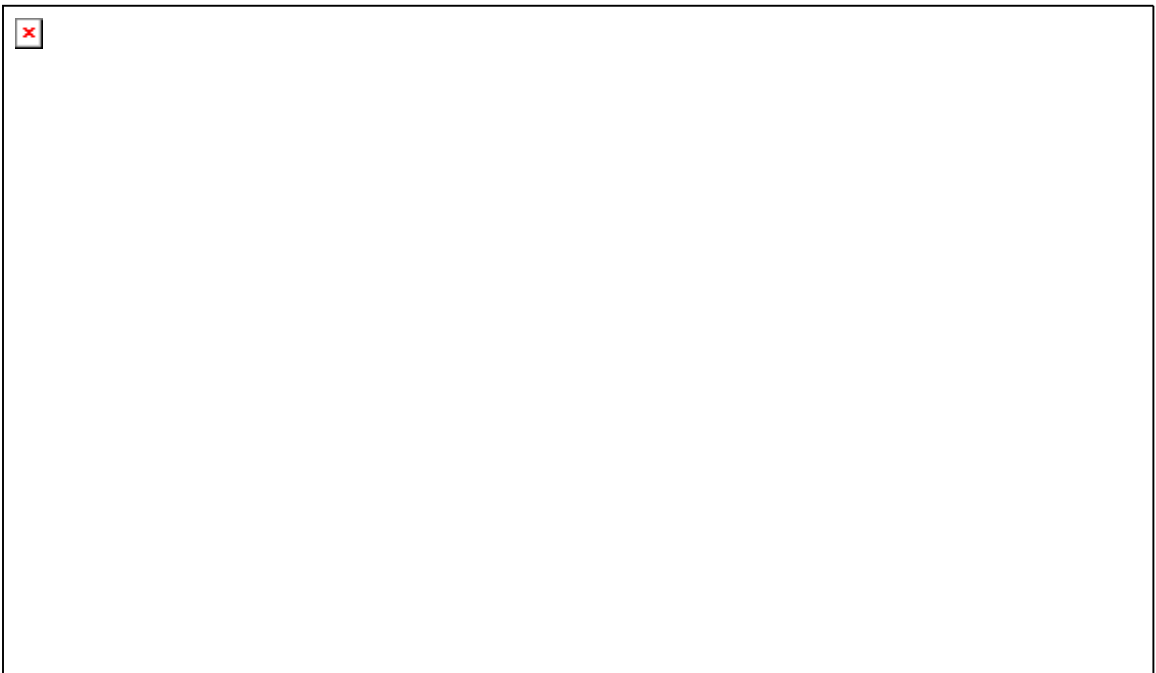




Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

En lo referido a la pregunta de cómo considera el estudiantes que estuvo la clase cuando jugaban en las diferentes materias, la mayoría de las respuestas consideró que la clase estuvo divertida (46%), inquieta (25%), tranquila (17%), aburrida (8%) y NS/NC (4%). Es decir, la mayoría de las respuestas considera que divirtieron los alumnos en clase cuando realizaron juegos en la escuela.

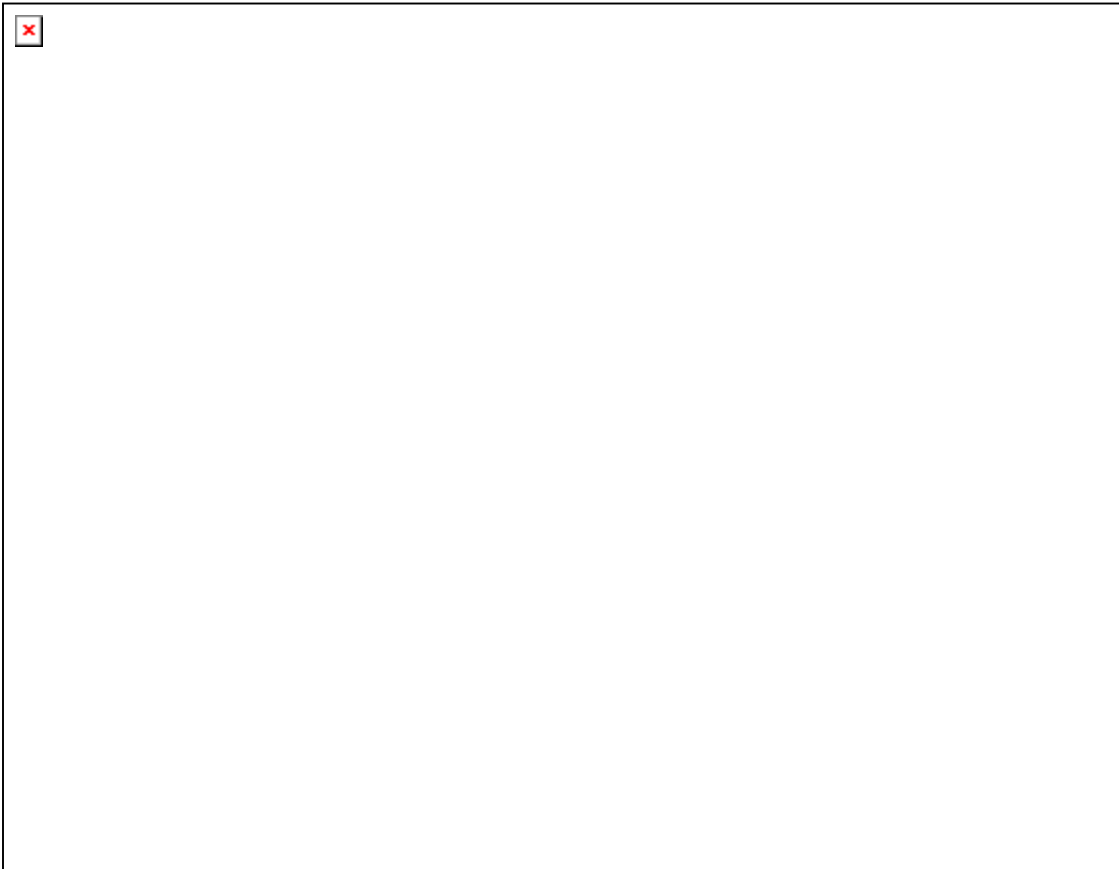




Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

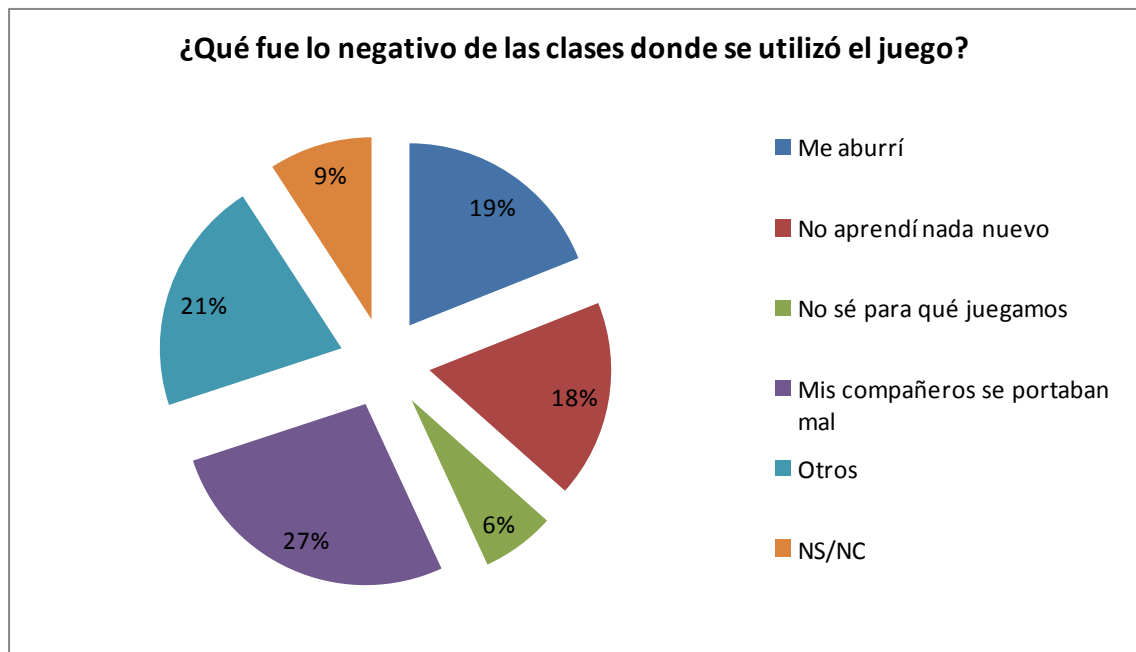
Cuando se les preguntó a los estudiantes sobre lo positivo de las clases cuando se utilizó el juego, la mayoría de las respuestas (34%) pudieron relacionar esas experiencias con la diversión y el aprendizaje. El 23% de las respuestas, se inclinó a que el tiempo de clase se pasó rápido y para el 18 % de las respuestas, considera que aprendieron sobre contenidos relación con la materia.





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

Dentro de lo que los estudiantes consideran que fue negativo, cuando se realizó el juego, la mayoría de las respuestas (27%) apuntan a que los compañeros se portaban mal, el 19% a que se aburrían y el 18% a que no aprendieron nada nuevo. El 6% de las respuestas apuntaron a que no sabían para que jugaban.

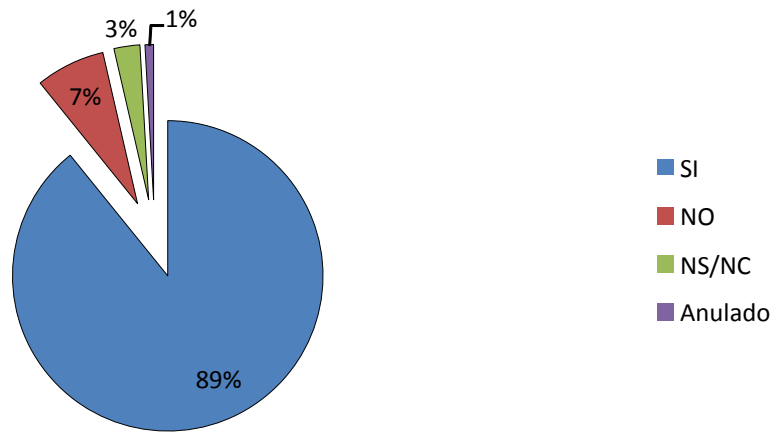




Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

Al 89% de los estudiantes le gustaría que se realicen juegos educativos en todas las materias y al 7% no les gustaría.

### ¿Te gustaría que se realicen juegos educativos en todas las materias?





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

El 51% de los alumnos considera que no ha realizado juego educativos en la materia de las Ciencias Sociales y el 44% de los alumnos considera que sí.





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

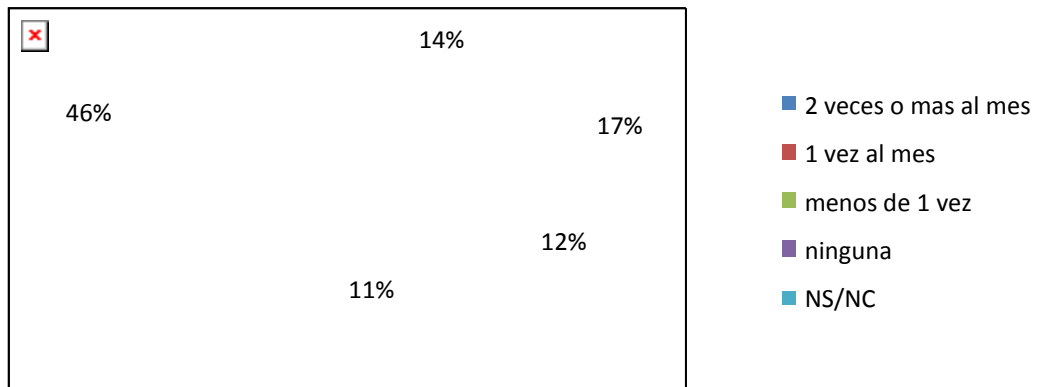
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

El 14% de los estudiantes ha jugado 2 veces o más al mes. El 17% ha jugado 1 vez al mes y el 12 % ha jugado menos de 1 vez al mes. El 46% no sabe y no contesta

## ¿Cuántas veces al mes aproximadamente jugaste en la materia de Ciencias Sociales?





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

La mayoría de los estudiantes (47%) considera que le gustaría jugar más seguido en la materia Ciencias Sociales. El 45% de los estudiantes no sabe o no contesta y el 8% de ellos considera que no les gustaría.



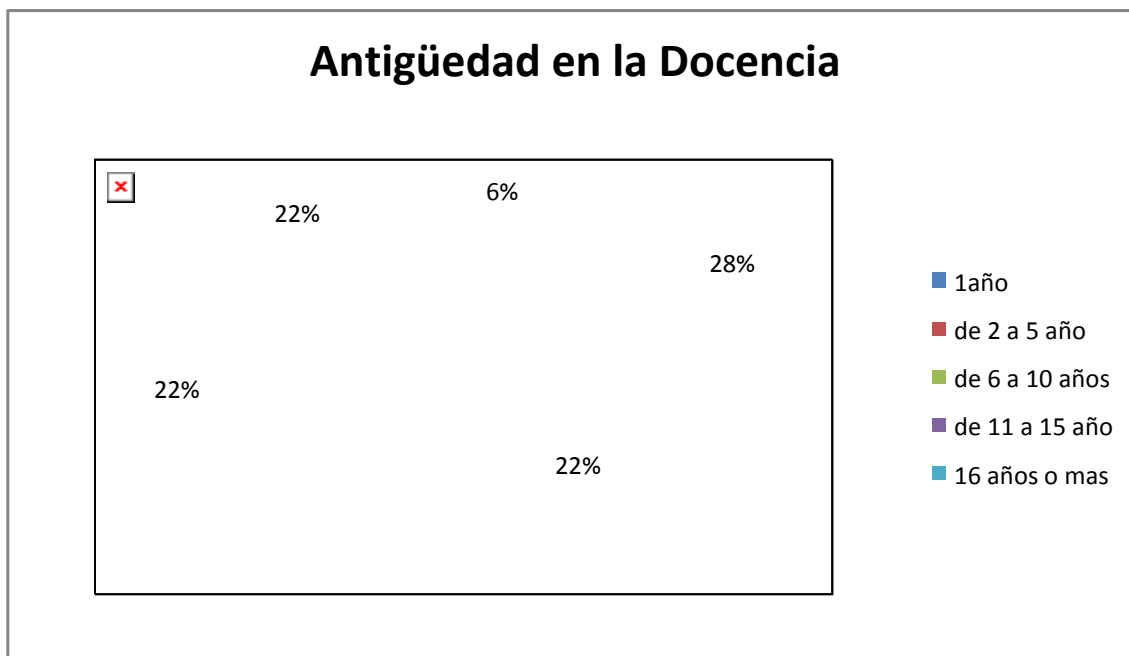




Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

### 3.5 Cuestionarios a docentes

Los cuestionarios realizados a los docentes, muestran que la mayoría de los docentes (28%) que realizaron las encuestas tiene una antigüedad en la docencia de 2 a 5 años, el 22% tiene de 6 a 10 años, el 22% tiene de 11 a 15 años, el 22% tiene 16 años o más y el 6% tiene 1 año en la docencia.





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

La amplia mayoría de los docentes (78%) utilizan el juego como recurso de enseñanza, el 11% no utiliza el juego y el 11% no sabe y no contesta.

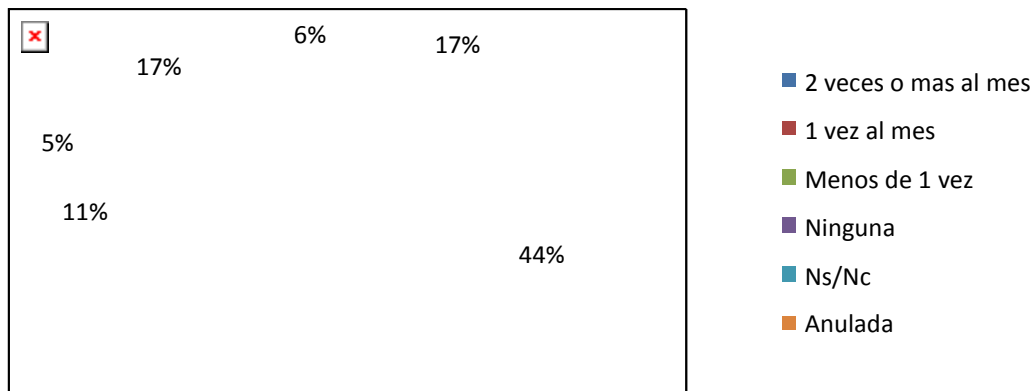




Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

De los docentes que utilizan el juego como recurso de enseñanza, el 44% lo utiliza 1 vez al mes, el 17% lo utiliza 2 veces o más por mes, el 17% no sabe y no contesta, el 11 % lo utiliza menos de 1 vez por mes y el 5% no lo utiliza ninguna vez al mes.

### ¿Cuántas veces al mes utilizás el juego didáctico como recurso en el aula?





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

Cuando a los docente se les preguntó sobre las características del juego didáctico, la mayoría de las respuestas (31,8%) consideraron que promueve el aprendizaje escolar, la participación de los alumnos y la interacción entre pares. El 27,2% de las respuestas considera que es un recurso o medio de enseñanza, el 25 % que es un generador de una motivación diferente en el ámbito escolar, el 11,3% considera que está orientado con fines pedagógico, el 2,2% considera que es diferente al juego que realiza el alumno en otros contextos. Ninguna de las respuestas afirmó que solamente sirve con fines recreativos.





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

La mayoría de las respuestas (60%), sobre la pregunta de cómo estuvo la clase cuando jugaban en el aula, afirmó que estuvo divertida, luego un 25% afirmó que estuvo inquieta y un 5% que estuvo tranquila. Un 10% de las respuestas, no saben ni contestan.





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

Cuando se les preguntó sobre lo positivo de las clases cuando se utilizó el juego, la mayoría de las respuestas (22%) afirmaron que los alumnos aprendieron contenidos relacionados con la materia. Un 18 % afirmaron que los alumnos pudieron relacionarse y comunicarse con sus compañeros que antes no lo hacían. Un 17% afirma que los alumnos se divirtieron y aprendieron. Un 13% afirmaron que se divirtieron con los alumnos y que notaron cambios positivos en siguientes clases. Un 11% noto que la clase se pasó rápido





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Sobre lo negativo de las clases donde se utilizó el juego, un 5% afirma que los alumnos se aburrieron y se portaron mal.





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

La amplia mayoría de los docentes (72%) afirma que no se plantea el juego didáctico como recurso de enseñanza en sus planificaciones anuales. Un 28% afirma que si incluyen al juego didáctico en sus proyectos anuales.



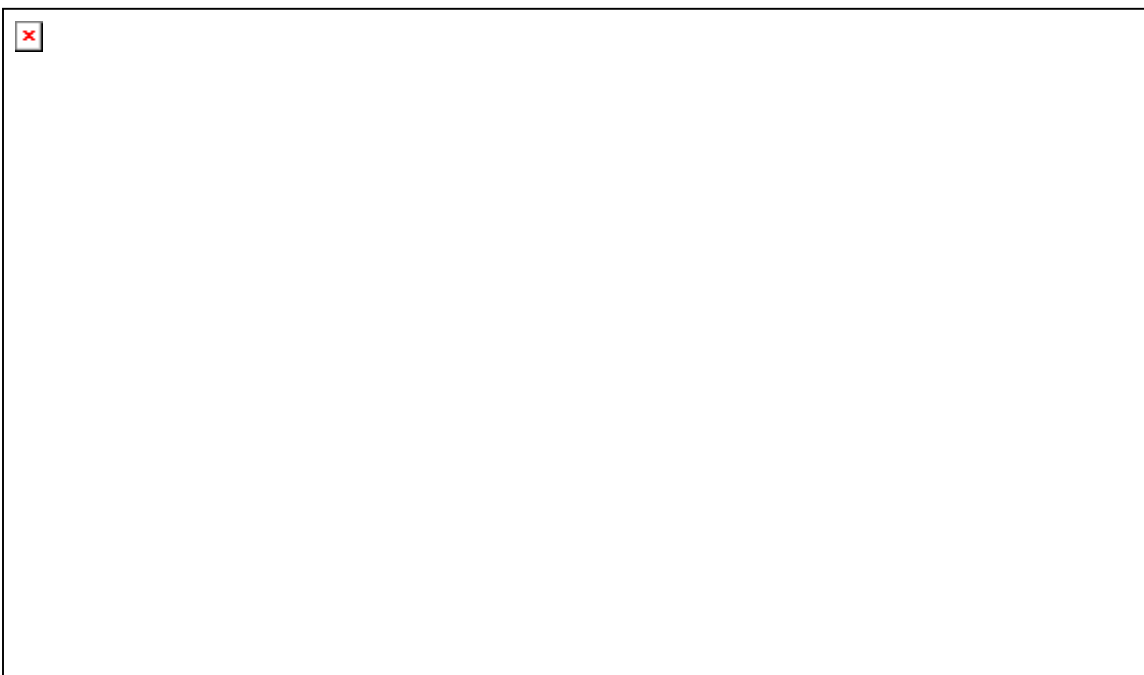




Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

La amplia mayoría de los docentes (78%) afirman que no tienen una formación en el uso del recurso lúdico como recurso de enseñanza. El 22% de los docentes afirma que si tiene una formación en el uso del recurso lúdico.

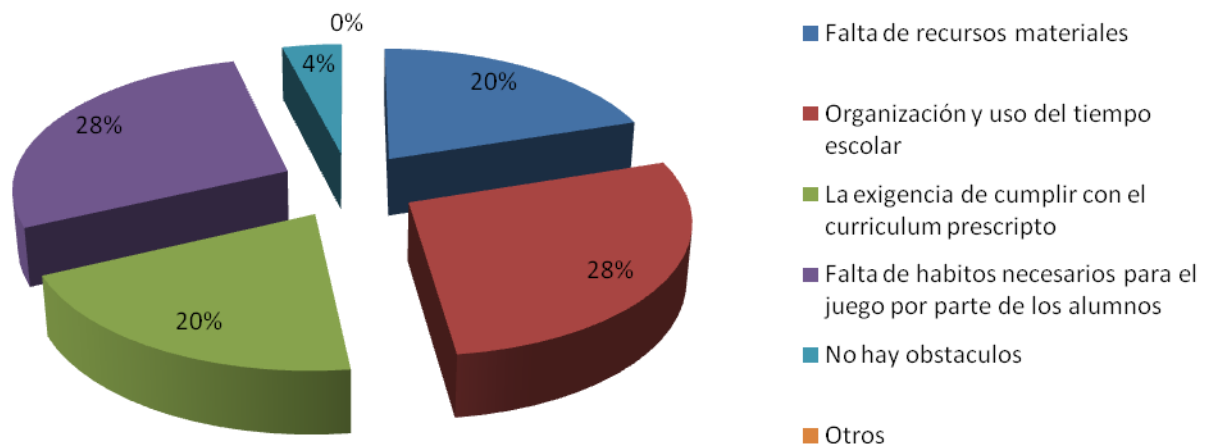




Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

Las respuestas sobre cuáles han sido los obstáculos para proponer un juego en clase, la mayoría (28%) afirmó que hay una falta de hábitos necesarios para el juego por parte de los alumnos y una falta de organización y uso del tiempo escolar. Luego, un 20%, afirmaron que hay una exigencia de cumplir con el curriculum prescripto y falta de recursos materiales.

### Posibles Obstáculos a la hora de proponer un juego didáctico en el aula





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

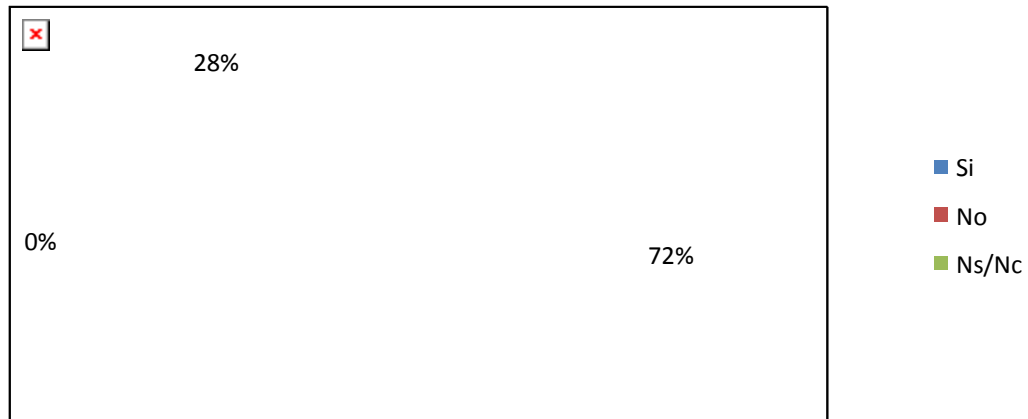
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

La mayoría de los docentes (72%), considera que por parte de la institución escolar N° 762 hay una aceptación para que utilicen las dinámicas lúdicas en el aula. Un 28% No sabe ni contesta.

### **Están de acuerdo las autoridades de la institución con la realización de propuestas lúdicas en la escuela**





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

La mayoría de los docentes (50%) considera que los padres de los alumnos están de acuerdo con que se apliquen juegos didácticos como recurso de enseñanza. Un 22% no está de acuerdo con esto y un 28% no sabe ni contesta.





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

### **3.6 Entrevistas al Vicedirector y Pot**

Se le realizaron entrevistas al Vicedirector y a la POT de 1er año de nivel secundario de la institución analizada, los cuales pueden tener una visión más integral, completa y global sobre las intervenciones de los docentes en las aulas en referencia a la utilización de lo lúdico como estrategia de enseñanza y también, las actitudes de los alumnos cuando esto se realizó. Los cargos de POT y el de Vicedirector, son los encargados de la aérea pedagógica de la escuela y sus múltiples dimensiones.

La 1ra entrevista se le realizó al Vicedirector de la Escuela analizada en el año 2015. El mismo tenía una antigüedad de 12 años al momento de realizarle la entrevista, y si relacionamos con las preguntas realizadas a los docentes de la institución, se encuentra entre los 11 a 15 años de docencia. El tiene una visión profunda sobre las acciones docentes en el aula ya que anteriormente fue Director de la escuela y en el 2015 se desempeñó como Vicedirector en la misma institución, de aquí es que se consideran relevantes sus aportes. En términos generales y desde su perspectiva, afirma que no se observa el juego como estrategia de enseñanza en el aula, ni como pauta de trabajo ni como propuesta pedagógica. A su vez, considera que el juego puede ser una estrategia de enseñanza, un generador de motivación diferente en el ámbito escolar y el mismo está orientado con fines pedagógicos. También considera que promueve el aprendizaje escolar, la participación de los estudiantes y la interacción entre pares. El afirma que:

*“(…) va a ser sumamente positivo porque va a servir como una manera de entender que la escuela está cambiando, y que la escuela no es más ese formato rígido a la hora de interactuar y de relacionarnos y el vínculo con el docente.”* Luego sigue: *“siempre hay que entenderlo como un proceso, en una primera instancia hasta que los chicos digamos y el docente y todo el contexto del sistema educativo comprenda que es una propuesta que puede aparecer, va a ir de menor a mayor. Primero se va a entender como algo disperso, más inquieto pero cuando los chicos empiecen a verlo que realmente aprenden, les va a servir bastante”.*

En el área de matemática ha notado que se está presente el juego en el proyecto áulico, planteado como una posibilidad y propuesta. Una docente del área le consultó sobre la posibilidad de comprar material lúdico para la escuela sobre esta área. El considera que a los docentes les falta una formación lúdica y cuesta comprender que no es tan difícil



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

aplicar lo lúdico en el aula como herramienta. Afirma que tiene que empezar con un cambio de mentalidad, un cambio de paradigma en entender el juego como recurso. Tiene que ser un cambio social y de paradigma.

La entrevista N° 2 se realizó a la POT de la escuela de 1er año de Nivel Secundario, que tenía 25 años en la docencia en el momento que se le realizó la misma. Ella considera que en el Nivel Primario se utiliza el juego como estrategia de enseñanza y que en el Nivel Secundario se utiliza mucho menos, es decir muy poco. Ella afirma que, en Inglés, por ejemplo, utilizan el juego para cerrar un tema, como fijación. Los docentes utilizan al menos una vez por mes el juego. Según ella, es un elemento de enseñanza, que genera motivación y que está orientado a fines pedagógicos.

*“Yo soy maestra de primaria y trabajo en secundaria. En primaria si se usa mucho el juego pero en secundaria menos...mucho menos...muy poco... (...) En ingles usan el juego para cerrar el tema (...) como fijación... menos de una vez al mes (...). Luego ella sigue: (los alumnos) se acuerdan más a través del juego (...) se relacionan entre ellos, se cambian de lugar... ya que haya movimiento en el aula ya tiene que ver con relacionarse... con vincularse...”*

Para ella, los juegos promueven el aprendizaje escolar, la participación de los alumnos y la interacción entre pares. No solo sirve con fines recreativos sino que cuando se juega en el aula, la clase es inquieta y divertida, pero no desordenada. Generalmente, los alumnos aprenden contenidos sobre la materia donde jugaron porque se acuerdan con los juegos, pueden relacionar y comunicarse con compañeros que antes no lo hacían cambiándose de lugar y hay movimiento en el aula lo que significa que se vinculan más. El tiempo de clase se pasa rápido, se divierten los alumnos y se nota un cambio positivo en las siguientes clases. Están esperando a las siguientes clases. Esperan con ansiedad lo va a traer el profe y genera atención. Hay una ansiedad positiva ante lo desconocido y lo futuro. El docente se sorprende y se divierte. Algunas veces los alumnos se aburren y se portan mal durante los juegos, no quieren jugar ni participar. Para ella, esto tiene que ver con “cuestiones de chicos”, es decir con cuestiones propias de la edad que transitan, la pre - adolescencia. Ella considera que todos aprenden, y aun aquellos que no participan.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

En general, no se observa en los proyectos áulicos de 1er año de nivel secundario, al juego como estrategia de enseñanza. Considera que hay una falta de formación, por parte de los docentes, en el uso de los recursos lúdicos. Para ella, no hay obstáculo referidos a la falta de los recursos materiales, ni en la organización y uso del tiempo, ni en la exigencia de cumplir con el curriculum prescripto a la hora de proponer un juego en el aula por parte de los docentes. El obstáculo es la falta de formación del docente para utilizar el juego como estrategia y la falta de experiencia. En las materias que se juega más es en Ingles, Lengua, Educación Física y Ciencias Naturales.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

### **3.7 Documentos de entidades vinculadas a la educación formal del nivel secundario en Ciencias Sociales**

El análisis del **Marco General del Diseño Curricular de Nivel Secundario** de la Provincia del Chubut y del área de Ciencias Sociales invita a reflexionar sobre las líneas de acción que propone el Ministerio de Educación de la Provincia del Chubut. Lo que se observa en el diseño curricular es que no se encuentra una orientación ni se menciona sobre la posibilidad y la potencialidad de utilización del juego como estrategia de enseñanza de las Ciencias Sociales. El diseño es una orientación y una idea de trabajo de las disciplinas. En su propuesta, donde están presentes la fundamentación, los propósitos de enseñanza, los contenidos, las sugerencias metodológicas, las recomendaciones curriculares, y la evaluación, no se está presente una orientación clara y valorativa para utilizar el juego como estrategia de enseñanza en las ciencias sociales.

**Los Planes de Estudios de los Profesorados en Historia de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco – sede Trelew y Proyectos Educativos Institucionales** son materiales enriquecen la mirada sobre la formación de los docentes, como también la orientación de las instituciones educativas. Los planes de estudio como también los proyectos educativos institucionales son intenciones concretas, es decir, orientaciones políticas, sociales, educativas y culturales. Son contenidos y enseñanzas seleccionadas por una institución educativa determinada, contienen información sobre la formación teórica y práctica que el estudiante deba adquirir durante su carrera. Muestra una dirección hacia a donde se quiere dirigir al estudiante, brindando directrices educativas y formativas.

Se han analizado los **Planes de Estudios** y los contenidos mínimos de las materias propuestas en cada una de siguientes carreras:

\*El plan de estudio del Profesorado en Historia que se ha puesto vigencia desde el año 1989.

\*El plan de estudio del Profesorado de Tercer Ciclo de E.G.B. y Educación Polimodal en Historia aprobado desde el año 2002





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

\*El plan de estudio del Profesorado en Historia aprobado desde el año 2002.

\*El plan de estudio del Profesorado Universitario en Historia para la Educación Secundaria aprobado en el año 2015.

En los todos los casos, no está presente un acercamiento a la innovación en materia de recursos didácticos para la enseñanza de la historia. No aparece el juego como estrategia potente de enseñanza. En una pequeña dimensión de las materias del área pedagógica, se menciona que se desarrollaran los recursos didácticos, pero están enmarcados en la libertad de cátedra. Esto significa que pueden desarrollarse o no. La libertad de cátedra es un concepto muy fuerte y deja a criterio del o los profesores o la dinámica de cada cátedra, la intención de trabajar el juego o no en sus clases. No está presente la decisión sobre la incorporación, de modo institucional, del juego como estrategia enriquecedora de la enseñanza de las ciencias sociales. No hay orientación mínima que se acerque a la temática del juego como estrategia de enseñanza. En el último Plan de Estudios (2015) no hay una línea de trabajo para el plan de secundaria nuevo, donde se incorporaron sujetos entre (11 y 12 años) a 1er año de Secundario, que antes se encontraban en 7mo grado de Nivel Primario. Es decir, hay un grupo de sujetos que antes se encontraban en el nivel Primario que ahora se encuentran en el nivel Secundario, con todo lo que esto implica en adecuación, adaptación y desarrollo personal, académico y didáctico. No se tuvo en cuenta la especificidad de estos sujetos, los cuales merecería una especial atención. No se observa una preocupación en formar para estos sujetos en materia de estrategias didácticas. El plan podría decirlo pero no lo dice explícitamente, teniendo en cuenta que el plan nace a la luz de la nueva adecuación al nuevo diseño curricular del nivel secundario.

En el análisis del **Proyecto Educativo Institucional (PEI)** del año 2015 de la escuela, no hay una orientación y tampoco aparece en lo prescriptivo, la posibilidad de utilizar el juego como estrategia de enseñanza en las diversas materias. Tampoco hay una orientación sobre la utilización del juego, especialmente, en las ciencias sociales. No se observan cuestiones dirigidas o que den a entender sobre la posibilidad del juego en lo educativo.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Desde la institución, y en términos prescriptivos, no se observa que sea una preocupación la utilización o no del juego como estrategia de enseñanza.

La información sobre las **Capacitaciones** docentes de grado y post-grado nos da luz sobre la importancia, la orientación o la recurrencia que pueden tener algunas temáticas a la hora de pensarlas como preocupaciones de la práctica docente continua en las ciencias sociales en particular y demás ciencias en general. En el listado de las capacitaciones realizadas en la facultad de humanidades y ciencias sociales de la Universidad Nacional de la Patagonia sede Trelew, no aparecía la posibilidad, la sugerencia ni la potencialidad del uso del juego como estrategia de enseñanza de las ciencias sociales. Los datos obtenidos sobre las capacitaciones realizadas por el sindicato más representativo del cuerpo docente de la provincia del Chubut, llamado ATECH, se realizaron a través de la Directora de la Escuela de Formación Stella Maldonado y subsecretaria de Política Educativa del gremio ATECH. Ella afirmó que en el año 2017 se realizaron dos capacitaciones sobre el juego, que estaban orientadas al nivel inicial, primario y secundario como también a la modalidad especial. Ella menciona que estas capacitaciones se vienen realizando desde hace varios años atrás pero no cuenta con la información exacta desde cuando se empezaron a realizar estas capacitaciones. Ella menciona que la puesta en práctica de estas capacitaciones abarcaron un amplio horizonte geográfico de la provincia del Chubut. En ambas, no mencionan al juego en las ciencias sociales y en relación al nivel secundario específicamente. Las capacitaciones toman al juego como un elemento trasversal a los niveles y la modalidad.

Respecto a las capacitaciones realizadas por el Ministerio de Educación de la Provincia del Chubut, la responsable del Equipo Técnico Pedagógico a cargo de la Dirección General de Proyectos Especiales, Innovación y Desarrollo Profesional Docente del Ministerio de Educación de la Provincia del Chubut, afirma que no hubo durante su gestión capacitaciones sobre el juego como estrategia de enseñanza y no tiene registro certero de la existencia anterior. Tanto en el sindicato ATECH como en el Ministerio de Educación no se pudo contar con un listado, ni seguimiento real y concreto sobre las



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

capacitaciones realizadas en el nivel secundario en relación al juego como estrategia de enseñanza en las ciencias sociales.

**Los Programas de Enseñanza** de la Historia y las Ciencias Sociales muestran las intenciones de los docentes para proyectar un modo de trabajo anual. En los mismos se plantean los contenidos, los objetivos y los recursos didácticos a emplear. Esto nos puede dar luz sobre las prácticas concretas de los docentes y como los mismos proyectan y se proyectan en la tarea anual. Estos son ideas y planificaciones sobre lo que se espera realizar, cómo lo voy realizar, con qué elementos lo voy a realizar, en qué tiempos y cómo lo voy a evaluar. Son un conjunto de acciones que se pretenden realizar, son propuestas formativas que consisten en la planificación de un proceso educativo que se espera que los alumnos y el docente realicen. Los Programas Anuales de Enseñanza que se analizaron son de los docentes de Historia y Ciencias Sociales existentes en la institución secundaria estudiada (desde el 2015 hasta 1998). Se analizaron 42 programas.

2015 - 1ro, 2do, 3ro de Ciencias Sociales turno mañana,

-1ro 6ta y 1ro 5ta del turno tarde.

2014 - 1ro 6ta y 1ro 5ta Turno Tarde

1ro 1ra, 1ro 2da, 1ro 3ra y 1ro 4ta turno mañana

2010 – 1ro 5ta y 6ta

2010 – 1ro, 2do y 3ro.

2010 – 1ro 3ra

2008 – 7mo, 8vo y 9no años

2008- 2do 1ra

2008- 2do polimodal –

2008 - 5to -

2007 – 1er y 2do año (historia)

2006 – Historia I

2004 – Historia I

2003 – 1ro 1ra, 1ro 2da, 1ro 3ra, 2do 1ra, 2da 2da –



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

1999 – 3ro 1ra, 3ro 2da, 3ro 3ra y 3ro 4ta.-

1998 – 3ro 1ra, 3ro 3ra, 2do 4ta, 2do año, 2do 1ra, 1ro 5ta –

Se analizaron todos los programas existentes en los archivos de la escuela relacionados con la Historia y las Ciencias Sociales hasta el año 2015. Del total de los 42 programas analizados, solo en el programa anual del año 2010 de 1ro, 2do y 3ro año se observa que en una sola actividad dice: *“realización de juegos (asumir roles de los diversos actores involucrados en los procesos históricos)”*. En el resto de los programas de las materias Historia o Ciencias Sociales de los distintos años, no se encuentra el juego como estrategia de enseñanza ni en la metodología, ni en las actividades y tampoco se encuentra en las estrategias de enseñanza.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

## **CAPÍTULO 4**

### **Sugerencias y Conclusiones**

Fueron variados los aspectos que se desprenden del análisis del juego como estrategia de enseñanza para favorecer el aprendizaje de las Ciencias Sociales y las prácticas de los docentes en el nivel secundario, más precisamente en el 1er año.

Al analizar y reflexionar sobre la formación profesional de los docentes de 1er año del nivel secundario y su vinculación formativa respecto al juego como estrategia de enseñanza, se ha observado que dicha formación deja de lado, sin proponer ni impulsar la utilización del juego como estrategia de enseñanza dentro de los ámbitos educativos. En el análisis del Marco General del Diseño Curricular de Nivel Secundario de la Provincia del Chubut, en especial en el área referida a las Ciencias Sociales, no se encuentra una orientación ni se menciona sobre la posibilidad y la potencialidad de utilización del juego como estrategia de enseñanza de las Ciencias Sociales. Lo mismo sucede en el análisis de los Planes de Estudio de los Profesorados en Historia de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco, desde el año 1989 hasta la actualidad. Es decir, no están presentes en las decisiones institucionales que forman a docentes la incorporación del juego para contribuir a la mejora de la enseñanza de las ciencias sociales y tampoco hay orientación que se acerque a la temática del juego como estrategia de enseñanza. El acceso a los datos que pudieran darnos algunas certezas sobre los intereses, las políticas y el accionar del Ministerio de Educación y el sindicato docente ATECH, considerándolos como las otras dos Instituciones comprometidas en el desarrollo profesional ha sido complejo y de escasos resultados concretos. En ambas instituciones nos hemos encontrado con falta de sistematización en datos y el relevamiento desarrollado por esta investigación no nos ha permitido hacer consideraciones definitivas. Se han inferido conclusiones que se desarrollan en el presente capítulo a partir de los datos recolectados directa e indirectamente de los instrumentos presentados pero de ninguna manera agotan el interés en continuar y profundizar el análisis que enriquecerá permanentemente nuestro trabajo.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

En los últimos años, las capacitaciones, cursos, talleres y charlas realizadas en la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la UNPSJB sede Trelew, no han sido orientados a analizar y trabajar reflexivamente sobre la potencialidad del juego como estrategia de enseñanza de las ciencias sociales en el nivel secundario. Como ya mencionamos, se han intentado en numerosas y diversas formas de obtener los cursos, capacitaciones, talleres y charlas realizadas por el gremio docente ATECH, y tampoco se pudieron obtener los datos de los realizados por el Ministerio de Educación de la Provincia del Chubut en el nivel secundario. En el análisis del Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la escuela del año 2015, no hay una aparición en lo prescriptivo sobre la posibilidad de utilizar el juego como estrategia de enseñanza en las diversas materias. Desde el año 1998 hasta la actualidad, en los Programas de Enseñanza de los docentes de ciencias sociales de la escuela, no se encuentra presente el juego como estrategia de enseñanza. Es decir, desde el plano institucional prescriptivo y desde los Proyectos de Enseñanza en la misma escuela, no se encuentra el juego como elemento potente de enseñanza de las ciencias sociales. A su vez, en las encuestas, la amplia mayoría de los docentes (72%) afirma que no se plantea el juego didáctico como estrategia de enseñanza en sus planificaciones anuales.

Los docentes, de 1er año de nivel secundario de la escuela, afirman que no han tenido una formación profesional en utilizar el juego como estrategia de enseñanza. La amplia mayoría de los docentes (78%) afirman que no tienen una formación en el uso del recurso lúdico para enseñanza. El uso del juego es muy escaso y discontinuo. Cuando a los docente se les preguntó sobre las características del juego, la mayoría de las respuestas (31,8%) consideraron que promueve el aprendizaje escolar, la participación de los alumnos y la interacción entre pares. El 27,2% de las respuestas considera que es un recurso o medio de enseñanza, el 25 % que es un generador de una motivación diferente en el ámbito escolar, el 11,3% considera que está orientado con fines pedagógico, el 2,2% considera que es diferente al juego que realiza el alumno en otros contextos. Ninguna de las respuestas afirmó que solamente sirve con fines recreativos. Es decir, la mayoría de los docentes consideran que ellos no poseen una formación pedagógica –



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

didáctica para utilizar el juego como estrategia de enseñanza, pero creen que puede ser una estrategia interesante y potente de enseñanza.

La mayoría de las respuestas (60%), sobre la pregunta de cómo estuvo la clase cuando jugaban en el aula, afirmó que estuvo divertida, luego un 25% afirmó que estuvo inquieta y un 5% que estuvo tranquila. Un 10% de las respuestas, no saben ni contestan. Es decir, la diversión y el entretenimiento son elementos centrales en el ambiente que se hace presente cuando se puso en marcha lo lúdico.

Cuando se les preguntó sobre lo positivo de las clases cuando se utilizó el juego, la mayoría de las respuestas (22%) afirmaron que los estudiantes aprendieron contenidos relacionados con la materia. Un 18 % afirmaron que pudieron relacionarse y comunicarse con sus compañeros que antes no lo hacían. Un 17% de los estudiantes se divirtieron y aprendieron. Un 13% afirmaron que se divirtieron con los estudiantes y que notaron cambios positivos en siguientes clases. En estos puntos se observa que se aprenden contenidos conceptuales y se logran crear o fortalecer vínculos entre los estudiantes como también entre estudiantes, materia y docente. Un 11% noto que la clase se pasó rápido, esto se infiere como un aspecto positivo ya que la noción y comprensión del paso del tiempo en el aula puede estar asociada al interés y atención de los alumnos durante el juego, lo que se infiere es que si se pasó rápido pudo haber sido porque estaba entretenida e interesante la clase. Cuando se le preguntó sobre lo negativo de las clases donde se utilizó el juego, solo un 5% afirma que los alumnos se aburririeron y se portaron mal.

La amplia mayoría de los docentes (72%) afirma que no se plantea el juego como estrategia de enseñanza en sus planificaciones anuales. Un 28% afirma que si incluyen al juego en sus proyectos anuales. Las respuestas sobre cuáles han sido los obstáculos para proponer un juego en clase, la mayoría (28%) afirmó que hay una falta de hábitos necesarios para el juego por parte de los estudiantes, falta de organización y uso del tiempo escolar. Luego, un 20%, afirmaron que hay una exigencia de cumplir con el curriculum prescripto y falta de recursos materiales. La mayoría de los docentes (72%), considera que por parte de la institución escolar hay una aceptación para que utilicen las



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

dinámicas lúdicas en el aula. Un 28% No sabe ni contesta. La mayoría de los docentes (50%) considera que los padres de los estudiantes están de acuerdo con que se apliquen juegos en la enseñanza. Un 22% no está de acuerdo con esto y un 28% no sabe ni contesta.

Todo esto da cuenta de que no es una práctica frecuente ni que tampoco ha sido apropiada institucionalmente como algo cotidiano. Hay una relación estrecha entre la no utilización frecuente del juego con la falta de formación en las estrategias lúdicas para la enseñanza, esto es así aunque un gran porcentaje de los docentes afirmen que el juego puede promover el aprendizaje escolar, la participación de los estudiantes y la interacción entre pares, que es considerado como una estrategia de enseñanza y es un generador de motivación. Cuando se juega en el aula, se logra construir un ambiente divertido y con movimiento. Cuando se juega, es posible que se aprendan contenidos conceptuales con la materia que se dicta, pero también se pudo lograr que haya una mayor relación y comunicación entre estudiantes. Ellos se divirtieron y aprendieron. Aun así, la mayoría de los docentes no plantea en sus planificaciones anuales, al juego como estrategia de enseñanza y afirman no poseer una formación específica en esto.

Aproximadamente siete (7) de cada diez (10) estudiantes afirma que juegan en las materias que han cursado. A su vez, dos (2) de cada (10) estudiantes entre 11 y 15 años, dice que la materia en que más juega es Educación Física y dos (2) de cada 10 estudiantes, afirman que en la materia en que más juegan es en Ciencias Sociales. El 42 % de los estudiantes jugó 2 veces o más al mes, el 22% no jugó ninguna vez, el 16% jugó 1 vez o más al mes, el 15% jugó menos de una vez y el 4% no contestó. Las ciencias sociales no es la materia en que menos se juega pero aun así la frecuencia en que se utiliza el juego en general con fines educativos, es muy baja. Es decir, que los estudiantes, si bien juegan en las materias que han cursado, la frecuencia es mínima (2 veces al mes) y estos juegos, en su mayoría, se realizan en muy pocas materias (Educación Física, Ciencias Sociales, etc). Para ser claro, los estudiantes juegan pero con una frecuencia muy baja. El 33% de los estudiantes considera que se utilizó el juego para aprender en la materia Ciencias Sociales, en término general, esto es muy poco. Entre los





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

juegos más realizados en la escuela, podemos encontrar que el fútbol es el más frecuente (19%), luego el handball y el bingo con 14%. Luego lo sigue el juego sobre la temática de Egipto y el vóley. Se observa que los juegos relacionados con la educación física son los más presentes en los estudiantes a la hora de mencionar que juegos realizaron durante el año.

Se ha demostrado que generar ambientes de juego y diversión en el nivel secundario, y precisamente en la enseñanza de las ciencias sociales, es estimulantes para posibilitar que los estudiantes se interesen y adquieran conocimientos importantes para la vida en sociedad. Cuando los estudiantes juegan en clase, la mayoría de ellos consideró que la clase estuvo divertida (46%), inquieta (25%), tranquila (17%), aburrida (8%) y NS/NC (4%). Es decir, la mayoría de las respuestas considera que los estudiantes se divirtieron en clase cuando realizaron juegos en la escuela. Cuando se les preguntó a los estudiantes sobre lo positivo de las clases cuando se utilizó el juego, la mayoría de las respuestas (34%) pudieron relacionar esas experiencias con la diversión y el aprendizaje. El 23% de las respuestas, se inclinó a que el tiempo de clase se pasó rápido y para el 18 % de las respuestas, considera que aprendieron sobre contenidos relación con la materia. Dentro de los estudiantes que consideran que fue negativo el ambiente cuando se realizaron los juegos en clase, la mayoría de las respuestas (27%) apuntan a que los compañeros se “portaban mal”, el 19% a que se aburririeron y el 18% a que no aprendieron “nada nuevo”. El 6% de las respuestas apuntaron a que no sabían para qué jugaban. Al 89% de los estudiantes le gustaría que se realizaran juegos educativos en todas las materias y al 7% no les gustaría. Esto demuestra la necesidad y el deseo que se implementen cada vez más los juegos como estrategias de enseñanzas. El 51% de los estudiantes considera que no ha realizado juegos educativos en la materia de las Ciencias Sociales y el 44% de los estudiantes considera que sí. El 14% de los estudiantes ha jugado 2 veces o más al mes. El 17% ha jugado 1 vez al mes y el 12 ha jugado menos de 1 vez al mes. Esto demuestra la poca frecuencia con que se ha utilizado el juego. La mayoría de los estudiantes (47%) considera que le gustaría jugar más seguido en la materia Ciencias Sociales. El 45% de los estudiantes no sabe o no contesta y el 8% de



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

ellos considera que no les gustaría. Hay una necesidad evidente para incluir el juego en la materia Ciencias Sociales.

Se han propuesto diversas líneas de trabajo posibles a la hora de llevar adelante los juegos como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales para el 1er año del nivel secundario. Entre ellas, es necesario que se avance en la presencia del juego en los espacios formales del aprendizaje, también en lo normativo. Sería interesante que esté presente en los Diseños Curriculares, Planes de Estudio de los Profesorados en Ciencias Sociales y Proyectos de Enseñanza de los Docentes. Este trabajo propone la inclusión del juego como elemento indispensable en la formación docente, en su planificación y aplicación en las prácticas concretas: Los juegos de simulacro, verbales, de relaciones espaciales y temporales, de memoria, socio-motrices, de cooperación, de oposición, de medios estables e inestables, de grupos, de participación total y construcción. Se ha dado especial tratamiento a los juegos cooperativos y de simulación, que anteriormente diversos intelectuales ya han desarrollado estudios sobre los mismos. Es importante entender que puede ser un valor cultural importante para la sociedad, siendo una posibilidad educativa para la enseñanza de las ciencias sociales permitiendo aprender, consolidar y ampliar conceptos. Puede proporcionar la adquisición de las destrezas sociales y valores, generar relaciones entre la cultura y el comportamiento, ampliar la capacidad de enfrentar y resolver problemas, desplegar el sentir y la imaginación. A su vez, es una forma de aprendizaje que implica ensayo y error por parte de quienes lo diseñan y quienes lo realizan, consiguiendo formar y/o potenciar aprendizajes significativos para ambos.

El juego es un concepto nunca agotado, una categoría rica, densa, polémica, que define un territorio teórico y práctico dentro del cual siempre se descubren nuevas maneras de mirar, de interpretar y de intervenir a los fines de pensar las vinculaciones con la enseñanza (...)

(Rodríguez Saenz, 2010: 77)

El Diseño Curricular de la provincia del Chubut propone finalidades que son fundamentales para la enseñanza de las Ciencias Sociales en el Nivel Secundario. Todas



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

pueden ser trabajadas a través de los juegos como son la actitud interrogativa, el cooperativismo, la construcción de valores ciudadanos y las múltiples formas de discriminación. El juego en las Ciencias Sociales puede potenciar las propuestas para generar experiencias de aprendizajes como también lo que el docente quiere enseñar. Posibilita que algunos saberes se carguen de sentido y resulten significativos para los estudiantes. Se pone en relieve que los juegos tienen que ser pensados en función a las capacidades y necesidades de estos. Dentro de los múltiples objetivos posibles de ser llevados adelante en el marco de la enseñanza de las ciencias, se resaltan aquellos para generar el trabajo colectivo, formar vínculos solidarios, forjar empatía ante determinadas situaciones, construir actitudes democráticas y libres, comprender temáticas, conocer cuestiones importantes de mis pares, etc. Esto enriquece la capacidad de análisis de las sociedades en sus múltiples características, dimensiones y temporalidades. También permite conocer y comprender nuevas situaciones en donde los sujetos experimentan el generar nuevas habilidades y capacidades para la vida en general.

Estos juegos tienen relación y pueden ser un puente para desarrollar y trabajar con los propósitos planteados en el Diseño Curricular de la provincia del Chubut.

Los propósitos (...) han sido pensados en distintos niveles:

- de la apropiación del conocimiento básico propuesto a través de los núcleos temáticos y sus ejes organizadores (que se detallan a continuación);
- de la posibilidad creciente del análisis de la multicausalidad;
- de la adquisición de las herramientas que permitan establecer relaciones concretas entre el pasado y el presente en diversos niveles de análisis.

Por lo tanto, la enseñanza está orientada a:

- favorecer la identificación y el reconocimiento de las relaciones entre la economía, la apropiación y transformación del espacio y la naturaleza a partir de las configuraciones sociales, políticas y económicas de distintas sociedades a través del tiempo;
- explicar las formas en que las sociedades pasadas y actuales valorizaron y se apropiaron de sus territorios;
- promover la indagación y el análisis de las distintas realidades y configuraciones témporo espaciales desde la complejidad y la multicausalidad a partir de distintas formas de interpelar la realidad y los procesos sociales;
- proveer las herramientas necesarias para poder establecer relaciones entre el pasado y el presente en cuanto a las problemáticas políticas, sociales, productivas a nivel regional, nacional e internacional;
- propiciar la construcción de relaciones sobre problemáticas ambientales del pasado y del presente de manera progresiva y de complejidad creciente, considerando las implicancias que las relaciones de producción y poder tienen sobre los modos de apropiación de la naturaleza.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

(Ministerio de Educación, Ciencias Sociales, 2015)

Los espacios de “Integración de Saberes”, que también son parte del espacio de Ciencias Sociales en el primer año, proponen propósitos y contenidos coherentes con lo que se propone desde los juegos cooperativos, anteriormente mencionados. Esto es una oportunidad y un marco altamente favorable para la implementación de este tipo de juegos en el aula ya que aportan a la construcción y reflexión de los sujetos, como también pueden ser un puente real y concreto para re-significar saberes en otros espacios curriculares. Permite integrar saberes desde diferentes aéreas y disciplinas.

En función de estas consideraciones, los propósitos centrales del Espacio para la integración de saberes, son:

- Generar procesos de participación de los estudiantes en relación a los temas y/problemas seleccionados vinculados al eje de trabajo y sus núcleos temáticos.
- Promover la construcción y reflexión de los estudiantes a partir de relaciones conceptuales entre las áreas y disciplinas para favorecer el análisis, la comprensión de los temas y/o problemas seleccionados para la propuesta.
- Propiciar en los estudiantes la integración de los saberes a partir de la construcción de esquemas de conocimiento que articulen las relaciones conceptuales entre las áreas y disciplinas.
- Construir un espacio “puente” para resignificar los saberes trabajados en los distintos espacios curriculares, proyectos específicos a nivel institucional o en red de escuelas (...)

Esto supone aprendizajes de relevancia personal y social al construir además de conocimientos, habilidades, actitudes y valores para la vida que les permitan aprender a vivir con otros, reconociéndose a sí mismos y junto a otros como sujetos de derechos y responsabilidades. Es un eje fundamental para una educación de calidad entendiendo que ella se logra desde el desarrollo de las capacidades de resolución de conflictos, del trabajo en equipo y de la comunicación como base para mejorar el recorrido escolar y para promover la convivencia pacífica.

(Ministerio de Educación, Espacio para la Integración, 2015: 5)

A su vez, fomentan la comunicación entre pares y la convivencia escolar como ensayo para la vida. Aun así, en el espacio de Integración de Saberes, desde lo prescriptivo no incluyen al juego como propuesta metodológica sugerida. En los formatos que propone el Espacio de Integración, no aparece el juego como estrategia de enseñanza aunque hemos demostrado que puede favorecer la creatividad, la cooperación, el intercambio, el trabajo grupal y colaborativo, brindando herramientas para la vida en general.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

El jugar interviene y transforma la cultura escolar, la enriquece y la produce. Las escuelas son ambientes donde se hacen presentes los sueños, la imaginación, las diferentes identidades, el amar y el relacionarse con otros. La imaginación se nutre de la experiencia y el juego, indefectiblemente, necesita de esta imaginación. El estudiante, puede jugar en aquello que tiene un mínimo de conocimiento o experiencia propia. El juego hace que estas acciones se intensifiquen en el transcurrir de los años, ampliando el vocabulario, desarrollando capacidades y técnicas para poder dibujar, a pintar, etc. Fomenta y enriquece la comunicación entre pares, como también refuerza lo vincular y la convivencia escolar. Permite que los estudiantes y los docentes puedan generar un vínculo educativo más intenso y profundo, genuino y significativo. Enriquece el sentimiento de pertenencia a la institución, ya que aquellas actividades lúdicas, recreativas y donde se aprenden cuestiones que sirven para la vida en general y donde todos pueden participar en un marco democrático y de cooperación, puede hacer esto posible. Aun así, en lo concreto no siempre la escuela (los equipos directivos, los docentes, estudiantes, etc.) fomenta la dinámica de los juegos en el aula ya sea por cuestiones prescriptivas de los diseños curriculares, por falta de formación lúdica en los docentes, por la falta de espacios adecuados, por falta de tiempo, o por otras múltiples razones.

La escuela está empeñada en enseñar un currículo, entendiéndolo como un conjunto de conocimientos o saberes socialmente validados que sitúa dentro del aula y bajo la autoridad del maestro. Desde ese lugar, cuestiona el “sin sentido” del juego o esta “auto-referencia” del juego a sí mismo. Preocupada por la “educación”, termina no educando.

(Sarle, 2012: 143)

Cuando un docente decide jugar implica que se planifique el tipo de mediación según el juego previsto, el tiempo, los espacios, los materiales, el modo de operar de los jugadores y las estrategias que se van a diseñar para garantizar que los estudiantes se apropien de la propuesta lúdica. Ahora bien, sabemos que no siempre el docente cuenta con los espacios sociales diseñados y pensados para el juego. Las estructuras educativas, no cuentan, generalmente con lugares proyectados para el juego. En términos generales, el juego se lleva adelante en las mismas aulas donde se encuentran los estudiantes. Cuando se intenta llevar a cabo el juego en las aulas, no siempre es tan fácil. Se tiene



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

que tener en cuenta la cantidad de sillas, bancos, el ánimo del grupo de estudiantes, la cantidad de alumnos, la luz, lo edilicio (si hay algún peligro posible), los tiempos de clase, el momento en la clase cuando se va a empezar y terminar el juego, etc. Son muchas las variables a tener en cuenta, sin embargo, no podemos dejar de observar que la acción docente está íntimamente ligada a las condiciones laborales, sociales y económicas en las cuales está inserto el mismo. Las condiciones laborales en cierta medida pueden desmotivar al docente a emplear el juego como estrategia didáctica. El docente de educación secundaria, hoy en día, en términos generales no posee condiciones materiales necesarias y facilitadoras para fomentar el juego en el aula. Se encuentra con una cantidad, muchas veces, excesiva de estudiantes a su cargo, lo que dificulta realizar una atención más personalizada del grupo y sus necesidades. Muchos docentes no poseen estabilidad laboral y tienen que recurrir a trasladarse de escuelas en escuelas para poder tener una situación económicamente estable, ejemplo de esto es la categorización del “profesor taxi”, esto repercute muchas veces en la imposibilidad de repensar todas las cuestiones a la vez que implicaría llevar adelante un juego didáctico. Esto es una dificultad en la programación de las clases y para poder recurrir al juego con los fines educativos adecuados. A su vez, no posee suficiente tiempo con los estudiantes de un curso cómo para programar correctamente un juego que se ajuste a las necesidades del grupo ya que los módulos, especialmente en ciencias sociales, son de 2hs cátedras (1, 20 hs reloj). A veces, el obstáculo puede ser el mismo docente desde la acción y lo actitudinal. No todos los docentes intervienen y participan activamente del juego, promocionándolo y tratando de hacer con el juego algo “deseado” de realizar. En esta línea, es necesario que se reflexione sobre el tipo de intervención que va a llevar adelante el docente. Aun así, la no inclusión del juego en el aula, no se puede justificar por la falta de tiempo o por la necesidad de incluir “otros” contenidos. El docente como agente del estado cuando decide que en sus clases no se realice el juego, está ejerciendo una decisión social, política y cultural. Depende de esto y de la escuela la aproximación de los sujetos a lo simbólico, al lenguaje y al arte, que son expresiones importantes de la cultura de una sociedad.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

Las instituciones educativas secundarias no siempre motorizan o sugieren que los docentes utilicen el juego como elemento de motivación para el conocimiento de los estudiantes. Esto requiere que se vuelva a repensar el juego, su sentido y sus potencialidades educativas. A veces, lo institucional puede ser un obstáculo para el desarrollo del juego en las aulas. Es necesario que no solo el docente proponga el juego en la enseñanza sino también debe estar presente la necesidad de asumir la responsabilidad de la escuela de potenciar el juego de los estudiantes ofreciendo propuestas que aumenten su capacidad para conocer, aprender y enriquecer su imaginación. La enseñanza no es sólo una cuestión que resuelven aisladamente los profesores en el aula. La problemática de la enseñanza es una cuestión institucional y política. El equipo directivo, las familias, los equipos de supervisión, los especialistas y los funcionarios que conducen los sistemas educativos, también son responsables de la enseñanza en el aula. El tratamiento a la intervención didáctica se trata de la interacción entre el docente y el estudiante en la escuela.

Múltiples son los actores políticos de la sociedad que pueden potenciar el uso del juego desde diversas dimensiones de acción y no dejarlo solamente al voluntario interés o no del docente y de su aplicación áulica. Aun así, la cultura institucional del nivel secundario muchas veces entiende a la actividad lúdica como contraria y en oposición a la cultura moderna del trabajo. Se interpreta a lo lúdico como una “pérdida de tiempo”, un momento de ocio y de distensión recortándole la posibilidad de ser una estrategia de enseñanza.

Ello significa que el juego es reconocido en tanto instancia que permite al hombre el necesario descanso y distensión frente al esfuerzo en situaciones productivas. Esta particular dualidad moderna reserva para la actividad lúdica un lugar de complemento o de alternancia, desconociéndole una finalidad o función en si misma. La asocia a lo divertido, recreativo, a la “pérdida de tiempo” y al ocio, por carecer de fines utilitarios desde el punto de vista material. (...) Esta segunda concepción diferencia lo lúdico de lo “serio” como el aprendizaje escolar, que supone que el esfuerzo y el trabajo son las máximas virtudes

(Aizencang, 2012: 35)

Sabemos que lo lúdico en la cultura actual tiene una valoración, no siempre positiva. Bajo este paradigma, lo lúdico se muestra como un ámbito de diversión, algo diferente a lo real, aquello sin fines “productivos”. Sería como un espacio del “como si”, donde está presente



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

la simulación y la imaginación, ligado al entretenimiento y la recreación. Pensar a la actividad lúdica como opuestas al trabajo es una forma cultural e histórica de pensamiento de lo lúdico. Esto no siempre fue así, es una construcción cultural que presenta a lo lúdico como un pasatiempo, algo no productivo, frívolo, infantil, y carente de potencialidad pedagógica-didáctica. Las miradas más academicistas, omiten una visión del juego en términos de producción de conocimiento y de capacidad de análisis de saberes. Estas representaciones de lo lúdico son construcciones socio temporales determinadas. Este paradigma, que se sumerge y alberga en las conciencias de algunos docentes, es un obstáculo a la hora de tratar de proponer juegos en la escuela. En general, este paradigma no solo lo encontramos en algunos docentes, sino en estudiantes, padres y equipos directivos en general. Este trabajo pretender aportar herramientas intelectuales y de análisis para desmontar estas ideas y hacer reflexionar sobre la potencia educativa que tiene el juego.

Asumir la responsabilidad de transmitir el juego como un aspecto de la cultura y como contenidos socialmente valioso implica comprometerse en la enseñanza de los juegos a lo largo de todo el año y con la profundidad que requiere el apropiarse verdaderamente de los mismos de modo de lograr (...) puedan manejarse en ellos con soltura, autonomía y libertad. Recién entonces estaremos verdaderamente enriqueciendo su repertorio lúdico y garantizando que esos juegos, que tienen el valor de pertenecernos a todos y en algún aspecto, representarnos, se sigan jugando en las próximas generaciones.

(Rodríguez Saenz, 2010: 86)

La formación lúdica de los docentes y más específicamente de los docentes de Ciencias Sociales de Nivel Secundario es escasa, ya sea porque su formación docente no ha estado orientada hacia la utilización de formas lúdicas como estrategias de enseñanza y también debido al interés del docente y a la falta de ofertas de capacitaciones sobre estos temas. No se observa que los ámbitos de Formación Docente en Ciencias Sociales estén interesados en orientar su Curriculum hacia la utilización de ambientes lúdicos para la enseñanza. Las instituciones escolares de nivel secundario tampoco direccionan eficazmente las intenciones educativas hacia la utilización del juego como estrategia de enseñanza por lo que en muchos casos, queda a la voluntad del docente la aplicación o no, generalmente es más frecuente la no aplicación, del mismo.





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Ciertos cambios socioculturales ocurridos en nuestro contexto que han repercutido, en cierta medida, negativamente hacia la cultura lúdica de nuestra sociedad, se muestra con un obstáculo social y cultural. Las actividades al aire libre realizadas por los niños y adolescentes, están siendo sustituidas por el juego más individual y tecnológico. Los lugares (el barrio, la calle, la vereda o la plaza) donde se producía el juego al aire libre, hoy no suelen utilizarse con ese fin. Diversos procesos de cambios sociales y culturales, como también la revolución tecnológica-comunicacional no han aportado positivamente para que los sujetos utilicen la vereda, el barrio y las tardes para poder jugar con los vecinos, amigos y gente del barrio. Los sujetos de hoy, no siempre tienen gran experiencia lúdica al aire libre y con interacción corporal y concreta con otros sujetos. La interacción, muchas veces es virtual y los juegos que antes se realizaban al aire libre hoy no se practican, lo que hace que el sujeto no vaya teniendo experiencia lúdica corporal para poder volcarla a la hora que el docente los sugiere. El soporte de lo lúdico en los adolescentes es, en gran medida, tecnológico y a través de espacios virtuales. Esto es un obstáculo cultural y social al momento de proponer situaciones y actividades lúdicas corporales dentro de la escuela.

La vereda ha dejado, ha ya tiempo, de ser un lugar de encuentro. En los recuerdo de muchos de nosotros, seguramente atesoramos la imagen de esas tardes, después de la escuela, la merienda y la tarea..., cuando salíamos a jugar. Ese momento maravilloso en el que nos encontrábamos con los chicos del barrio a jugar en la vereda (...) Ese espacio era un como un cofre lleno de tesoros. Cada uno aportaba lo suyo y lo de cada uno pasaba a ser de todos.

Las manchas, las escondidas, las rayuelas, los “gallitos ciegos”, los “piza pizuela color de ciruela”, el “patrón de la vereda”, los juegos de palmas..., y el listado podría ser inagotable. Siempre había algún vecino que sabía uno nuevo porque un tío..., un primo..., un padre, en el club..., en la plaza, o un amigo de otro barrio se lo había enseñado y, con valor, emprendida la difícil tarea de enseñarnos a todos el nuevo juego. Lo jugábamos una vez, dos veces, no nos salía..., había que empezar de nuevo..., discutíamos por las reglas y las trampas y los “así no es”..., pero al poco tiempo todos lo jugábamos y pasaba a pertenecernos a todos.

Y los jugábamos y lo jugábamos una y otra vez hasta que dejaba de ser “el juego estrella” y otro pasaba a ocupar su lugar. Esto ya no sucede. El barrio ya no es tal, la calle esta peligrosa, la abuela no vive cerca o está ocupada y no puede salir a la puerta a mirar a los nietos que juegan afuera. Debiéramos preguntarnos, con preocupación y nostalgia, que vamos a hacer con esos juegos maravillosos que fueron parte de la infancia de tantas generaciones (...) enseñar los juegos propios de una sociedad es enseñar los modos y los sentidos que una sociedad asume para interpretar y representar algunos aspectos del mundo.



Este trabajo de investigación apuntó a repensar las prácticas docentes y su formación profesional para poder analizar las estrategias de enseñanza, en especial el juego. Como se ha analizado, este problema es necesario que se aborde con estrategias amplias y flexibles. Se ha indagado sobre la utilización del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje por parte de los docentes de 1er año de nivel secundario de ciencias sociales y se ha analizado la formación profesional de los mismos referido al juego y su contexto. Esta presentación teórica y de datos concretos, ha puesto de manifiesto la necesidad e importancia de la incorporación del juego como estrategia de enseñanza para las Ciencias Sociales, como también se han propuesto ciertas líneas de trabajo posibles a la hora de llevar estos juegos.

A través de este trabajo se comprobó que los docentes de Ciencias Sociales de 1er año de nivel secundario utilizan escasamente y de manera discontinua, el juego como estrategia de enseñanza y también tienen una formación inicial y permanente que deja de lado, sin proponer ni impulsar, el utilizar el juego como estrategia de enseñanza dentro de los ámbitos educativos. Se han aportado diversas formas de estrategias lúdicas para enriquecer aquellas prácticas cotidianas de los docente, beneficiando de las prácticas de la enseñanza de las historia, en el marco de las Ciencias Sociales. Se ha observado el potencial que tiene el juego como concepto en sí mismo, y la importancia que tienen para hacer repensar la práctica áulica del docente y la dinámica escolar en la escuela.

Esta investigación ha mostrado que alumnos de 1er año de nivel secundario cuya edad ha descendido y oscila desde los 11 hasta los 13 años aproximadamente, se interesan por el juego y desean que se aplique de forma más frecuente en sus clases. Ellos se divierten, aprenden y se vinculan con sus pares de forma diferente. Construir ambientes lúdicos de aprendizaje en el nivel Secundario, y precisamente en la enseñanza de las Ciencias Sociales, posibilitará que los alumnos se interesen y adquieran conocimientos importantes para la vida en sociedad y vean que el aprender puede ser una aventura interesante. En



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

el juego se aprende, disfruta e interactúa colectivamente, es un momento motivador de encuentro entre pares. Es una actividad para aprender, disfrutar e interactuar colectivamente. Es imprescindible que los docentes, los alumnos y otros agentes educativos, otorguen al juego la importancia y la seriedad que se merece como estrategia de enseñanza. Si se lo sabe utilizar, se puede convertir en una poderosa estrategia educativa.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

## Capítulo 5

### 5.1 Bibliografía

Abero, L. (2015). Técnica de Recogida de Datos. En L. Abero, L. Berardi, A. Capocasale, S. García Montejo, & R. Rojas Soriano, *Investigación Educativa. Abriendo puertas del conocimiento*. Montevideo: Clacso.

Aizencang, N. (2012). Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial.

Alonso y Vázquez. (2007) Historia. La Argentina Contemporánea (1852-1999)". Bs As. Ed. Aique.

Alonso, María Ernestina y otros: (2005) Ciencias sociales. E.G.B. Tercer Ciclo 1ro Bs. As. Ed. AIQUE.

Ansaldi, Waldo (1995), "Profetas de cambios terribles. Acerca de la debilidad de la democracia argentina, 1912-1945", en Ansaldi, Waldo; Pucciarelli, Alfredo y Villarruel, José C. (editores), Representaciones inconclusas. Las clases, los actores y los discursos de la memoria, 1912-1946, Buenos Aires, Biblos, pp. 23 -70

Apple, Michael (2000) ¿Qué es una escuela democrática? Escuelas democráticas. Madrid. Ed. Morata,

Assael, J., & Guzmán, I. (1996) Procesos Grupales y Aprendizaje en Talleres de Educadores: una propuesta para la formación docente. Revista Colombiana de Educación, (33).

Ávila, R. (2004) La Observación, una Palabra para Desbaratar y Re-Significar. Hacia una epistemología de la observación. En: Revista de Epistemología de Ciencias Sociales. Facso Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile.

Bandieri, Blanco y Varela. (2006) Hecho en Patagonia. La historia en perspectiva regional. Editorial: EDUCO - Universidad Nacional del Comahue.

Barrancos, Dora, (2010) "Tópicos para una agenda de la historiografía de las mujeres" en Crespo, Edda y González, Myriam (Editoras), Relaciones de Género en la Patagonia: Actas de las Primeras Jornadas Patagónicas de Estudios de las Mujeres y Género, Com.Riv., Vela al Viento Ediciones Patagónicas, pp.17-27



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

Barrancos, Dora. (1991) Anarquismo, educación y costumbres en Argentina de principios de siglo. (Reseña de J. Suriano) en Boletín N° 4 del Instituto de Historia Argentina y Americana, Dr. Emilio Ravignani,

Barrancos, Dora. (2007) Mujeres en la sociedad Argentina. Una historia de cinco siglos. Bs As. Ed. Sudamericana.

Bauman, Z. (2010) Libertad. España, Barcelona: Ed. Losada,

Bauman, Z. (2015) La Globalización. Consecuencias Humanas. España. Fondo de Cultura Económica de España

Bayardo Rubens y otros (2003) Globalización e Identidad Cultural. Buenos Aires. 4 ° reimpresión .. Aires, Eudeba 1° reimpresión.- Ediciones Ciccus.

Bayer, Osvaldo. (2003) Los anarquistas expropiadores. Buenos Aires. Ed. Planeta.

Bayer, Osvaldo. (2004) “Severino Di Giovanni, el idealista de la violencia” Buenos Aires. Ed. Booket.

Bazan, Sonia (1996) “Perspectiva conceptual y epistemológica para el tratamiento de las Ciencias Sociales en la formación inicial del profesorado” en PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE FORMACIÓN DE PROFESORES. Facultad de Formación Docente en Ciencias de la Universidad Nacional del Litoral. Santa Fe.

Beck, Ulrich. (2001) El fin del neoliberalismo. Diario El País, Madrid. Disponible en [http://elpais.com/diario/2001/11/15/opinion/1005778808\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2001/11/15/opinion/1005778808_850215.html)

Beck, Ulrich. (2002) La Paradoja de la Globalización. Diario El País, Madrid. Disponible en [http://elpais.com/diario/2002/12/05/opinion/1039042807\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2002/12/05/opinion/1039042807_850215.html)

Bello, Álvaro. “Derechos indígenas y ciudadanía diferenciadas en América latina y el Caribe. Implicancias para la educación”. Pp. 57-76. En: López, Luis (compil.) Interculturalidad, educación y ciudadanía. Ediciones Plural.

Bello, M. A. (2009). Derechos indígenas y ciudadanía diferenciadas en América Latina y el Caribe. Implicancias para la educación. En L. López (ed.) Interculturalidad, educación y ciudadanía. Perspectivas latinoamericanas. (pp. 57-76). Bolivia. Plural Editores.

Berardi, L. (2015). La Investigación cuantitativa. En L. Abero, L. Berardi, A. Capocasale, S. G. Montejo, & R. R. Soriano, *Investigación Educativa. Abriendo puertas al conocimiento*. Montevideo: Clacso.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Bobbio, Norberto. (1997) Diccionario de política. México. ED. Siglo XXI.

Boron, Gambina y Minsburg. (2004) Tiempos violentos. Neoliberalismo, globalización y desigualdad en América Latina. Bs As. Ed. Clacso libros. .

Brailovsky, Antonio E. y otro. (1991) Memoria verde Historia ecológica de la Argentina. Buenos Aires. Ed. Sudamericana,

Braudel, Fernand. (1984) La historia y las ciencias sociales. Madrid, Alianza.

Brito Soto, L. F. (2012). Un modo que nos involucre. En V. Pavia, *Jugar de un modo ludico. El juego desde la perspectiva del jugador* (págs. 23-32). Buenos Aires: Noveduc.

Brumana, Herminia. (2006) "Los deberes". En: Pineau, Pablo. Relatos de escuela. Buenos Aires. Paidós.

Cabeda, Luis. (2015) "Febrero en los años noventa. Tiempo de excepciones". En: Martinis, Pablo; Redondo, Patricia (comps.). Inventar lo (im)posible. Experiencias pedagógicas entre dos orillas. Buenos Aires. Edit. La Crujía.

Caldarolla, Gabriel (2005) Didáctica de las Ciencias Sociales. Bs. As. Editorial Bonum.

Camilloni, Alicia (1994) Epistemología de la didáctica de las Ciencias Sociales. En: Aisemberg, B y Alderoqui, S. (comp.) Didáctica de las Ciencias Sociales. Bs. As. Ed. Piados,

Camilloni, Alicia (1995) De lo cercano o inmediato a lo lejano en el tiempo y en el espacio. Bs. As. Centro de estudiantes de la Facultad de Filosofía y Letras, UBA. Mimeogr.

Camilloni, Alicia; Levinas, L. (1988) Pensar, descubrir y aprender . Bs. As. Grupo Aique Editor

Campos Rocha, Mariana; Chacc Espinosa, Ingrid; Galvez Gonzalez, Patricia. (2006). *El juego como estrategia pedagogica: Una situacion de interaccion educativa*. Santiago de Chile.

Cantarelli, M.(2005) Fragmentación y construcción política: De la demanda a la responsabilidad. Jornadas NOA-NEA de cooperación técnica con equipos de gestión provincial (4°, Chaco, 2005) Buenos Argentina: Ministerio de Educación.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Cardona, F. X. (2002). Los juegos de simulación y la didáctica de la historia. *Revista Iber: El juego, recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias sociales*, 23-35.

Cardoso, Flamarion y Perez, Brignoli, H (1977) Los métodos de la historia. Introducción a los problemas, métodos y técnicas de la historia demográfica, económica y social, Barcelona. Ed. Crítica

Caroza, Ferrari, Persello y Sagol. (2008) Historia contemporánea de la Argentina y el mundo. Bs. As. Ed. Santillana.

Carpio, Adolfo. (2004) Principios de la filosofía. Una introducción a su problemática. Bs. As Ed. Glauco

Carretero, Mario; Pozo, Juan Ignacio; Asensio, Mikel (compiladores) (1989) La enseñanza de las Ciencias Sociales. Madrid. Ediciones Visor  
Cartas a una profesora. Alumnos de la escuela Barbiana. (1982) Barcelona. Ed. Hogar del Libro, S.A.

Castro Gonzalez, C. (2012). Una idea global en una aldea global. En V. Pavia, *Jugar de un modo lúdico. el juego desde la perspectiva del jugador* (págs. 12-22). Buenos Aires: Noveduc.

Chacon, P. (2001). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula?* Recuperado el 22 de Octubre de 2015, de <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

Connell, R. W. (1997) La Justicia Curricular (Cap. IV) Escuelas y Justicia social. Madrid. Ed. Morata.

Cosse, Isabella. (2010) Pareja, sexualidad y familias en los años sesenta. Bs. As. Ed. Siglo XIX

Cresta, Cecilia. *HACER LUGAR, Para Todos En La Escuela Secundaria*. Recuperado el 4 de Abril de 2017 En [http://ecaths1.s3.amazonaws.com/campodelapractica/155417993.Hacer%20lugar%20para%20todos%20en%20la%20ES\\_Cresta.pdf](http://ecaths1.s3.amazonaws.com/campodelapractica/155417993.Hacer%20lugar%20para%20todos%20en%20la%20ES_Cresta.pdf).

Danto, A. (1989) Historia y Narración. España. Ed. Barcelona.

Davini, M. C. (2008). Métodos de Enseñanza. Didáctica General para Maestros y Profesores. Buenos Aires: Santillana.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Davini, M. C. (2014) *Acerca de las practicas docentes y su formacion.* Área de Desarrollo Curricular. Dirección Nacional de Formación e Investigación. Instituto Nacional de Formación Docente. Buenos Aires. Ministerio de Educacion. Presidencia de la Nacion.

Debattista, Debener y Suarez. (2004) *Historias secretas del delito y la ley. Peligrosos y desamparados en la norpatagonia. 1900-1960.* Neuquén. Editorial de la Universidad Nacional del Comahue

Declaración conjunta de los Ministros de Educación del Mercosur y de la Coordinadora de Centrales Sindicales del Cono Sur. CABA. Junio 2010. En  
[http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/eje03/Declaracion\\_Conjunta\\_Mercosur.pdf](http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/eje03/Declaracion_Conjunta_Mercosur.pdf)

Definiciones referidas a la estructura del sistema educativo (Ley 26.206). Documento de la DINIECE, Ministerio de Educación de la Nación, agosto 2011. En  
<http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/bloque02/mirar-ampliatorios02.pdf>

Del Rosario Piñeiro, M. (2002). *Los juegos de simulacion para el conocimiento del medio. Iber El juego, recurso didactico para la enseñanza de las ciencias sociales* , 26-53.

Di Tella, T. (2001). *Diccionarios de Ciencias Sociales y Politicas.* Buenos Aires: Ariel.

D'lorio, Gabriel. *El sentido de nuestras prácticas compartidas. Pequeño elogio de lo inasible.* Dossier El Monitor n° 14.

Dussel, Finocchio y Gojman. (2003) *Haciendo memoria en el país de nunca más.* Buenos Aires. Ed. Eudeba

Dussel, I. (2013) *El sentido de la justicia.* En: 30 años de educación en democracia. (Versión electrónica) UNIPE: pp.9-12

Dussel, Inés y Southwell, Myriam. *¿Qué es una buena escuela?* Dossier El Monitor n° 5

Dussel, Inés y Southwell, Myriam. *La escuela: entre el cambio y la tradición.* Dossier El Monitor n° 14.

Dussel, Inés. (2009) *Escuela y cultura de la imagen: Los nuevos desafíos.* Revista Nómadas.





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Dussel, Inés. Entrevista a Antonio Viñao Frago "Las innovaciones surgen donde el control es más débil". Dossier El Monitor n° 14.

Edgar Morin. La Cultura de la Globalización. Martes 18 de Marzo de 2003, Diario Clarín, Año VII, N° 2542. La comunicación de sociedades y mercados provoca desde la universalización de las industrias culturales hasta particularismos y regreso a los orígenes

Educacion, L. 2., & Educacion, L. N. (s.f.). Recuperado el 2 de 7 de 2016, de [http://www.me.gov.ar/doc\\_pdf/ley\\_de\\_educ\\_nac.pdf](http://www.me.gov.ar/doc_pdf/ley_de_educ_nac.pdf)

Educacion, M. d. (2015). Ciencias Sociales. En M. d. Educacion, *Diseño Curricular Nivel Secundario. Una escuela para todos y todas las vidas.* (págs. 1-26). Provincia del Chubut: Ministerio de Educacion.

Educacion, M. d. (2015). Espacio para la Integracion . En M. d. Educacion, *Diseño Curricular de Nivel Secundario* (págs. 1-7). Chubut: Ministerio de Educacion.

Educacion, M. d. (2015). Marco General. En M. d. Educacion, *Diseño Curricular Nivel Secundario. Una escuela para todos y todas las vidas.* (págs. 1-27). Chubut: Ministerio de Educacion. Provincia del Chubut.

Edwards, Verónica. "La relación de los sujetos con el conocimiento". Fragmento Tesis de Maestría del Programa Interdisciplinario de Investigación en Educación, PIIE. Centro de Investigaciones y Estudios Avanzados, Instituto Politécnico Nacional. México, 1985.

Egger-Brass, Teresa y Recalde, Hector. (1994) Historia I. América indígena y colonial. Buenos Aires. Ed. Mapu.

Eggers-Brass. (2006) Historia Argentina. Una mirada Crítica. 1806-2006. Buenos Aires. Ed. Maipue.

Equipo de formación del PNIDE. Gestión institucional, cambio pedagógico e integración de TIC en las escuelas secundarias. Documento de trabajo. Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación. En <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque04/secundario08.pdf>

Esteva Bormat, M. M. (s.f.). El Juego: Teoría y Práctica. págs. 1-10.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Estrategias para una mirada más compleja. Material de Apoyo al Acompañamiento Capacitante para la Implementación de los Diseños Curricular de la Práctica. Dirección de Educación Superior Pcia. de Buenos Aires, 2009.

Feinmann, Jose Pablo. (2008) La filosofía y el barro de la historia. Buenos Aires. Ed. Planeta

Feinmann, Jose Pablo. (2015) El Peronismo y la primacía de la política. Buenos Aires. Ed. Planeta.

Finocchio, Silvia (comp.) (1993). Enseñar Ciencias Sociales. Buenos Aires. Ed. Troquel

Foucault, M. (2003). Vigilar y Castigar. Buenos Aires. Ed. Siglo XXI.

Franco y Levin. (2006) Historia reciente. Perspectivas y desafío para un campo en construcción. Buenos Aires. Ed. Paidós.

Frei Betto. (2008) *Neoliberalismo y cultura*. Consultado el 4 de Abril del 2017 en <http://firgoa.usc.es/drupal/node/40639>

Freire, P. (1993). Pedagogía de la esperanza. Un reencuentro con la Pedagogía del oprimido. Madrid: Siglo XXI.

Freire, P., & Faúndez, A. (1986) Hacia una pedagogía de la pregunta. Conversaciones con Antonio Faundez. Buenos Aires: Ediciones La Aurora.

Freire, Paulo. (1973) La concientización en el medio rural. “¿Extensión o comunicación?”. Buenos Aires. Ed. Siglo XXI

Frigerio Graciela. (2004) De la gestión al gobierno de lo escolar. Entrevista de Itkin, Silvia. Novedades Educativas Nro. 159.

Fullan, M y Hardgreaves, A. (2000) La escuela que queremos. Los objetivos por los cuales vale la pena luchar. (Versión electrónica) Secretaría de Educación Pública.

Gadamer, G (1991) “Verdad y método”. Salamanca. Ed. Sigueme.

Gadotti, Moacir. (2002) Escuela ciudadana, Ciudad Educadora. Primera Conferencia Internacional de Educación. Brasil.

Gaggero, Garro y Mantiñan. (2006) Historia de América en los siglos XIX y XX. Bs As. Ed Aique.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Gagliano, Rafael. (2006) Perla sin collares. Anales de la Educación común. Tercer Siglo. N° 4. Buenos Aires. Publicación de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires.

Galeano, E. (2006) Patas arriba. La escuela del mundo del revés. Madrid. Ed. Siglo XXI

Galeano, Eduardo. (2003) Las Venas Abiertas de América Latina. Madrid. Ed. Siglo XXI.

Galeano, Eduardo. Ni derechos ni humanos. Consultado el 4 de abril de 2017 en:  
<http://amnistiacatalunya.org/edu/2/global/glob-galeano2.html>

Gallego, Eggers-Brass y Gil Lozano. (2006) Historia latinoamericana 1700-2005. Sociedades, culturas, procesos políticos y económicos". Buenos Aires. Ed. Maipue.

Gallego, I. G. (2001). El juego en la historia social y el juego en el aprendizaje de las ciencias sociales. *Iber "El juego, recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias sociales"* , 7.

García Canclini, N. (1997) "Ideología, cultura y poder". Buenos Aires. Editorial: Universidad de Buenos Aires.

Gentili, Pablo, (2008) Un zapato perdido, o cuando las miradas saben mirar. Laboratorio de Políticas Públicas (LPP) Universidad del Estado de Río de Janeiro (UERJ)

Gil Lozano, Fernanda; Pita, Valeria Silvina; Ini, María Garbiela (Ed). (2000) Historia de las mujeres en la Argentina. Buenos Aires. Ed. Taurus

González Cuberes, M.T. (1990) El taller de los Talleres. Bs. As. Ed. Estrada.

González Pansza. (1992). Opción Crítica en la Didáctica. *Perfiles Educativos* , 52-64.

Grimson, Alejandro; Tenti Fanfani, Emilio. (2014) Mitomanías de la educación argentina. "Lo que la escuela debe enseñar". Buenos Aires. Siglo XXI Editores.

Guralnik, A., Silver, E., & Rubel, A. m. (2014). Juegos para enseñar ciencias sociales en la escuela. Simular para aprender. Ciudad autónoma de Buenos Aires: Novedades Educativas.

Hacia una cultura de la evaluación, Documento de la DINIECE, Ministerio de Educación de la Nación, 2009. En  
<http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque02/mirar-sugeridos01.pdf>



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Hernandez Sampieri, R; Fernandez Collado, C; Baptista Lucio, M del P. . (2010).  
Metodología de la Investigación. Mexico: Ed. Mc Graw Hill.

Huergo, Jorge. (2010) *Redefinición de la Formación Docente en los Profesorados de Educación Secundaria*. La Plata. En  
<http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque04/generales07.doc>

Huergo, Jorge. Re-leer la escuela para re-escribirla. Material de Apoyo al Acompañamiento Capacitante para la Implementación de los Diseños Curricular de la Práctica. Dirección de Educación Superior, Pcia de Buenos Aires, 2009. Disponible en:  
<http://comeduc.blogspot.com.ar/2009/04/re-leer-la-escuela-para-re-escribirla.html>

Huizinga, Johan. (1972) *Homo Ludens*. Madrid. Alianza Editorial, S.A.

IAIES, Gustavo (comp.): (1996) *Los CBC y la enseñanza de las Ciencias Sociales*. Serie Pensar el Aula. Bs As. A-Z Editora

IBER N° 21(1999) *Los conceptos claves en la didáctica de las ciencias sociales*. Barcelona. Libros de Graó Editorial,

IBER N° 24: (2000) *Los caminos de la didáctica de las ciencias sociales*. Barcelona. Libros de Graó Editorial.

Igualdad, inclusión y trayectoria escolar. Fortalecimiento de las trayectorias escolares: una propuesta conjunta. Fascículo 2. Ministerio de Educación de la Nación. En  
<http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Fasciculo2.pdf>

Igualdad, inclusión y trayectoria escolar. Ideas para el debate pedagógico sobre la trayectoria escolar. Fascículo 1. Ministerio de Educación de la Nación. En  
<http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/fasciculo1.pdf>

IMESA. Índice de mejora de la educación secundaria argentina. Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación. En  
<http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/IMESA.pdf>

Insaurralde, Mónica: (2009) *Ciencias Sociales. Líneas de acción didáctica y perspectivas epistemológicas*. Buenos Aires. Editorial Noveduc.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

James Petras. (2011) Neoliberalismo y vida cotidiana.

En <http://iualmunecar.blogia.com/2007/061502-neoliberalismo-y-vida-cotidiana.php>

Kaplan, C. (2006) La inclusión como posibilidad, Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación. En

<http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/eje03/eje03-ampliatorios02.pdf>

La comparación constante: un camino posible para comprender la escuela. Material de Apoyo al Acompañamiento Capacitante para la Implementación de los Diseños Curricular de la Práctica. Dirección de Educación Superior. Pcia de Buenos Aires, 2009. En

<http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/bloque02/reflexionar-ampliatorios03.pdf>

Langlois y Seignobos, Introducción a los estudios históricos. Lectura del libro completo (capítulos repartidos por grupos)

Lerner, Delia. "Enseñar en la diversidad". Primeras Jornadas de Educación Intercultural de la Pcia. de Bs. As. Junio de 2007. En

<http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/bloque04/generales03.pdf>

Línea de base como herramienta en los procesos de autoevaluación. Documento del Área de Evaluación de la Calidad Institucional, Dirección de Planeamiento e Información Educativa, Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa, Subsecretaría de Educación, Ministerio de Educación de la Nación, año 2009.

Litwin, E. (2008). El oficio de enseñar. Condiciones y contextos. Buenos Aires: Paidós.

Lobato, Mirta Zaida, (2011) "Historia social, historia del trabajo y los estudios de género en la Argentina" en Mases, Enrique (comp.), Trabajadores y Trabajadoras en la Argentina. Aportes para una historia social; Neuquén, Educo, pp.23-50.

Lobato, Mirta Zaida. (2007) Historia de las trabajadoras en la Argentina (1869-1960). Buenos Aires. Ed. Edhasa.

Magenzo, Abraham. (2002) Pedagogía Crítica y educación en derechos humanos en [http://www.redacademica.edu.co/archivos/redacademica/proyectos/ddhh/autoformacion\\_ddhh/unidad7/anexo\\_7-11\\_pedagogia-critica-yeducacion-en-derechos-hv agosto-02.pdf](http://www.redacademica.edu.co/archivos/redacademica/proyectos/ddhh/autoformacion_ddhh/unidad7/anexo_7-11_pedagogia-critica-yeducacion-en-derechos-hv agosto-02.pdf)

Magenzo, Abraham. Educar en Derechos Humanos: ¿Si no los educadores quién, y si no es ahora cuándo? En <http://josemramon.com.ar/wp-content/uploads/Magendzo-Abraham->



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Educar-en-derechos-humanos.-Si-no-los-educadores-qui%C3%A9n-y-si-no-es-ahora-cu%C3%A1ndo.doc.

Maldonado, Stella. "Recrear la autoridad pedagógica", en Autorizados a enseñar. Diálogos y relatos acerca de la autoridad de los docentes. Serie Formación y Trabajo Docente. En <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/eje01/eje01-sugeridos05.pdf>

Manuel Castells. (2008) Globalización, tecnología, trabajo, empleo y empresa. En [https://panel.inkuba.com/sites/2/archivos/G%20Y%20S%20castells\\_globaliza\\_tec\\_trab\\_emp.pdf](https://panel.inkuba.com/sites/2/archivos/G%20Y%20S%20castells_globaliza_tec_trab_emp.pdf)

Marques, V. No es natural. (1996) En: Para una sociología de la vida cotidiana.(Capítulo 1) Barcelona: Anagrama. En <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/eje03/eje03-ampliatorios03.docx>

Marturet, Margarita. (2010) El trabajo del director y el proyecto de la escuela. Ministerio de Educación de la Nación. En [http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/4\\_El\\_trabajo\\_del\\_director\\_y\\_el\\_proyecto\\_de\\_la\\_escuela.pdf](http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/4_El_trabajo_del_director_y_el_proyecto_de_la_escuela.pdf)

Medrano, Susana, (2010) "Hacia la identidad femenina y patagónica en el corpus poético en el corpus de la Argentina Austral, 1929-1968"en Crespo, Edda y González, Myriam (Editoras), Relaciones de Género en la Patagonia: Actas de las Primeras Jornadas Patagónicas de Estudios de las Mujeres y Género, Com.Riv., Vela al Viento Ediciones Patagónicas, pp.103-122.

Meirieu, P. (2012). La Opcion de Educar y la Responsabilidad Pedagogica. Buenos Aires.

Merino, S. (2002). Jugar y simular para comprender nuestra diersidad: un desafio para las aulas secundarias. *Iber. El juego, recurso didactico para la ensñanza de las ciencias sociales.* , 83-91.

Ministerio de Educación de la Nación "Murales que hablan".(2007) Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque04/secundario05.pdf>

Ministerio de Educación de la Nación. "Práctica diaria de la lectura en las escuelas". Cuadernillo pedagógico. En <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque04/generales02.pdf>



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Ministerio Educación, (2013) Conferencia Philippe Meirieu La opción de educar y la responsabilidad pedagógica. Buenos Aires. En  
<http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/eje01/eje01-sugeridos06.pdf>

Morduchowicz, Alejandro.(2006) Los indicadores educativos y las dimensiones que los integran, Documento del IIPE - UNESCO - Sede Regional Buenos Aires. Disponible en:  
<http://www.iipebuenosaires.org.ar>

Novedades Educativas N° 223. (2009) Enseñanza de las Ciencias Sociales. Bs. As.

Peirone, Fernando. (2010) La educación alterada - Una aproximación a la escuela del siglo XXI. Cap. "Educación extensa". Salida al Mar Ediciones. Colección Educación y Pensamiento. Disponible en  
[http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/bloque03/Educacion\\_extensa\\_Fernando\\_Peirone.pdf](http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/bloque03/Educacion_extensa_Fernando_Peirone.pdf)

Perdomo, Raúl. La valoración de la docencia, las ciencias y las artes. Dossier El Monitor n° 5. Disponible en  
<http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/bloque02/reflexionar-sugeridos04.pdf>

Petras, James. (2000). El impacto político y social del neoliberalismo. En  
<https://www.rebellion.org/hemeroteca/petras/impactoneo.htm>

Piajet, J., & Inhelder, B. (1981). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Pievi, N., & Bravin, C. (2009). *Documento metodológico orientador para la investigación educativa*. Buenos Aires: Ministerio de Educación.

PIIE - Mejores propuestas pedagógicas para construir una escuela igualitaria. Cuaderno de trabajo para las escuelas. Disponible en  
[http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/bloque03/PIIE\\_Mejores-propuestas-pedagogicas-para-construir-una-escuela-igualitaria.pdf](http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/bloque03/PIIE_Mejores-propuestas-pedagogicas-para-construir-una-escuela-igualitaria.pdf)

Pineau, P. (2008) El derecho a la educación. Argentina: Movimiento de educación popular y promoción social. Fe y Alegría de Argentina. Disponible en



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

<http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/eje02/eje02-sugeridos03.doc>

Poggi, Margarita. (2008) Evaluación educativa, sobre sentidos y prácticas.. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa - Volumen 1, Número 1. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/bloque02/mirar-ampliatorios01.pdf>

Puiggrós, Adriana. (1996) Educación neoliberal y quiebre educativo. Disponible en <http://inexped.udistrital.edu.co:8080/documents/40587/88535/educacion+neoliberal+y+quiebre+educativo.pdf>

Puiggrós, Adriana. (1998). *Educación Neoliberal y Alternativas*. En Alcantara Santuario Armando, Pozas Horcasitas Ricardo, Torres Carlos Alberto (Coords.), Educación, Democracia y Desarrollo, en el fin de siglo, México. Siglo XXI,

Puiggrós, Adriana. Incluir y enseñar-aprender saberes socialmente productivos,. Dossier El Monitor n° 5. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/bloque02/reflexionar-sugeridos03.pdf>

Ramonet, Iganacion. (2006) Viejos y nuevos genocidios. Disponible en <http://www.rebelion.org/noticia.php?id=2460>

Ramonet, Ignacio. (2003) *Manipulación. El quinto poder*. En Le Monde Diplomatique. Edición Español. En <http://monde-diplomatique.es/2003/10/ramonet.html>.

Reguillo, Rossana. Se ha agudizado la criminalización de la juventud. En El Monitor. Disponible en [http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/bloque03/Reguillo\\_R\\_Se\\_ha\\_agudizado\\_la\\_criminalizacion\\_de\\_la\\_juventud\\_El\\_Monitor.pdf](http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/banconderecursos/media/docs/bloque03/Reguillo_R_Se_ha_agudizado_la_criminalizacion_de_la_juventud_El_Monitor.pdf)

Ricoeur, Paul. (1999) La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido. Ed. Arrecife.

Rodríguez Saenz, I. (2010). El juego como contenido. En P. M. Sarle, *Lo importante es jugar. Como entra el juego en la escuela* (págs. 75-89). Buenos Aires: Homosapiens.

Rodulfo, R. (16 de Marzo de 2016). *Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Buenos Aires*. Recuperado el 19 de Marzo de 2016, de [http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios\\_catedras/electivas/043\\_ninos\\_adolescentes/material/borradores\\_clinica/tesis\\_sobre\\_jugar.pdf](http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/electivas/043_ninos_adolescentes/material/borradores_clinica/tesis_sobre_jugar.pdf)





Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

- Romero, Luís Alberto. (2007) Breve historia contemporánea de la Argentina. Buenos Aires. Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Rosignoli, Silvina. (2015) *Los proyectos educativos comunicacionales*. En: Manual de Radios escolares CAJ. Ministerio de Educación de la Nación. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque04/secundario02.xps>
- Sader, E., & Gentili, P. (s.f.). *La trama del neoliberalismo. Mercado, crisis y exclusión social*. Recuperado el 4 de Abril de 2017, de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20100609030645/latrama.pdf>
- Sanjurjo, Liliana (2003) Volver a pensar la clase. Santa Fe. Homo Sapiens Ediciones.
- Santana, J., & Serrat, N. (2002). Una Reflexion sobre conceptos historicos aprendidaos a traves del juego. *Iber. El juego, recurso didactico para la enseñanza de las ciencias sociales* , 37-53.
- Santos Guerra, Miguel Ángel. (2007) Metaevaluación de las escuelas: el camino del aprendizaje, del rigor, de la mejora y de la ética. En La evaluación como aprendizaje: una flecha en la diana (pp. 49-59). Buenos Aires: Bonum. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque02/reflexionar-ampliatorios04.pdf>
- Sara Colás Griñan, Macyuri Álvarez Luna y Jorge Luis Garcia Jacomino. El neoliberalismo y la política de empleo en América Latina. Disponible en <http://www.monografias.com/trabajos39/neoliberalismo-america-latina/neoliberalismo-america-latina.shtml>
- Sarle, P. M. (2012). Comentarios Abiertos. En V. Pavia, *Jugar de un modo ludico. el juego desde la perspectiva del jugador* (págs. 139-143). Buenos Aires: Noveduc.
- Sarle, P. M. (2012). *Juego y aprendizaje escolar. los rasgos del juego en la educacion infantil*. . Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Sarlé, Patricia M; Rodríguez Sáenz, Inés; Rodríguez, Elvira. (2010) El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza. Buenos Aires.OEI - UNICEF.
- Sarlo, Beatriz. (2006) Tiempo Pasado. Buenos Aires. Ed. Siglo XXI.
- Schujman, Clerico y Carnovale. (2005) . Derechos humanos y ciudadanía. Buenos Aires. Ed Aique.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Serra, M. S. (2006) El cine en la escuela ¿política o pedagogía de la mirada?. En Educar la mirada: políticas y pedagogías de la imagen. (Versión electrónica) Buenos Aires, Manantial, Flacso, Osde. pp 145- 154. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/apoyo/apoyo04.pdf>

Serra, M.S. y Fattore, N. (2007) Hacer Escuela. Explora Pedagogía. (Versión electrónica) Buenos Aires, Argentina: Ministerio de Educación de la Nación. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/eje03/eje03-sugeridos01.pdf>

Sinay, Sergio. (2012) ¿Para que trabajamos? Buenos Aires. Ed. Paidós.

Socolovsky, T.; Andreozzi, M; Guardiola, C. (2010). Recuperar los proyectos. En Pensar la escuela. Entre docentes, lecturas para compartir. Buenos Aires. Ministerio de Educación. Disponible en [http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Recuperar-los-proyectos\\_Larrosa.pdf](http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Recuperar-los-proyectos_Larrosa.pdf)

Socolovsky, Teresa; Madonni, Patricia; Sipes, Marta y otras. (2010) El trabajo del director y el cuidado de las trayectorias educativas. Serie: Entre directores de escuela primaria. Buenos Aires. Ministerio de Educación. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque04/secundario06.pdf>

Southwell, M.( 2013) El papel del Estado: esa es la cuestión. En: 30 años de educación en democracia ( Versión electrónica) UNIPE. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/eje02/eje02-sugeridos02.pdf>

Southwell, Myriam (Silvia Storino, colaboradora).(2007) Docentes: La tarea de cruzar fronteras y tender puentes, Serie Pedagogía, Explora, Ministerio de Educación de la Nación. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/eje01/eje01-sugeridos03.pdf>.

Suriano, Juan. (2000) La cuestión social en Argentina 1870-1943. Buenos Aires. La Colmena.

Suriano, Juan. (2004) Anarquistas. Cultura y política libertaria en Bs. As. 1890-1910. Buenos Aires. Ed. Manantial



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

Suriano, Juan. (2005) *Auge y caída del Anarquismo*. Buenos Aires. ED. Capital Intelectual.

Susan George. (1999) *Breve Historia del Neoliberalismo: veinte años de economía de elite y las oportunidades emergentes para un cambio estructural*. Disponible en <http://www.rcci.net/globalizacion/llega/fg099.htm>

Svampa y Antonelli. (2009) *Minería transnacional narrativas del desarrollo y resistencias sociales*. Buenos Aires. Editorial Biblos Sociedad

Svampa, Maristella. (2005) *La sociedad Excluyente. La argentina bajo el signo del neoliberalismo*. Buenos Aires. Ed. Taurus.

Svampa, Maristella. (2011) *15 Mitos y Realidades de la minería transnacional en Argentina*. Buenos Aires. Editorial: El Colectivo y Ediciones Herramienta.

Terigi, f. (2012). *Los saberes de los docentes : formación, elaboración en la experiencia e investigación : documento básico* . Buenos Aires. Ed. Santillana.

Terigi, Flavia. (2006). *Tres problemas para las políticas docentes*. Ponencia presentada en el Panel "Docentes, ¿víctimas o culpables? Universidad Nacional de Buenos Aires. Disponible en [http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Fortalecimiento-de-las-trayectorias\\_Terigi.pdf](http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Fortalecimiento-de-las-trayectorias_Terigi.pdf)

Terigi, Flavia. (2010) *Las cronologías de aprendizaje: un concepto para pensar las historias escolares*. Jornada de Apertura del ciclo lectivo 2010, Santa Rosa, La Pampa. Disponible en [http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Terigi\\_Flavia\\_Conferencia\\_Las\\_cronologias\\_de\\_aprendizaje.pdf](http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Terigi_Flavia_Conferencia_Las_cronologias_de_aprendizaje.pdf)

Terigi, Flavia. (2012) *Saberes docentes. Formación, elaboración en la experiencia y en la investigación*, VIII Foro Latinoamericano de Educación. Bs As. Fundación Santillana. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/eje01/eje01-sugeridos04.pdf>

Torcuato S. Di Tella; Chumbita H; Gamba, S; Gajardo, P. (1989) *Diccionario de Ciencias Sociales y Políticas*. Buenos Aires. Ed. Punto Sur



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

Torres, C. M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Recuperado el 16 de 02 de 2016, de [www.Saber.ula.ve](http://www.saber.ula.ve):  
[http://www.saber.ula.ve/dspace/bitstream/123456789/16668/1/juego\\_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula.ve/dspace/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf)

Torres, Rosa María. (2000) Cap. Repetición escolar: ¿falla del alumno o falla del sistema? La evaluación (junto a Bertoni, Alicia Bertoni y Celman, Susana). Buenos Aires. Ed. Novedades Educativas. Disponible en [http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Torres\\_R\\_Ma.Repeticion\\_escolar.pdf](http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Torres_R_Ma.Repeticion_escolar.pdf)

Torres, Rosa María. (2001) Comunidad de aprendizaje, La educación en función del desarrollo local y del aprendizaje. Barcelona. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque02/actuar-sugeridos01.pdf>

Touraine, A. (4 de Abril de 2017). Obtenido de <http://www.fhuc.unl.edu.ar/sociologia/paginas/biblioteca/archivos/Touraine3.pdf>

TREPAT, Cristófol A., COMES Pilar. (1998) El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales. Instituto de Ciencias de la Educación, ICE. España. Editorial

Trímboli, J. (2012) De la escuela y el festín de la vida que, dice Sarmiento, él sólo pudo gozar a hurtadillas. Buenos Aires, Argentina: Dirección Nacional de Políticas Socioeducativas, Ministerio de Educación. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/eje02/eje02-ampliatorios01.doc>

Una escuela más justa produce mejores resultados / N° 1 / marzo de 2012. Otras claves de lectura sobre el Operativo Nacional de Educación (ONE) Documento de DiNIECE. Ministerio de Educación de la Nación 2010. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque02/mirar-ampliatorios06.pdf>

Varela, Brisa (1999) Las ciencias sociales en la escuela. Buenos Aires. Ediciones Prociencia,

Young. (2001) Siete ratones ciegos. Ed. Venezuela: Ekaré. Disponible en <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque02/mirar-sugeridos03.pdf>



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales

*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*

*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*

Prof. Celi, Mauricio

---

Zelmanovich, P. Y otros. (1995) Efemérides entre el mito y la historia. Buenos Aires. Ed. Piadós



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco  
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales  
Maestría en Didácticas Específicas de las Ciencias Sociales  
*El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales.*  
*Las prácticas docentes de Ciencias Sociales de 1er año del nivel secundario en vinculación al juego.*  
Prof. Celi, Mauricio

---

## **5.2 Anexos**

Los documentos que se han utilizado en la metodología se encuentran en formato digital.

Entre ellos se detallan los siguientes:

\*Encuestas a Estudiantes

\*Encuesta a Docentes

\*Entrevistas a Vicedirector y POT

\*Documentos de entidades vinculadas a la educación formal del nivel secundario en Ciencias Sociales