

Plan Experimental: Influencia De Métodos Lúdicos En El Aprendizaje De Geografía

Influence of Methods Fun Learning Geography

Investigadora Titular: Norma Coppari de Vera¹

Investigadores Auxiliares: Doerksen, J; Giménez, S; Ortíz, R; Rolón, M; Santander, M.

Editor Corrector y compilador: Carolina Berendsen Gonçalves

CDID “Centro de Documentación, Investigación y Difusión de la Cátedra de Psicología Experimental”
Universidad Católica “Nuestra Señora de la Asunción”²

Resumen

La investigación busca demostrar la influencia de la aplicación del método lúdico (Variable Independiente) en el rendimiento de geografía (Variable Dependiente) de estudiantes de nivel básico.

La muestra estará conformada por niños y niñas del cuarto grado de una escuela pública, de nivel socioeconómico medio, elegidos mediante un muestreo intencional, de acuerdo a criterios planteados por los experimentadores. Se aplicará un diseño Cuasi-experimental Intragrupo, Pre-Post Evaluación; se registrará el rendimiento de los estudiantes mediante Observación Directa con Registro de Producto Permanente, con el cual se recogerán los resultados de los ejercicios realizados en cada una de las sesiones de la fase de tratamiento y una post evaluación a través de un examen escrito de conocimiento (sobre el contenido desarrollado con el material lúdico).

El análisis de datos empleará Estadística Descriptivo e Inferencial aplicando la *t* de Student, con un nivel de significación de $\alpha = 0.05$.

Palabras Clave: método lúdico- rendimiento - geografía - diseño intragrupo pre-post evaluación - escolares – producto permanente.

Abstract

With the following investigation we are trying to demonstrate the influence of the method VI from the geography achievement VD of elementary students.

The participants are 30 kids, both boys and girls from 4th grade in a public school from middle class background.

The kids of the investigation were chosen intentionally according to the conditions of the investigator (marks 1 and 2 geography). There will be a quasi-experimental design intra pre-and post-evaluation will be registered student achievement through the Direct Observation Technique of Product Registration Permanente, with which the results of the exercises conducted in each of the sessions the treatment phase and a post evaluation through a written examination of knowledge (about the content developed with the playful material).

¹Correspondencia remitir a: norma@tigo.com.py Dra. Norma Coppari (M.S.,M.E.)

²Correspondencia puede ser remitida a editor@psicoeureka.com.py Centro de Documentación Investigación y Difusión de la Carrera de Psicología, Universidad Católica de Asunción-Paraguay

Data analysis, statistical analysis, and inferential analysis of the t students with a signification of $\alpha=0.05$

Key words: toys, geographic achievements or qualifications, inter-group design, pretest and posttest, producer permanent.

Estado del Conocimiento

El método clásico de enseñanza ha demostrado ser insuficiente, es fundamentalmente pasivo, rígido en cuanto a concepción, objetivos y desarrollo, en el que se transmiten conocimientos o capacidades a través de una guía más o menos estandarizada y donde el alumno es un sujeto que aprende sin construir activamente su conocimiento.

Hoy la educación a través del juego no es sólo posible sino recomendable y sus beneficios son innegables. Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende.

El método lúdico es un método que trabaja el aprendizaje autónomo, basado en la experiencia y resulta mucho más motivante que el método clásico, es especialmente positivo en el desarrollo de la percepción y el descubrimiento de sí mismo. Estos elementos son básicos en el conocimiento y control del esquema corporal, además de favorecer el aprendizaje.

El objetivo de esta investigación es identificar la influencia del método lúdico en el rendimiento de geografía de alumnos de nivel básico y las diferencias a nivel de rendimiento que se dan entre el método lúdico y el método clásico de aprendizaje.

El método lúdico de aprendizaje proporciona una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, estos deben ser hábilmente aplicados por el docente (<http://metodoactivomp.blogspot.com>). La consideración del juego como

elemento clave del proceso didáctico es tan antigua como el hombre.

Se procedió a la revisión de investigaciones anteriores relacionadas al tema de interés, y en la experiencia nacional, se halló el estudio de La Relación Existente Entre La Utilización Del Juego y El Desarrollo Intelectual (Pardo, Pardo, Benavides, Cáceres, Leiro, y Peralta).

En el mismo se examinó la influencia de la utilización de juegos (VI) en el desarrollo intelectual del niño con retardo mental (VD). Para el efecto se realizaron sesiones de enseñanza por medio de juegos para luego aplicar un cuestionario basado en la Guía Portaje de educación pre-escolar. La muestra estuvo compuesta por 16 niños de ambos sexos de edades comprendidas entre 7 y 11 años, de edad mental entre 3 y 6 años con Retardo Mental Moderado, que asistían al pre-escolar de una escuela de educación especial de la ciudad de Asunción, Paraguay. Para medir dicho conocimiento el instrumento utilizado fue un cuestionario de 22 preguntas. Se Obtuvieron sustanciales diferencias entre ambos grupos.

En la búsqueda de experiencia internacional no se han hallado investigaciones relacionadas de manera directa al tema de interés, por lo cual uno de los propósitos de la presente es la de extender los anteriores resultados.

Problema de Investigación

¿Cuál es la influencia de la aplicación del método lúdico en el rendimiento de estudiantes de Geografía del nivel básico?

Para la resolución de dicho problema se plantean las siguientes hipótesis:

Hipótesis

Hipótesis Alterna

Si los alumnos de Geografía participan en clases desarrolladas con la aplicación del método lúdico probablemente las calificaciones aumentarán.

Hipótesis Nula

No habrá diferencia significativa en el rendimiento de Geografía de los alumnos con o sin la aplicación del método lúdico.

Objetivos

Objetivo Científico

Demostrar la relación funcional entre el Método Lúdico (VI) y el Rendimiento en Geografía (VD).

Objetivo Aplicado

Incrementar el rendimiento en Geografía (VD), de calificaciones 2 (dos) o 1 (uno) a una calificación de 3 (tres) o 4 (cuatro), con la aplicación del método Lúdico (VI), en 30 alumnos, del cuarto grado de una escuela pública de Asunción.

Método

Participantes

El universo del cual se extraerá la muestra cuenta con 200 alumnos de una Escuela Pública de la Ciudad de Asunción, Paraguay. Los participantes de esta investigación serán seleccionados a través del muestreo intencional que, “es una técnica que se basa en el criterio del investigador para constituir una muestra de sujetos en función de su carácter típico” (<http://www.virtual.unal.edu.com>).

La muestra estará constituida por 30 alumnos (de ambos sexos), de nivel socioeconómico medio, de edades comprendidas entre 9 y 10 años, que estén cursando el cuarto grado del turno mañana de una Escuela Pública de Asunción con bajas notas en el último examen de geografía con el método tradicional.

Los criterios que se tendrán en cuenta para la selección de la muestra son los siguientes:

- La obtención de calificaciones 2 (dos) o 1 (uno) en el último examen de geografía con el método tradicional.
- Predisposición por parte de las autoridades de la institución y del grupo que será evaluado.
- Consentimiento informado firmado por los padres de los participantes.

Dispositivos

Son los aparatos utilizados y su papel en la investigación consiste en dos funciones importantes en el experimento: facilitar la administración del tratamiento experimental y ayudar a registrar la conducta resultante (McGuigan, 1996. p. 91).

Durante la fase de tratamiento (X) se utilizarán materiales lúdicos como Rompecabezas, Tarjetas de Preguntas, Ludo Oca, Laberintos, para implementar la (VI) y una Planilla de Registro de Producto Permanente para medir la (VD). En la post evaluación se utilizará un examen escrito, sobre el contenido desarrollado con el método lúdico, que consistirá en la solución de 10 problemas con valor de 6 puntos cada ítem sobre una escala de sesenta puntos. Se confeccionarán “Planillas de Registro de Producto Permanente” para la evaluación del desempeño de cada alumno al finalizar cada sesión.

Escenario

La aplicación de los “Métodos Lúdicos” se realizará en el salón de

clases del cuarto grado de una escuela pública de Asunción

El aula contara, básicamente con: treinta mesas con sus respectivas sillas, un escritorio, un armario, dos ventiladores de techo, dos ventanas, una puerta, un reloj de pared, cuatro fluorescentes y una pizarra.

El Aula presentara las siguientes características:

- Tamaño adecuado de acuerdo a la muestra.
- Buena iluminación.
- Buena ventilación.
- Ambiente sin interrupciones ni distracciones.

Recursos Humanos

La siguiente experimentación se realizará con:

- Dos Experimentadores (el profesor de clase y un alumno experimentador)
- Cuatro Observadores (cuatro alumnos investigadores).

Los experimentados se encargarán de:

- Dar las instrucciones.
- Administrar los “Materiales Lúdicos” durante la fase de tratamiento (X).
- Proporcionar los ejercitarios semanales.
- Proporcionar la hoja de examen escrito durante la post-evaluación.

Los observadores se encargaran de:

- El registro del rendimiento de los alumnos en la “Planilla Registro de Producto Permanente”.
- El registro del desempeño de los alumnos en la “Planilla de evaluación del Desempeño Semanal”.
- La corrección de los ejercitarios semanales.
- La corrección del examen final escrito de la post- evaluación.

Recursos Materiales

Materiales para implementar la VI:

- Manual de instrucciones.
- Instrumentos para medir la VD:
- Copias de Planilla de Registro de Productos Permanentes.
- Copias de Ejercitarios Semanales
- Hoja de Examen Escrito (pre y post).
- Lápiz y borrador
- Bolígrafos.
- Copias de Planilla de Evaluación del Desempeño Semanal.

Cada alumno deberá contar con:

- El Material lúdico correspondiente durante cada sesión de tratamiento.
- Una hoja de respuestas al finalizar cada sesión de la fase de experimentación.
- Una hoja de examen escrito y un bolígrafo durante la post-evaluación.

Los experimentadores deberán contar con:

- Lista de los alumnos y registro de asistencia-ausencia
- Bolígrafo
- 1 plancheta
- “Planilla de Evaluación del Desempeño Semanal”
- Cronómetro
- Marcadores para pizarra.
- Planilla de registro de Productos Permanentes.

Diseño

El diseño a ser utilizado para realizar el presente estudio será un Diseño Experimental Intragrupo con medidas pretest-postest. El pretest (O1) generalmente involucra la medición de la variable dependiente antes de la intervención, después de la cual el grupo experimenta el tratamiento (X) y finalmente se le administra un postest

(O2) en que nuevamente se mide la variable dependiente. (McGuigan, 1996).

La desventaja del diseño es que quizá la razón más importante por la que cualquier intervención parece exitosa sea el efecto placebo, en un experimento en que no existe grupo control semejante. La confusión es casi obligatoria. Otra dificultad con este diseño es que la mejoría observada en el aprendizaje entre O1 y O2 puede haberse debido a la influencia de otros cursos académicos o eventos ajenos al escenario educativo. Por último, puede haber una mejoría en los puntajes de la variable dependiente sin relación con la aplicación del tratamiento entre el pre test y el post test.” (McGuigan, 1996).

La ventaja de este diseño es que presenta un avance en relación al grupo sometido solo a post test toda vez que establece una fase de evaluación previa al establecimiento del tratamiento, el diseño permite el uso de análisis estadístico computando primero los puntajes de ganancia de O1 y O2 y sometiendo la diferencia promedio a la prueba t apareada (McGuigan, 1996).

Procedimiento

El siguiente estudio se desarrollara en cinco fases distribuidas en una Pre Fase, Fase de Pre test (O1), Fase de tratamiento experimental (X), una Fase de Post test (O2) y una Fase de Seguimiento.

Pre – Fase

En esta fase se llevaran a cabo las siguientes actividades:

- Selección de la escuela y organización de una charla informativa a los padres y a profesores.
- Firma del consentimiento informado de los padres de cada alumno.
- Elaboración del instrumento de registro de la asistencia.

- Coordinar las tareas y asignar a los investigadores que llevaran a cabo el experimento.
- Entrenar a los instructores y observadores.
- Preparación del Cronograma de Actividades concretando las fechas, días y horarios en las que tendrán lugar las sesiones.
- Redacción de las instrucciones (Anexo 4) que se utilizarán durante todo el proceso de experimentación.
- Confección de la Planilla de Registro del desempeño.
- Preparación de los dispositivos necesarios para la implementación de los tratamientos experimentales como ser el de los materiales lúdicos como Rompecabezas, Tarjetas de Preguntas, Laberinto y Ludo Oca, en temas como “Países de América” y “Producción Agrícola en los Departamentos del Paraguay”.
- Confección de un examen escrito sobre el contenido a ser desarrollado con el método lúdico.

Fase Pre evaluación (O1)

Revisar y tomar los registros de las calificaciones en la última prueba de Geometría con el método tradicional. Duración: una sesión.

Fase experimental (X)

En esta fase se realizara la manipulación de la V.I. en el aula asignada para el efecto en cuatro sesiones de sesenta minutos, durante cuatro semanas los días miércoles.

1ª. Sesión.

- Introducción:

Tareas: Saludo, Asistencia de los participantes, Distribución de los materiales e instrucción general.

Protagonistas: Dos experimentadores.

Duración: Quince minutos.

- Desarrollo:

Tarea: Desarrollo del juego lúdico con Rompecabezas.

Protagonistas: Dos experimentadores.

Duración: Cuarenta minutos.

- Evaluación:

Tarea: Registro del proceso del seguimiento de las instrucciones y cierre de la fase.

Protagonistas: Dos Observadores.

Duración: Veinte minutos.

2ª. Sesión.

- Introducción:

Tareas: Saludo, Asistencia de los participantes, Distribución de los materiales e Instrucción general.

Protagonistas: Dos experimentadores.

Duración: quince minutos.

- Desarrollo

Tarea: Desarrollo del juego lúdico con tarjetas de preguntas.

Protagonistas: Dos experimentadores.

Duración: Cuarenta minutos.

- Evaluación final.

Tarea: Registro del proceso del seguimiento de las instrucciones y cierre de la fase.

Protagonistas: Dos Observadores.

Duración: Veinte minutos.

3ª. Sesión.

- Introducción:

Tareas: Saludo, Asistencia de los participantes, Distribución de los materiales e instrucción general.

Protagonistas: 2 experimentadores.

Duración: 15 minutos.

- Desarrollo

Tarea: Desarrollo del juego lúdico con Laberintos.

Protagonistas: 2 experimentadores.

Duración: Cuarenta minutos.

- Evaluación final:

Tarea: registro del proceso del seguimiento de las instrucciones y cierre de la fase.

Protagonistas: Observadores.

Duración: Veinte minutos.

4ª. Sesión.

- Introducción:

Tareas: Saludo, Asistencia de los participantes, Distribución de los materiales e instrucción general.

Protagonistas: Dos experimentadores.

Duración: Quince minutos.

- Desarrollo

Tarea: Desarrollo del juego lúdico con Ludo Oca.

Protagonistas: Dos experimentadores.

Duración: Cuarenta minutos.

- Evaluación final:

Tarea: Registro del proceso del seguimiento de las instrucciones y cierre de la fase.

Protagonistas: Dos observadores.

Duración: Veinte minutos.

Post evaluación (02)

Tarea: Aplicación de un examen de conocimiento de Geografía que consistirá en la solución de diez problemas, con valor de 6 puntos para cada Ítem, en un máximo de 90 minutos. A estos 60 puntos se sumaran los 40 puntos correspondientes al desempeño semanal durante la fase experimental (X) totalizando 100 puntos. Protagonistas: Dos experimentadores. Duración: Sesenta minutos.

Fase de Retroalimentación:

Al finalizar el plan experimental, se presentará un informe de los resultados obtenidos en la investigación a las autoridades responsables de la Institución, a los alumnos y a los padres. Se realizara una merienda con tal objetivo.

Tarea: Se presentará un informe de los resultados obtenidos en la investigación
Protagonistas: Los experimentadores y observadores.

Duración: Dos horas, de 15 a 17 horas.

Análisis de Datos

Para los cálculos del análisis estadístico, se utilizará la media aritmética, cálculo que corresponde a la Estadística Descriptiva, y el cálculo de la t de Student a un nivel de significación del 0,05%, cálculo correspondiente a la Estadística Inferencial. Al obtener los resultados de la fase pre-test, se calculará la media aritmética grupal.

Una vez obtenidos los datos de la fase pos-test, se podrá realizar la prueba de hipótesis utilizando la t de

Student al nivel de significación de $\alpha=0.05$.

Referencias Bibliográficas

Martínez Hernández, M. (1984) *Psicología Experimental. Conceptos Básicos*. Madrid: Artegraf.

Mc Guigan, F. J (1996). *Psicología Experimental*. México: Trillas.

Pappalia y Olds. (1987). *Psicología*. Chile: McGraw – Hill.

http://uca.edu.py/ffch/psico_experimental.com

<http://metodoactivomp.blogspot.com>