

**Universidad de Ciencias Pedagógicas “Capitán
Silverio Blanco Núñez”**

Sancti Spíritus



**TESIS EN OPCIÓN
AL TÍTULO ACADÉMICO DE
MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS: UNA PROPUESTA PARA DESARROLLAR
HABILIDADES EN EL MANEJO DE LAS OBRAS DE REFERENCIA EN ESCOLARES
DE SEXTO GRADO.**

Autora: Lic. Lilia Elisa Castro Cruz.

Universidad de Ciencias Pedagógicas

“Capitán Silverio Blanco Núñez”

Sancti Spíritus



TESIS EN OPCIÓN
AL TÍTULO ACADÉMICO DE
MÁSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS: UNA PROPUESTA PARA DESARROLLAR HABILIDADES EN EL MANEJO DE LAS OBRAS DE REFERENCIA EN ESCOLARES DE SEXTO GRADO.

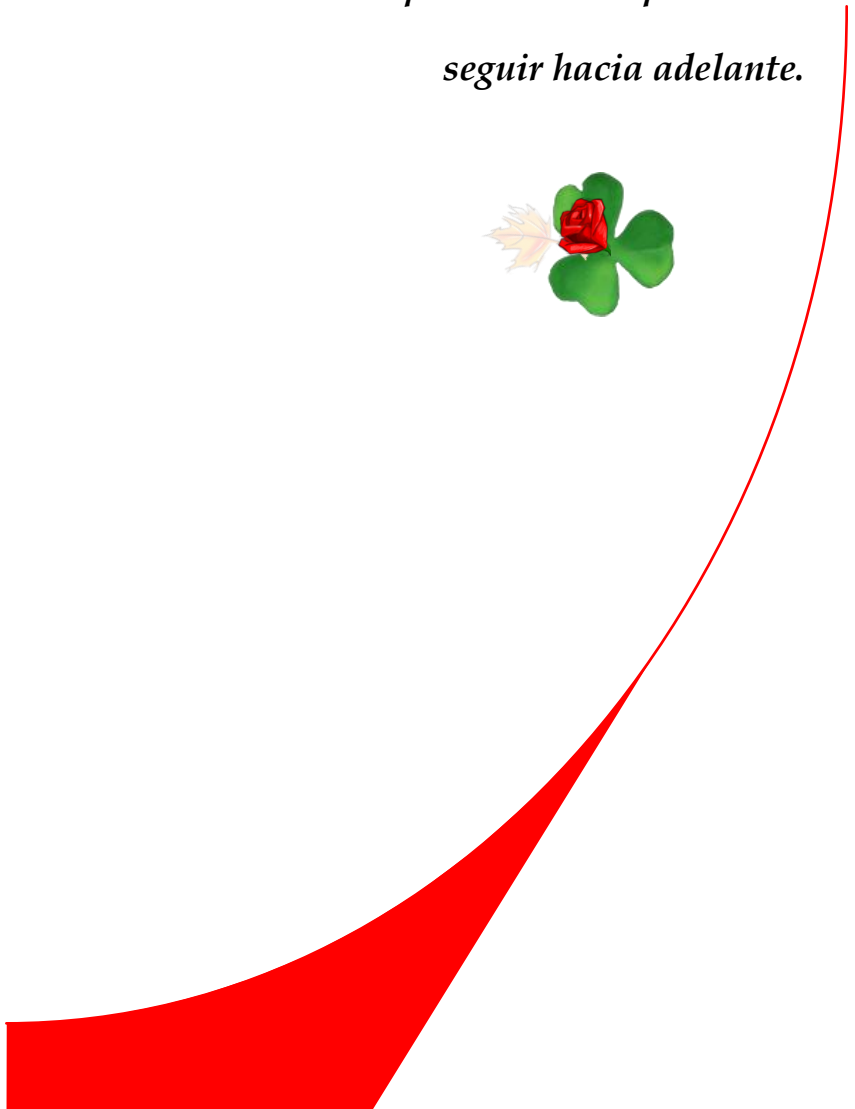
AUTORA: Lic. Lilia Elisa Castro Cruz

TUTORAS: Dr.C. Ramón Luis Herrera Rojas
MSc. Yaquelina Marta León Pino

2012

DEDICATORIA

*A mis hijas, Elisabeth y Lisset, por apoyarme,
soportarme e inspirarme a
seguir hacia adelante.*



AGRADECIMIENTOS



SÍNTESIS

El presente trabajo respalda la necesidad de contribuir al desarrollo de la cultura informacional en los escolares, en el contexto de las transformaciones de la escuela cubana, preparándolos para usar el recurso informativo como medio para su progreso intelectual. Para su desarrollo tomó como punto de partida el Currículo de la biblioteca escolar, elaborado por el Sistema de Información para la Educación (SIED). Su objetivo es aplicar juegos didácticos de fácil aplicación, creativos, motivadores, instructivos y desarrolladores, con una metodología abierta y flexible que contribuya al desarrollo de habilidades en el manejo de las obras de referencia en escolares de sexto grado de la escuela primaria "Miguel Ruiz Rodríguez". Su implementación permitió conocer la existencia de carencias y potencialidades en la muestra estudiada y sus resultados demuestran que la vía de solución seleccionada es viable para resolver el problema planteado, ya que influyen en el conocimiento de las obras de referencia y las vías para el acceso a esta fuente de información, así como las estrategias de búsquedas para hacer más eficiente la conversión de la información en conocimiento.

ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁG.
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I. PRESUPUESTOS TEÓRICOS QUE SUSTENTAN EL PROCESO DE FORMACIÓN DE USUARIOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL MANEJO DE LAS OBRAS DE REFERENCIA EN LA ENSEÑANZA PRIMARIA.	
1.1 La formación de usuarios. Un acercamiento al proceso.	10
1.2. Las habilidades informacionales. Su impacto en el adecuado uso y manejo de la información.	16
1.3 Papel de la biblioteca escolar en el desarrollo de habilidades informacionales en la escuela primaria.	23
1.4 Caracterización de las obras de referencia (Diccionarios, Enciclopedias y Atlas)	29
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS QUE CONTRIBUYAN AL DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL MANEJO DE LAS OBRAS DE REFERENCIA EN ESCOLARES DE SEXTO GRADO. CONSTATAción INICIAL Y FINAL.	
2.1 Análisis e interpretación de los resultados del diagnóstico inicial.	37
2.2 Fundamentos teórico - metodológicos para la puesta en práctica de la variable independiente.	41
2.2.1. Características generales de los juegos didácticos	47
2.3 Propuesta de Juegos didácticos.	49
2.4 Análisis e interpretación de los resultados del diagnóstico final.	60
CONCLUSIONES	64
RECOMENDACIONES	65
BIBLIOGRAFÍA	66
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

La información ha sido un importante elemento social que ha acompañado al ser humano en su devenir histórico, aspecto que hoy cobra mayor significación al estar la sociedad actual inmersa en la llamada “Era de la información”. El mundo moderno es de grandes interrogantes que provocan la investigación y el desarrollo del intelecto humano, lo cual implica dominar un conjunto de habilidades que permitan reconocer las necesidades de información y satisfacerlas por medio de la localización, evaluación y el uso de la misma.

De ahí que en la nueva sociedad de la información, el individuo requiera el desarrollo de una cultura informacional que le facilite el acceso, manejo y procesamiento de la información de una manera eficiente.

De acuerdo con lo anterior, la escuela debe responder a los intereses y necesidades de la sociedad a la que pertenece y está llamada a cambiar como respuesta a los cambios sociales. A la institución educativa le corresponde organizar sus recursos para lograr sus objetivos, esto es, encauzar los recursos de la mejor manera posible para formar el tipo de hombre que la sociedad requiere.

Lo anterior presupone la utilización de modelos educativos que orienten el aprendizaje hacia el desarrollo de un pensamiento amplio y un modo de actuar inteligente y creativo, es decir, el desarrollo de competencias profesionales como factor esencial para el desenvolvimiento y la actuación de los individuos en la sociedad.

La formación de usuarios en las bibliotecas escolares facilita una correcta utilización de los recursos y la adquisición de habilidades en la búsqueda y recuperación de la información. Son actividades o actuaciones de carácter pedagógico, que buscan conseguir el máximo uso de las posibilidades informativas de la biblioteca. Todo lo cual la convierte en un servicio bibliotecario de carácter permanente que requiere el empleo de métodos eficaces que permitan aprovechar al máximo las potencialidades de las fuentes de información.

En Cuba desde hace varios años se ha trabajado en la ordenación de un sistema coherente, dirigido a jerarquizar el papel de la formación de usuarios en la esfera de la educación. Ese sistema ha desempeñado un importante papel en las transformaciones

educacionales a las cuales se ha sometido en los últimos años el Sistema Nacional de Educación, con el fin de elevar su calidad.

Un papel esencial en este contexto lo ha ocupado el Sistema de Información para la Educación (SIED), el cual asume como concepto de formación de usuarios el Currículo para la biblioteca escolar, elaborado bajo la autoría de Miguel Ángel Ferrer López, Mercedes Alfonso Chomat, Tania Alejo Febles y Tamara González Mayor (2011b) con el objetivo de lograr una adecuada cultura informacional que se inserte en el propio proceso de formación y desarrollo de la personalidad de los escolares que se forman en las instituciones educativas. Este documento se proyecta hacia su sistematización como vía para alcanzar el éxito de un aprendizaje, que por esencia es procedimental, de carácter lógico, consecuente y dialéctico.

Este tema ha sido abordado también en diferentes estudios de las ciencias de la información, por autores como P. Grafton (1992), Y. Martí Lahera (2002 y 2003), G. Ponjuán y coautores (2004), C. S. Bruce (2004), S. Artilles Visbal (2007 y 2008) y M. Á. Ferrer López (2005, 2006 y 2011a y b), entre otros. Estos estudios coinciden en que un usuario con habilidades en el uso de la información puede responder adecuadamente a los retos que impone la sociedad actual, al estar capacitado para dominar los diferentes contextos de la información, tanto los modernos como los tradicionales. De ahí que le otorguen gran importancia a la formación de usuarios como vía para obtener aprendizajes significativos.

También, en años más recientes, se destacan investigaciones que buscan la formación adecuada de los usuarios, como la realizada por Adys Dalmau Muguercia (2010) donde se plantea una propuesta metodológica para desarrollar la cultura informacional en estudiantes de la Carrera de Comunicación social en la SUM de Moa, Holguín, la cual contribuye a formar un profesional con conocimientos y actitudes en el uso de la información científico-tecnológica en todas sus actividades.

Rosa Marilín Hernández Cabrera (2009), basó sus estudios en la aplicación de actividades desde la biblioteca escolar, dirigidas a favorecer la cultura informacional en la Enseñanza de Jóvenes y Adultos para el desarrollo de habilidades en el uso de información. De la misma manera Mauricia Delis Zerquera Fernández (2011)

desarrolló actividades metodológicas para favorecer la cultura informacional de los maestros primarios desde la labor tutorial, ambas de la Universidad Pedagógica de Sancti Spíritus.

También de la Universidad Pedagógica de Sancti Spíritus, Miladys Aurora Menéndez Rodríguez (2011) desarrolló una investigación dirigida a realizar actividades de formación de usuarios que favoreciera el uso de las obras de referencia, contribuyendo con su experiencia a fortalecer la cultura informacional en estudiantes de cuarto año de la carrera Humanidades. Esta investigación aborda un tema importantísimo en el ámbito de la biblioteca escolar, ya que las obras de referencia son consideradas fuentes de información documental imprescindible en cualquier organización de información. Su objetivo es orientar al usuario y/o especialista en un tema determinado y si no posee las habilidades necesarias para su manejo, seguramente ocasiona la pérdida de su tiempo o, peor aun, la pérdida del interés por la búsqueda de la información para el estudio o el trabajo, lo cual obliga a cualquier usuario de la información a contar con habilidades para utilizarlas.

A este particular se le brinda especial atención en el Programa Curricular para la biblioteca escolar, el cual tiene en cuenta entre sus objetivos el adecuado uso y manejo de las obras de referencia. El diseño curricular contempla a partir del tercer grado de la enseñanza primaria un objetivo a lograr en cada grado, de manera que cuando culmina esta enseñanza, los escolares deben ser capaces de manejar las obras de referencia; identificarlas dentro de la colección y ordenarlas de acuerdo a su clasificación; deben tener desarrolladas las habilidades necesarias para localizar información en diccionarios, enciclopedias y en los atlas; específicamente en el índice toponímico de los mismos; todo lo cual los prepara para alcanzar otras habilidades en grados posteriores.

Teniendo en cuenta la aspiración de este documento rector de la biblioteca escolar, la autora de este trabajo centró su atención en la forma en que se estaba comportando este fenómeno en los escolares de sexto grado de la escuela primaria Miguel Ruiz Rodríguez del municipio de Fomento, provincia Sancti Spíritus. Al valorar la realidad se pudo constatar que tienen potencialidades importantes como el uso frecuente de la

biblioteca para realizar sus actividades docentes y el interés por aprender. En cambio, en relación al uso de las obras de referencia presentan insuficiencias como:

- No utilizan las obras de referencia y desconocen su importancia dentro de la colección.
- No utilizan los diccionarios y enciclopedias existentes en la biblioteca, exceptuando los diccionarios de la lengua española, que es de uso más frecuente.
- En su mayoría demuestran pocas habilidades al trabajar con el atlas escolar y no utilizan otros tipos de atlas.
- No poseen habilidades para utilizar el índice toponímico de los atlas.

Esta contradicción presente en la realidad educativa permite formular el siguiente **Problema científico**: ¿Cómo contribuir a desarrollar habilidades en la utilización de las obras de referencia en escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez”?

Su **objeto de estudio** es el proceso de formación de usuarios en la escuela primaria.

El **campo de acción** lo constituye el desarrollo de habilidades en la utilización de las obras de referencia en escolares de sexto grado.

Para dar respuesta a la interrogante, se precisa el siguiente **Objetivo**: Aplicar juegos didácticos dirigidos a desarrollar habilidades en la utilización de las obras de referencia en escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez”.

El análisis minucioso del problema permite plantear las siguientes **Preguntas Científicas**:

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de formación de usuarios en la escuela primaria?
2. ¿Cuál es el estado actual del desarrollo de habilidades en el manejo de las obras de referencia en escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez”?

3. ¿Qué juegos didácticos se realizarán para contribuir a desarrollar habilidades en el manejo de las obras de referencia en escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez”?
4. ¿Qué resultados se obtendrán con la aplicación práctica de los juegos didácticos que se realizarán para contribuir a desarrollar habilidades en el manejo de las obras de referencia en escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez”?

Las **tareas científicas** a realizar durante la investigación son las siguientes:

1. Determinación de los presupuestos teóricos que sustentan el proceso de formación de usuarios en la escuela primaria.
2. Diagnóstico del estado actual del desarrollo de habilidades en el manejo de las obras de referencia en escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez”.
3. Elaborar juegos didácticos que contribuyan a desarrollar habilidades en el manejo de las obras de referencia en escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez”.
4. Aplicar juegos didácticos que contribuyan a desarrollar habilidades en el manejo de las obras de referencia en escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez”.
5. Validación de los juegos didácticos que contribuyan a desarrollar habilidades en el manejo de las obras de referencia en escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez”.

Como parte del enfoque dialéctico – materialista se emplearon los siguientes **métodos de investigación**:

➤ **Del nivel teórico**

❖ **Análisis y síntesis:** Para el análisis de la bibliografía, en el diagnóstico del estado en que se encuentra el desarrollo de habilidades en el manejo de las obras de referencia que presentan los escolares de sexto grado de la escuela primaria Miguel

Ruiz Rodríguez y para distinguir los aspectos más esenciales en la elaboración de los juegos didácticos.

❖ **Inducción y deducción:** Para establecer generalizaciones a partir del estudio de las metodologías particulares en el trabajo bibliotecario que permiten el tratamiento al manejo de las obras de referencia y para obtener el verdadero conocimiento de la realidad.

❖ **Histórico y lógico:** Para determinar la evolución de los estudios acerca del tema y dar continuidad a la búsqueda de soluciones al problema planteado.

❖ **De sistema:** Para favorecer la interrelación de los componentes del proceso: dimensiones, indicadores, métodos e instrumentos. Todo desde la concepción teórica que se asume para el desarrollo de habilidades en el manejo de las obras de referencia.

➤ **Del nivel empírico**

❖ **Observación Científica:** Para explorar los modos de actuación de los escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez” en relación a las habilidades para el uso y manejo de las obras de referencia.

- **Técnica:** Externa, se analiza al objeto observado desde lo externo para apreciar su conducta y explicar su naturaleza interna; abierta, el objeto conoce que está siendo observado; no participante, el investigador se mantiene fuera de la situación estudiada y directa, el investigador realiza personalmente la observación.

- **Instrumento:** Guía de observación.

❖ **Entrevista:** Para comprobar los conocimientos que poseen los escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez” en relación al desarrollo de habilidades en el uso y manejo de las obras de referencia.

- **Técnica:** Semi-estandarizada, por su estructura (preguntas planificadas, pero con carácter flexible para poder adecuarlas a cada situación concreta); individual, por existir una relación directa entre el entrevistador y el entrevistado.

- **Instrumento:** Guía de entrevista.

❖ **Análisis de documentos:** Se empleó con el propósito de analizar el uso de las obras de referencia a través del control estadístico de la biblioteca.

❖ **Experimental:** En su modalidad: Pre – experimento formativo pedagógico: Se creó y aplicó para dar solución al problema constatado. Empleándose en sus tres fases:

- **Fase diagnóstico:** Ejecución del rastreo bibliográfico y aplicación de los instrumentos.

- **Fase formativa:** Introducción de la variable independiente.

- **Fase control:** Nueva aplicación de los instrumentos para realizar el estado comparativo de los resultados y comprobar la efectividad de la propuesta.

➤ **Del nivel Estadístico – Matemático**

❖ **Estadística descriptiva:** Para organizar y presentar los datos durante el diagnóstico inicial y final con procedimientos tales como: tablas y gráficos.

La **población** estuvo compuesta por 72 escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez” y la **muestra** se seleccionó por el método no probabilístico, utilizando como técnica de muestreo la intencional. Estuvo constituida por 20 escolares de sexto grado, lo que representa el 27,7 % de la población.

Variable independiente: Juegos didácticos

Conceptualización de la variable independiente: “Es una técnica participativa de la enseñanza, encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta. Propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, contribuye al logro de la motivación de las asignaturas, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la resolución de diversas problemáticas” (Ortiz Ocaña, A. L., 2005:2).

Variable dependiente: Nivel de desarrollo de habilidades en el manejo de las obras de referencia.

Conceptualización de la variable dependiente:

En esta investigación, la autora tomó como referencia los conceptos:

Habilidad: “constituyen el dominio de operaciones (psíquicas y prácticas) que permiten una regulación racional de la actividad (...) la sistematización de las acciones subordinadas a su fin consciente” (González Maura, V. y coautores, 2003:117).

Habilidades en información: “Las habilidades de información se descomponen en varias fases secuenciales dirigidas a la anticipación de la información sobre la base de las necesidades informativas, la búsqueda de las fuentes que potencialmente puedan ofrecerle la información, la evaluación de estas y de la información que ellas contienen, recopilarla y evaluar el resultado” (Barry, C., 1999).

A partir de la literatura consultada, la autora de la investigación entiende por nivel de desarrollo de habilidades en el manejo de las obras de referencia al dominio de procedimientos que de forma sistemática se aplican para aproximarse a las obras de referencia, registrarla, explorarla y acceder a la información, mediante el empleo de estrategias de búsqueda.

Operacionalización de la variable.

DIMENSIONES	INDICADORES
COGNITIVA (D1)	1. Reconocer las obras de referencia dentro de la colección. 2. Reconocer las características particulares que distinguen a los diccionarios, enciclopedias y los atlas.
PROCEDIMENTAL (D2)	3. Uso de las obras de referencia. 4. Manejo adecuado de diccionarios y enciclopedias al localizar información. 5. Manejo adecuado del atlas y su índice toponímico al localizar información.

Desde el punto de vista práctico la **contribución científica** se aprecia en el proceder didáctico y lúdico con el que fueron concebidos los juegos didácticos dirigidos a desarrollar habilidades en el manejo de las obras de referencia en los escolares de sexto grado que potencian los objetivos del Programa Curricular elaborado por el Sistema de Información para la Educación (SIED). Por su funcionalidad se convierten en sustento gnoseológico para el tratamiento de este fenómeno en el ámbito de la biblioteca escolar.

La **novedad** científica radica en la forma en que se desarrollan los juegos didácticos dirigidos a desarrollar habilidades en el uso de las obras de referencia en los escolares de sexto grado, los cuales se desarrollan en un ambiente participativo, dinámico, carácter desarrollador y con facilidades para la comunicación. Además cada uno tiene un diseño que permite utilizarlo en horario docente y extradocente.

La tesis consta de Introducción, dos capítulos que se titulan: el primero: **“Presupuestos teóricos que sustentan el proceso de formación de usuarios para el desarrollo de habilidades en el manejo de las obras de referencia en la enseñanza primaria”**. En él se hace una referencia al proceso de formación de usuarios, las habilidades en información y su impacto en el adecuado uso y manejo de las obras de referencia, así como el papel de la biblioteca escolar en el desarrollo de estas habilidades en los escolares de sexto grado. Además se realiza una caracterización de las obras de referencia. En el segundo se realiza una **“Fundamentación de los juegos didácticos que contribuyan al desarrollo de habilidades en el manejo de las obras de referencia en escolares de sexto grado**. En él se muestran las insuficiencias detectadas en la muestra analizada a partir del diagnóstico inicial y se procede a fundamentar teóricamente la vía de solución, así como la descripción de los juegos didácticos. Se evalúa la pertinencia de las mismas a partir de la aplicación de los instrumentos durante el diagnóstico final. Posee además, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPITULO 1. PRESUPUESTOS TEÓRICOS QUE SUSTENTAN EL PROCESO DE FORMACIÓN DE USUARIOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL MANEJO DE LAS OBRAS DE REFERENCIA EN LA ENSEÑANZA PRIMARIA.

1.1 La formación de usuarios. Un acercamiento al proceso.

Durante el desarrollo de la humanidad, los procesos educativos han sido preocupación y objeto de estudio de grandes pensadores. Las reflexiones acerca de las formas de organizarlos han constituido un asunto complejo.

Por su parte, la bibliotecología y las ciencias de la información también se han ocupado, desde sus orígenes, en proyectar una estructura u organización que contribuya a la formación y la preparación del ser humano. Es en este sentido que esta disciplina se vincula con los procesos educativos mediante la educación de usuarios.

En los años sesenta del siglo XX es cuando surge con fuerza el interés en profundizar en los problemas de los usuarios. Aparecen estudios relativos a la formación de usuarios y va apareciendo bibliografía abundante en la que es la materia principal. Se desarrollan también seminarios y conferencias explicando experiencias nuevas, y estableciendo nuevos métodos de enseñanza. En 1976, se realizaron tres conferencias internacionales dedicadas a este tópico, auspiciadas por el programa UNISIT.

A partir de entonces comienza a verse la formación de usuarios, como un proceso por el cual se capacita a los usuarios de la información, efectivos o virtuales, para descubrir las fuentes pertinentes de información, buscar dichas fuentes y organizar dicha información para utilizarla, todo lo cual implica capacitarlo en el uso y aprovechamiento de los servicios y productos de las fuentes de información, con el objetivo principal de instruirlos en los procesos de identificación, localización, selección, evaluación y utilización de datos e información.

En la actualidad existen diversas concepciones acerca de la formación de usuarios. Tocatlian (1978:395), la define como una “manera genérica, que incluye todo proyecto o programa destinado a orientar e instruir a los usuarios actuales y potenciales, individual o colectivamente con el objetivo de facilitar:

- El reconocimiento de sus propias necesidades de información.

- La formulación de estas necesidades.
- La utilización efectiva y eficaz de los servicios de información.
- La evaluación de estos servicios”.

Cencerrado Malmierca (1997:31) considera que es “Una actitud permanente, con la que la biblioteca busca crear situaciones de comunicación con el usuario, con el objeto de informar y educar en el uso óptimo de los recursos que ofrece y conseguir así un mayor aprovechamiento de sus servicios y unos usuarios informados y críticos”.

Patricia Hernández Salazar (1998:11) plantea que es un “... proceso de intercambio de experiencias o saberes significativos sobre el uso de la información, con el fin de que la persona que la usa, de acuerdo con su proceso cognoscitivo, perciba la importancia de la información y adquiera formas de saber hacer o de resolver problemas relacionados con el acceso y uso de la información.”

Para Dora Gazpio (1998:23), formación de usuarios es "la acción referida al entrenamiento de los usuarios en el uso de la biblioteca, de una biblioteca en particular sin importar su tipo. Busca orientar al usuario, en forma individual o grupal para alcanzar una mejor utilización de los servicios de la biblioteca, es decir, que abarca todos los tipos de actividades dirigidas a enseñar a los usuarios los servicios, las instalaciones, y la organización de la biblioteca, los recursos de esta y las estrategias de búsqueda".

Del mismo modo, Victoria Miranda Pérez, N. Fuentes Pino y B. Carvajal Hernández (2008:15) definen la formación de usuarios como “el conjunto de actividades de aprendizaje que permiten conocer y utilizar fuentes de información y los recursos documentales óptimos, con el fin de responder a las necesidades de información para fines de estudio, de investigación y de actualización permanente”. Concepto que amplía más adelante al definir la formación de usuarios de la información, la cual “Es entendida como un proceso de búsqueda e intercambio de un individuo (sujeto que aprende) con otro (profesor o coordinador del aprendizaje), de las condiciones para transformar un saber o conocimiento recibido desde el exterior en una nueva forma, para realizar una actividad propia, cargando de significado el nuevo saber” (Idem).

Estas concepciones permiten presentar y explicar los principales fundamentos teóricos sobre los que se asienta la formación de usuarios en las bibliotecas a partir de los siguientes elementos relevantes:

- Actitud permanente.
- La biblioteca busca crear situaciones de comunicación con el usuario.
- Se pretende informar y educar en el uso óptimo de los recursos bibliotecarios.
- Se proyecta conseguir un mayor aprovechamiento de los servicios bibliotecarios.

Por tanto la formación de usuarios puede considerarse como un servicio que ofrece la biblioteca para la utilización de sus recursos por parte de los usuarios de la información y para ello es necesario la enseñanza de las técnicas bibliotecarias, bibliográficas y documentales. No hay que considerar esta actividad como una actividad puntual, sino que debe convertirse en un servicio bibliotecario de carácter permanente.

El servicio de información consiste en la realización de un determinado proceso tecnológico de la actividad de información y la entrega a los usuarios de los resultados de dicho proceso, con el fin de satisfacer sus necesidades de información. La razón de ser de un servicio es cubrir las necesidades de los usuarios, ya sean culturales, de educación o de investigación. El usuario deberá corresponder con el uso eficaz de ese servicio.

De ahí la importancia de hacer un programa de formación de usuarios en el uso de los servicios que ofrece la biblioteca o el Centro de Documentación. Lo más importante: el usuario, donde éste se convierta en un individuo capaz de valorar la importancia de la información, y logre hacer juicios críticos acerca de la calidad, pertinencia y confiabilidad de la información recibida, que obtenga la información por los medios más adecuados, que haga un uso óptimo de la información y que pueda tener acceso fácil y rápido a los servicios y productos de unidades de información que sean de su interés.

El objetivo principal es que los usuarios aprendan a utilizar los servicios de la Biblioteca y los recursos de información de manera eficaz y eficiente. Lograr que el usuario se familiarice con los servicios para que tenga un cierto grado de independencia y desarrolle capacidad e iniciativa. Así también que manipule con seguridad y habilidad

los recursos de información, los instrumentos de recuperación, el catálogo, bases de datos, etc. Sin embargo, los objetivos varían en función de cada biblioteca o centro y en función de las características y necesidades de los usuarios.

Se ha demostrado que la existencia de bibliotecas escolares desde la enseñanza primaria, permiten adiestrar a los escolares desde las edades tempranas en una correcta utilización de los recursos y la adquisición de habilidades en la búsqueda y recuperación de la información. Esa especialización es muy importante, sobre todo en lo relativo a la formación de los escolares que necesitan de actividades y programas que les acerquen a la biblioteca, enseñándoles a acceder a los documentos, a utilizar las obras de referencia, divulgativas, literarias, y a buscar y recuperar información.

La biblioteca escolar, con un profesional especializado, debe convertirse en el agente de esta formación, la misma debe acercar sus servicios a toda la comunidad escolar y favorecer el uso de la lectura y la búsqueda de la información.

Los programas de formación de usuarios son más necesarios en la medida en que la biblioteca amplía y diversifica las ofertas de servicios informativos a la comunidad escolar. Si la biblioteca escolar constituye el eje en torno al cual se debe adherir la actividad educativa del centro, la formación de usuarios es el medio que permite poner en marcha todas sus potencialidades.

Una de las funciones del personal de la biblioteca consiste en enseñar su funcionamiento (señalización, catálogos, búsquedas bibliográficas, etc.) a los usuarios del centro.

La formación de usuarios comprende un conjunto de actividades que pretenden fomentar, mediante una idónea utilización de los recursos documentales, la capacidad de responder con autonomía a cualquier demanda informativa. Estas actividades requieren de una planificación previa que parta de las necesidades de los escolares.

Como objetivos básicos, la formación de usuarios pretende ayudar a que los escolares adquieran las siguientes aptitudes:

➤ Acceso a las obras:

- Conocer la función de los catálogos, las fichas, registros catalográficos.

- Conocer los catálogos de la biblioteca y aprender a localizar en ellos los documentos a partir de un título, un autor o, si existe un catálogo de materias, un tema.
- Saber interpretar los registros y fichas catalográficas.
- Aprender a utilizar la signatura topográfica para identificar un libro en el catálogo y localizarlo en la biblioteca.
- Saber localizar los documentos a partir de las indicaciones de los catálogos.
- Conocer otros centros bibliotecarios y documentales.
- Reconocer los distintos instrumentos periféricos de información: portadas, anexos, bibliografías, glosarios, cronologías, actividades...
- Reconocer la importancia de clasificar los materiales y de mantener unas normas de organización en la biblioteca.
- Conocer, básicamente, el sistema de clasificación que haya adoptado la biblioteca, así como los apartados para los diferentes temas y las divisiones por edades.
- Descubrir la utilidad de los carteles y rótulos para orientarse con más facilidad en la búsqueda de materiales en la biblioteca.
- Conocer los sistemas de presentación y organización gráfica de la información: gráficos, notas a pie de página, recuadros, esquemas...
- Identificar y valorar las diversas fuentes de información en función de los distintos niveles informativos: Utilización de las obras de referencia (enciclopedias, diccionarios, manuales, monografías, bases de datos, soportes ópticos, electrónicos)...
- Revelar la conveniencia de las obras de referencia y su papel en la búsqueda documental.
- Conocer las características de las obras de referencia más importantes.
- Conocer los tipos de enciclopedias y diccionarios y su manejo.

- Fomentar destrezas como la ordenación alfabética, la comprensión de abreviaturas...
- Utilización de las obras divulgativas y de literatura:
 - Conocer la variedad de libros y sus formatos.
 - Entender cómo están clasificadas las obras literarias (géneros, edades, colecciones...).
 - Identificar herramientas como índices, sumarios, glosarios...
- Utilización de materiales no bibliográficos:
 - Conocer las características de las fuentes de información no bibliográficas.
 - Aprender a localizar y utilizar la información en formatos y soportes diferentes.
 - Conocer la importancia de la prensa como fuente informativa de actualidad.
 - Conocer las posibilidades de acceder, mediante internet, a un gran volumen de información.
- Realización de búsquedas documentales:
 - Aprender a realizar una búsqueda documental a partir de una necesidad específica de información.
 - Utilizar los recursos de la biblioteca, teniendo en cuenta sus normas de funcionamiento y su sistema de organización.
 - Desarrollar criterios para la selección de la información.
 - Identificar y utilizar correctamente los instrumentos de recuperación de la información: sumarios e índices.
 - Utilizar correctamente los mecanismos de búsqueda en las fuentes de información no impresas.
 - Contrastar la información obtenida en diversas fuentes y desarrollar el sentido crítico.

Los usuarios de la biblioteca deben conocer sus fondos y tener a su disposición el catálogo o la posibilidad de consultarlos. La formación de usuarios forma parte de la misión educativa, alfabetizadora, promocional e informativa de la biblioteca y, como tal, no podemos considerarla como una función nueva, ya que las bibliotecas surgidas durante el siglo XIX, ya la practicaban. Hoy en día esta labor se mantiene presente, pero las formas de proporcionar ese conocimiento sobre cómo acceder a la información y conocimientos humanos es diferente como consecuencia de la evolución de los servicios bibliotecarios.

Un cometido esencial en la formación de usuarios es la de, por un lado, informar a los usuarios de los recursos informativos existentes en la biblioteca y, por otro lado, enseñarles a utilizarlos y a sacarle el máximo provecho de tal forma que se obtenga como fin último usuarios autónomos en información.

Lo que necesitan los individuos no es sólo saber usar las bibliotecas, sino dominar las habilidades y estrategias para informarse y usar la información, lo que implica conocer las fuentes y saber aplicar de modo inteligente los procedimientos para obtener información. La adquisición de habilidades en el manejo de la biblioteca les será de gran utilidad en su etapa universitaria y profesional.

1.2 Las habilidades en información. Su impacto en el adecuado uso y manejo de la información.

Las habilidades se forman en el mismo proceso de la actividad en la que el alumno hace suya la información y adquiere el conocimiento, lo que exige del entrenamiento. Solamente mediante la reproducción reiterada y la aplicación de los modos de actuación de manera consecuente se logra la formación y el desarrollo de las habilidades y los hábitos.

El término habilidad es definido en la literatura por diferentes autores que se adscriben al enfoque histórico cultural de L. S. Vigotski, el cual asume la autora de la presente investigación.

Las habilidades según A. V. Petrovski (1981: 220) es “el dominio de un sistema de actividades psíquicas y prácticas, necesarias para una regulación conveniente de la actividad, de los conocimientos y de los hábitos que posee el sujeto”.

Para Mercedes López López (1990:2) “una habilidad constituye un sistema complejo de operaciones necesarias para la regulación de la actividad”.

Por otra parte Carlos Álvarez de Zayas (1999: 71) considera las habilidades como “dimensión del contenido que muestra el comportamiento del hombre en una rama del saber propio de la cultura de la humanidad. Es, desde el punto de vista psicológico el sistema de acciones y operaciones dominado por el sujeto que responde a un objeto. Son las acciones que el estudiante realiza al interactuar con su objeto de estudio con el fin de transformarlo y de humanizarlo.

Viviana González Maura y coautores (2003:117) se refieren a que “constituyen el dominio de operaciones (psíquicas y prácticas) que permiten una regulación racional de la actividad (...) la sistematización de las acciones subordinadas a su fin consciente.”

Los autores citados coinciden de una u otra forma en considerar que la habilidad se desarrolla en la actividad y que implica el dominio de las formas de la actividad cognoscitiva, práctica y valorativa, es decir, el conocimiento en acción. Por tanto, al analizar la estructura de la habilidad esta tiene como base gnoseológica los conocimientos, como componentes ejecutores las acciones y las operaciones y como componentes inductores los objetivos y los motivos.

- Etapas para la formación y desarrollo de las habilidades, según Mercedes López López (Ob. cit:2).
- Etapa de formación de la habilidad: comprende la adquisición consciente de los modos de actuar, cuando bajo la dirección del docente el escolar recibe la orientación adecuada sobre la forma de proceder.
- Etapa de desarrollo de la habilidad: una vez adquirido los modos de acción, se inicia el proceso de ejercitación, es decir, de uso de la habilidad recién formada en la cantidad necesaria y con una frecuencia adecuada, de modo que vaya haciéndose cada vez más fácil de reproducir o usar y se eliminen los errores.

Por otro lado, para la formación y desarrollo de las habilidades se hace necesario buscar aquellas ejecuciones necesarias, esenciales e imprescindibles de ser sistematizada a las cuales se les llama invariantes funcionales de la ejecución. Estas

invariantes son las que indefectiblemente deben llegar a ser dominadas por los escolares y son las que aseguran el desarrollo de sus capacidades cognitivas. Este momento permite identificar que es esa actuación y no otra la que una persona está realizando. Si se logra la sistematización de las invariantes funcionales se puede lograr el dominio de la habilidad. También es importante para poder llevar a cabo la evaluación del aprendizaje, tanto del propio docente, como en la autoevaluación que puede realizar el escolar. Además le servirán de base, al docente, para diseñar la tarea docente y lograr el objetivo de la actividad.

Las habilidades constituyen otra forma de asimilación de la actividad. Éstas al igual que los hábitos permiten al hombre realizar determinadas tareas, así en su desarrollo al realizar acciones y operaciones se apropia de ellas paulatinamente y las perfecciona evolutivamente.

Al tratar las habilidades desde esta concepción se puede plantear que no se adquieren tan sólo por la sistematización de las operaciones, como los hábitos, sino por la asimilación y el dominio de éstas y la sistematización de las acciones encaminadas a determinada finalidad. Es a través de las habilidades que se regula racionalmente la actividad desde un plano consciente.

La teoría de la enseñanza que está dirigida a la formación y desarrollo de las habilidades y los hábitos debe contemplar que este proceso tiene que transformar la forma externa, material de la actuación en forma interna, psíquica. En los modelos pedagógicos de este tipo, se debe considerar que la formación y desarrollo de cada habilidad implica el dominio de una secuencia de acciones intelectuales y prácticas para la solución de una tarea dada.

En el área de la bibliotecología varios autores han declarado las habilidades en información como la búsqueda de estrategias para el desarrollo de habilidades en plena coordinación con las instituciones académicas, donde lo esencial es el trabajo cooperativo de los docentes y el personal bibliotecario.

El manejo de información requiere desarrollar un conjunto de habilidades que permiten definir la información necesaria, obtenerla y aprovecharla; exige lograr un dominio de

las habilidades para lograr rapidez, reducir el esfuerzo, representar y comunicar desarrollar un aprendizaje del que se pueda tener control.

Christine A Barry (1999) “las habilidades de información se descomponen en varias fases secuenciales dirigidas a la anticipación de la información sobre la base de las necesidades informativas, la búsqueda de las fuentes que potencialmente puedan ofrecerle la información, la evaluación de estas y de la información que ellas contienen, recopilarla y evaluar el resultado”. Según esta definición la evaluación de las obras se ejecuta en dos momentos: primero para la selección de las fuentes y de su información y segundo para valorar el resultado.

Miguel Ángel Ferrer López y coautoras (2011a:21) reconocen como habilidades en información a: “Poseer lenguaje icónico y de relación signos – significados, representar la información, diseñar la necesidad de búsqueda, diagnosticar el estado de lo que necesito, determinar potencial propio y necesidad de ayudas, determinar actualidad, contextualidad. (Lo nuevo o lo histórico). Discernir, qué busca, para qué busca, construir la decisión. Registrar la información, recolectar datos, seleccionar, sistematizar, sintetizar, generalizar, aplicar en otras condiciones. Utilizar y compartir la información, precisar las vías para poder regresar a la fuente. Desarrollar y ejercitar la memoria, reproducir en otras condiciones”.

Por otra parte J. Cortés y otros (2002) señalan el impacto que tiene en el desempeño del estudiante las habilidades en información al permitir acceder, evaluar e incorporar la información que necesita en el proceso de construcción del conocimiento y del papel que juegan las instituciones académicas para lograr su desarrollo. Estos autores reconocen seis habilidades generales para el uso y manejo de la información: “habilidad para definir e identificar una necesidad de información, habilidad para identificar y evaluar fuentes de información, habilidad para determinar los medios a usar en la búsqueda, registro, procesamiento, organización, representación y comunicación de la información, habilidad para buscar, localizar y obtener información, habilidad para procesar información, habilidad para representar y presentar la información”. (J. Cortés y otros, 2002).

A partir del criterio de este autor, Nisdani González Hernández en su tesis de Maestría (2010) declara las acciones que contribuyen al logro de dichas habilidades en el uso y manejo de la información:

➤ **Acciones para definir e identificar una necesidad de información.**

- ✓ Delimitar temas de investigación.
- ✓ Definir el objetivo a lograr con el manejo de la información
- ✓ Precisar preguntas pertinentes al tema, como guías de exploración y articulación de la información.
- ✓ Anticipar la estructura de información u organización de temas, subtemas, supratemas y temas relacionados.

➤ **Acciones para identificar y evaluar fuentes de información.**

- ✓ Validez, Pertinencia, Confiabilidad, Relevancia, Actualidad o Vigencia, Referencia de las fuentes.

➤ **Acciones para determinar los medios a usar en la búsqueda, registro, procesamiento, organización, representación y comunicación de la información.**

- ✓ Identificar, reconocer los medios existentes.
- ✓ Determinar cuáles son los adecuados según el objetivo de trabajo.
- ✓ Mismas variables: tiempo, confiabilidad, actualidad.

➤ **Acciones para buscar, localizar y obtener información.**

- ✓ Contactar la fuente, registrarla y realizar primera exploración.
- ✓ Conseguir o acceder a la información.
- ✓ Emplear estrategias de búsqueda.

➤ **Acciones para procesar información.**

- ✓ Clarificar cada documento, qué aporta, qué utilidad tiene para mi propuesta, visión del autor acerca del tema.
- ✓ Aspectos claves.

- ✓ Ordenar la información de acuerdo con una estructura de proyecto, clasificar, analizar; identificar ideas claves, cuadros de ideas y sinópticos, resumir.
- ✓ Leer la información, comparar y validar.

➤ **Acciones para representar y presentar la información.**

- ✓ Definir lo estratégico: El destinatario, El objetivo de la información, El Contenido.
- ✓ El medio de presentación: características de acuerdo con destinatario, objetivo y contenido.
- ✓ Definir lo formal: Formato, Composición, Estilo, Tiempos, rito, sincronía. Presentación, citas.

Ello significa que el desarrollo de habilidades en información merece una atención especial, porque es uno de los componentes de mayor complejidad en el mundo contemporáneo, dada la explosión de información que ella trae consigo.

Según Gloria Ponjuán y coautores (2004:18) “El manejo de datos e informaciones constituye uno de los aspectos más importantes para cualquier organización contemporánea, el manejo de la información abarca diferentes actividades como: la recolección, almacenamiento, recuperación, y difusión hacia lugares y personas indicadas, además, el uso de ellas se utiliza para varias actividades”.

Alfonso Cornella (2003:6) plantea que: “gestionar con demasiada información es peor que gestionar con poca (...) si bien es cierto que la información alimenta a las organizaciones, si no es suministrada adecuadamente las puede ahogar”. Y agrega “la explotación inteligente de la información, su conversión en conocimiento, puede que sea la única fuente de competitividad sostenible”. De todo lo anterior se deriva la necesidad de desarrollar una adecuada cultura informacional en los escolares, que afronten el reto de aprender constantemente, de aprender toda la vida, porque el trabajo es ahora aprender, transmitir y producir conocimientos.

La necesidad de crear una cultura en el uso de la información, es el resultado del volumen actual de la información que circula alrededor, y el gradual desarrollo que han alcanzado las tecnologías de la información como expresara Córdoba (2003:4) en uno

de sus artículos “la necesidad de fomentar el uso de la información por parte de los usuarios, la insistente urgencia de que el usuario aprenda sacarle provecho a la tecnología, o sea al uso masivo de la tecnología de la información ante una sociedad informatizada, inducen a pensar que la misión como profesionales no solo se trata de alfabetizar sino de ir más allá. Por lo que constituye un elemento esencial en el desarrollo de la sociedad de la información y el conocimiento.

Es a partir de la cultura informacional, que se adquieren habilidades que facilitan el uso, acceso, manejo, distribución, y procesamiento de la información, o sea, entender y emplear información en las actividades diarias, con el fin de cumplir los objetivos, y desarrollar el conocimiento. Aunque no es fácil ni sencillo modificar las actitudes de las personas, pues altera su volumen frente al desarrollo de la sociedad, que por complejo que resulte, no es una misión imposible, aunque sí debe ser un trabajo cuidadoso, bien pensado, planeado y que responda a necesidades objetivas.

El trabajo de los usuarios es cada día más habituado a entornos virtuales, plantea nuevas demandas que requieren una solución en la aplicación de estrategias para el acceso a la información, que trae como resultado la promoción del aprendizaje. Lo que trae consigo, la transformación de la educación de usuarios en alfabetización informacional, pues es el tributo más significativo de la cultura informativa.

Como plantea Cornella (2003:15) “(...) de la misma forma que una sociedad moderna no puede permitir ciudadanos sin educación (analfabetos o incultos), tampoco puede permitirse ciudadanos informacionalmente incultos”.

Las habilidades que exige la sociedad actual no están relacionadas solo con saber usar la biblioteca, sino dominar las habilidades y estrategias para informarse y usar la información, lo que implica conocer las fuentes, saber aplicar de modo inteligente los procedimientos para obtener información de ellas. Esta concepción abarcadora va más allá de la tradicional formación de usuarios, porque no solo es importante la información documental, sino también las habilidades para comprender, usar y comunicar la información y lograr conocimiento.

De ahí que el término habilidades en información haga referencia al conjunto de actividades orientadas hacia el desarrollo de habilidades, competencias y

conocimientos en los miembros de una sociedad para que usen la información en cualquier lugar, independiente del formato y el soporte. Su objetivo principal es adiestrarlos en los procesos de identificación, localización, selección, evaluación y utilización de datos e información, para ello realiza actividades que pueden ser: talleres, charlas, conversatorios, juegos, entre otros, donde el usuario adquiere las habilidades necesarias para acceder y usar la información de manera independiente y autónoma.

1.3 Papel de la biblioteca escolar en el desarrollo de habilidades en el manejo de la información en escolares de sexto grado.

En el contexto de las transformaciones en la escuela cubana actual la labor que debe desarrollar la biblioteca escolar es un elemento básico dentro del proceso docente educativo de la escuela, en tal sentido, los objetivos de la biblioteca tienen como punto de partida los propios objetivos de la educación y se adaptan a las características de cada grado, pero específicamente se centran en las actividades y servicios que se ofrecen, principalmente a los escolares, que permiten desarrollar habilidades para la búsqueda, recopilación, utilización y formas de compartir la información, apoyar el desarrollo del proceso docente educativo, producir el enriquecimiento cultural y espiritual y desarrollar procedimientos, habilidades, hábitos y capacidades para perfeccionar el trabajo independiente con las fuentes de información.

El desarrollo de habilidades de información merece una atención especial porque es uno de los componentes de mayor complejidad en el desempeño de las bibliotecas escolares. En este marco es necesario brindar a los escolares las herramientas que les permitan “aprender a aprender”, desarrollando las habilidades para manejar la información.

Para ello el bibliotecario tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

- Los contenidos que se vinculan con el desarrollo de habilidades de información.
- La inserción del desarrollo de habilidades de información en las situaciones cotidianas.
- El profesional responsable de trabajar estas habilidades.

- Cuándo trabajar estas habilidades.
- Dónde desarrollar las acciones orientadas al desarrollo de habilidades de información.

En relación con los contenidos que se vinculan con el desarrollo de habilidades de información estarán basados en dos aspectos, por un lado, el conocimiento de los distintos recursos informativos y por otro, las etapas del proceso de investigación. Ambos son muy importantes y los contenidos que se trabajarán estarán referidos a estos dos aspectos. Es necesario que el bibliotecario conozca que las habilidades que desarrollará las realizará sobre la base de las etapas del proceso de investigación, que constituyen herramientas fundamentales para la construcción de los conocimientos que posibilitan un aprendizaje permanente.

El bibliotecario debe favorecer el contacto con variados materiales y objetos de lectura en diferentes códigos y lenguajes de forma tal que los estudiantes sean capaces de manejar e interpretar, facilitar la formulación de relaciones y comparaciones entre los diferentes tipos de documentos y la información que cada uno aporta, orientar a los estudiantes hacia la adquisición de conocimientos y capacidades intelectuales, el desarrollo de habilidades y la apropiación de valores y actitudes necesarias para participar en la sociedad actual.

Para la inserción del desarrollo de habilidades de información en las situaciones cotidianas, el bibliotecario tendrá en cuenta la interdisciplinariedad, deben estar presentes en todas las situaciones de aprendizaje, la vinculación con los intereses de los escolares, los conocimientos previos, la selección de los recursos documentales, el sentido que tenga para los escolares, así como otros aspectos de interés a considerar.

Por ello y para coordinar las acciones se ha generado el currículo de la biblioteca escolar que tiene como “objetivo insertar la educación de usuarios en el propio proceso de formación y desarrollo de la personalidad que se diseña en las instituciones educativas mediante un currículo holístico, y que forme parte intrínseca del encargo social asignado a la escuela” (Ferrer López, M. A. y coautores, 2011b:1).

Este programa curricular reúne los proyectos de las mejores prácticas y toma en cuenta las aspiraciones de desarrollo que deben tenerse al utilizar la información. Los avances que se logren con la implementación de los objetivos del currículo, condicionan la escala a la que se puede llegar con las habilidades de información y además logra un estudiante preparado para percibir la información por cualquier vía, utilizando el recurso informativo y la lectura como medios para su desarrollo intelectual a tono con el desarrollo de la sociedad.

Para la aplicación de este Currículo el bibliotecario debe realizar un diagnóstico de sus escolares y proceder en correspondencia con lo planteado en los grados precedentes, debe utilizar formas de trabajo creativas que promuevan una participación activa y consciente de todos los escolares para que puedan aplicar los conocimientos adquiridos y paulatinamente estructurar su propio aprendizaje en todo el proceso docente educativo en el que participan como entes activos.

Específicamente para el sexto grado de la enseñanza primaria, el Currículo para biblioteca escolar se propone que trabajen “con textos que aborden la muerte, la independencia, las elecciones personales, la responsabilidad. Se familiarizan con el Sistema de Clasificación Decimal de Melvin Dewey y aprenden cómo se organiza la clase 900 (...) Consolidan el manejo de los diccionarios y enciclopedias, desarrollan habilidades en el uso de los atlas y utilizan todos los elementos indispensables para la localización de información. Consolidan lo aprendido en grados anteriores con respecto a las partes del libro, e incorporan el trabajo con el índice toponímico y su importancia” (Ibídem;23).

En las orientaciones metodológicas de este documento se plantea que “el bibliotecario mediante diferentes actividades, sistematizará los pasos a seguir para realizar una búsqueda, definir términos claves, ejecutarlo y determinar la fuente en que se encuentra la información deseada. Ejercitará la búsqueda en diferentes catálogos: autor, título y materia. Propiciará el desarrollo de la expresión oral, escrita y plástica y realizará juegos de rapidez en el uso de las obras de referencia: diccionarios, enciclopedias y atlas” (Idem).

El bibliotecario debe conocer las características (emocional, mental o físico) de sus

usuarios para poder asistirlo satisfactoriamente. Debe estar consciente de las habilidades intelectuales propias del estudiante, y estar preparado para dar guía individual y asistencia en localizar materiales pertinentes.

Al organizar y dirigir el proceso de formación de lectores en este grado se debe tener en cuenta que al terminar el sexto grado, el escolar debe ser portador, en su desempeño intelectual, de un conjunto de procedimientos y estrategias generales y específicas para actuar de forma independiente en actividades de aprendizaje, en las que se exija, entre otras cosas, observar, comparar, describir, clasificar, caracterizar, definir y realizar el control valorativo. Debe apreciarse ante la solución de diferentes ejercicios y problemas, un comportamiento de análisis reflexivo de las condiciones de las tareas, de los procedimientos para su solución, de vías de autorregulación (acciones de control y valoración) para la realización de los reajustes requeridos.

Los escolares de este grado muestran un aumento en las posibilidades de autocontrol, autorregulación de sus conductas y ejecuciones, lo cual se manifiesta, sobre todo, en situaciones fuera de la escuela, como el juego, en el cumplimiento de encomiendas familiares y otros.

Los maestros y bibliotecarios deben orientar el trabajo no solo en qué hacer sino en cómo hacerlo, dotarlos de procedimientos de control y autorregulación, para hacerles ver la importancia de este componente de la actividad. En la ejecución de la tarea se deben hacer todas las aclaraciones necesarias, volviendo siempre que lo necesite, a la orientación.

Según el Programa de sexto grado (2006) un aspecto que caracteriza a los escolares de este nivel y que tiene mucha importancia radica en que a esta edad comienzan a identificarse consecuentemente muchas veces con personas, personajes, etc., que se constituyen en modelos o patrones. Lo planteado permite comprender que este escolar es capaz de emitir juicios y valoraciones sobre personas, personajes y situaciones tanto de la escuela, de la familia, como de la sociedad en general por lo que la implementación de estrategias dirigidas a la formación de un ciudadano culto y virtuoso juegan un papel importante pues ellos ven en las conductas lo positivo y lo negativo y, en ocasiones, actúan en correspondencia con la imagen que de sí han formado.

En el desarrollo intelectual, se puede apreciar que si con anterioridad se han ido creando las condiciones necesarias para un aprendizaje reflexivo, en esta edad se alcanzan niveles superiores ya que los escolares tienen toda las potencialidades para la asimilación conciente de los conceptos científicos y para el surgimiento del pensamiento que opera con abstracciones, cuyos procesos lógicos (comparación, clasificación, análisis- síntesis y generalización entre otros) deben alcanzar niveles superiores con logros más significativos en el plano teórico. Ya en estas edades los escolares no tienen como exigencia esencial trabajar los conceptos ligados al plano concreto o su materialización como en los primeros grados, sino que pueden operar con abstracciones.

Otro aspecto muy importante radica en la diversidad de los gustos, intereses y preferencias. Investigaciones realizadas en Cuba han mostrado un cuadro relativamente amplio de deseos e intereses. Se observó que en sexto grado predominan los relativos a la actividad docente; pero también los hay de carácter familiar, personal, sociales, de recreación, etc., lo que indica un notable enriquecimiento que está ligado naturalmente al aumento de sus experiencias personales y a su inclusión en sectores más amplios y diversos de la actividad.

Un hecho importante es que en estos grados se observa una tendencia de los varones y las hembras a agruparse, a realizar actividades, a relacionarse preferiblemente con compañeros de su propio sexo. Esto se debe tener en cuenta al formar los dúos, tríos o equipos, buscando siempre que se agrupen de la forma que contribuyan al mejor desarrollo de la actividad.

La función específica del desarrollo de habilidades en el manejo de la información es proporcionar a los escolares las destrezas para lograr sus objetivos de conocimiento y como función general, prepararlos para hacer efectiva y permanente el uso de las bibliotecas y sus fuentes documentales no automatizadas y automatizadas. Propone además, la plataforma que permitan a los estudiantes la construcción del conocimiento, como la capacidad de trabajar intelectualmente con los procesos de investigación. Los escolares necesitan dominar las habilidades para hacer investigación en las bibliotecas. Pueden iniciar con el conocimiento y la organización de las colecciones y la diversidad

de los materiales bibliográficos y de consulta. Trabajar en reconocer las fuentes de información, su función y su uso.

Enseñar a los escolares los elementos para examinar los materiales bibliográficos que usarán en el proceso de aprendizaje y en el trabajo futuro, es una herramienta que permite tomar decisiones para la recuperación y procesamiento de información. Los escolares aprenden a seleccionar entre fuentes alternativas, desarrollando una actitud discriminativa, aprendiendo a comparar obras bibliográficas, autores, ideas y los juicios de los libros que revisan.

Esto induce a los escolares a pensar por sí mismos y dotarlos de iniciativas creadoras, así como también a desarrollar uniformidad en el nivel intelectual de la composición de un grupo. Juzga el trabajo bibliográfico analítico como la capacidad de señalar el contenido de una obra y el trabajo crítico como la emisión de un juicio sobre el material, sobre su valor literario, científico o artístico; sobre su utilidad práctica que representa para un usuario determinado.

La evaluación del material bibliográfico que leen los estudiantes se transforma en uno de los principios relacionados con la teoría y las bibliotecas, la práctica de aprendizaje del uso de la información. Los estudiantes que nunca han seleccionado material bibliográfico no tienen ninguna teoría ni experiencia sino sus propios puntos de vista y sus concepciones. Formar en ellos una teoría científica que apliquen sistemáticamente sobre éstos, tiene valor permanente. Aprender a recuperar de manera metódica y eficiente la literatura científica y técnica, es el resultado del conocimiento de los patrones generales del proceso de su producción, disseminación, adquisición y manejo de la información.

Esencialmente, la competencia en información implica maestría en los procesos de búsqueda de información, conocimiento del mundo de la información e internacionalización de los valores que promueven su búsqueda activa y su aplicación en una amplitud de contextos. Las personas alfabetizadas en información son aquellas que han aprendido como aprender. Conocen como aprender porque saben como el conocimiento está organizado, como encontrar información y como manejar la información de tal forma que otros pueden aprender de ellos. A eso ha de contribuir la

biblioteca escolar, a preparar a sus educandos a aprender de por vida porque pueden localizar la información que necesitan para cualquier tarea o toma de decisiones.

1.4 Caracterización de las obras de referencia (diccionarios, enciclopedias y atlas)

En toda biblioteca, independiente de su denominación, existen diferentes tipos de obras y de materiales, entre ellas se destacan las *obras de referencia o de consulta*, las que por contenido (tipo de información), estructura y características representan el primer paso para iniciar una investigación bibliográfica que puede continuar con recursos más especializados, de acuerdo al nivel, interés y necesidad del usuario.

Las obras de referencia contienen datos puntuales que guardan relación entre sí, pero no están integrados como en una monografía. Constituyen una recopilación del saber y no están concebidas para la lectura continua sino para la consulta pormenorizada de su contenido.

“El término obras de referencia es un anglicismo, sinónimo de obra de consulta. La literatura de referencia se utiliza para obtener rápidamente ciertos datos de carácter científico, aplicado o cognoscitivo, resultado de generalizaciones teóricas fundamentales y materiales relativos a la producción que van acompañados por una gran cantidad de tablas, gráficas, diseños y fórmulas” (Portales Tamayo, I., 2012: 16).

Las obras de referencia tienen determinadas características que la hacen merecedora de este nombre y su posicionamiento es a nivel mundial ya que proporcionan un acceso rápido a las fuentes de información, sobre una materia determinada; la información que se obtiene es inmediata y puntual, aunque no se pueden considerar originales porque resumen o recopilan los conocimientos expresados en otras publicaciones o formas de edición; por su construcción no están concebidas para la lectura continua, sino para la consulta pormenorizada de su contenido; están hechas para contener muchas informaciones autónomas, organizadas de tal manera que se acceda fácilmente a ella y además se concentran en una sola publicación un número de noticias o informaciones tan amplio que, su conocimiento detallado, exigiría al lector la lectura de muchas páginas.

Su utilización corresponde tanto a bibliotecarios y personas relacionadas con la información, como a los diferentes usuarios cuando deben encontrar soluciones a preguntas para los que no son necesarios conocimientos especiales o, cuando se necesitan desarrollar estrategias de búsqueda más amplias. En estos casos esas fuentes de información cumplen la función inicial de puntualizar la terminología, determinar el tema o estudiar dentro de un marco general de conocimientos antes de iniciar cualquier investigación que deba proporcionar o aportar un dato o noticia concreta que se demande.

Según Isabel Portales Tamayo (Ibídem; 18) existen diferentes clasificaciones teniendo en cuenta que son obras de referencia con características propias: Soporte: papel, microforma, y edición electrónica; Materia: generales o especializadas y Tipología: primarias o secundarias.

Entre las obras de referencia se encuentran:

❖ Los diccionarios: Desempeñan un papel importante en la cultura general de la humanidad, ellos reflejan igual que las enciclopedias los conocimientos de una sociedad en una época determinada.

La palabra diccionario proviene del latín medieval *dictionarium*, que quiere decir “repertorio de dicciones o palabras” y se usó para designar listas de voces latinas con sus equivalentes en lenguas romances. Así que los primeros diccionarios fueron bilingües.

Isabel Portales Tamayo (Ibídem; 19) considera diccionario “al libro en el que por orden comúnmente lógico contienen y explican las dicciones de uno o más idiomas, o los de una ciencia, facultad o materia determinada”.

Por otra parte María Moliner (1986: 4) define el diccionario como “el libro en que está la serie de palabras de un idioma, o una materia determinada colocadas alfabéticamente y explicadas, o bien con su equivalente en otro idioma”. En esta definición ya se indica la existencia de diccionarios dedicados a distintas ramas del conocimiento.

➤ Funciones de los diccionarios

Informativa: permite conocer en breve, mediante signos, los conocimientos acumulados.

Normativa: fijan los conocimientos y empleo de las palabras, facilitan el perfeccionamiento y la unificación del lenguaje como medio de comunicación.

➤ Clasificación:

Atendiendo a su ordenación, se clasifican en:

Alfabéticos: en general todos los diccionarios tienen un orden alfabético.

Ideológicos: agrupan las palabras compiladas de acuerdo con su significado y a continuación se colocan las que están estrechamente vinculadas por la sinonimia que presentan con las palabras que encabeza cada grupo, hasta en las que esa relación es más lejana. Más que palabras su interés es incluir ideas que indiquen las palabras con que se pueden expresar dichas ideas.

Atendiendo a su plan alcance, pueden ser:

Totales de la lengua o exhaustivos: reúne todos los vocablos de una lengua y pueden ser efímeras su permanencia o su absoluta legitimidad. Indudablemente que estos diccionarios poseen el valor de ser registros de las voces que se han utilizado por las distintas lenguas en cada período histórico.

Tesoro (también denominados selectivos o normativos): tratan de eliminar los términos incorrectos o espurios de acuerdo con la selección léxica hecha por los lingüistas de las academias de la lengua. De esta forma, los diccionarios tesoro van incluyendo los vocablos que estas instituciones aprueban y eliminan los arcaísmos.

Atendiendo a la materia que abarcan, se dividen en:

Generales de lengua:

- No compendiados: incluyen más de 250 000 palabras.
- Escolares o de escritorio: compilan entre 130 000 o 180 000 vocablos, algunos consideran dentro de esta categoría los diccionarios de bolsillo.

- Infantiles: se diferencian por el método utilizado al redactar las definiciones y la utilización de ilustraciones.
- De lenguas especializados en una parte del léxico, pueden ser:
- Bilingües o plurilingües (generales o especializados): tienen las palabras con su equivalente en una o más lenguas.
- Etimológicos o históricos: (generales o especializados): cuyo propósito es mostrar el origen e historia de cada palabra hasta el presente.
- Sinónimos y antónimos: este diccionario tampoco lleva definiciones, pero junto con los generales se la lengua son de mucha utilización para todo tipo de biblioteca.

Existen otros tipos de diccionarios que no caben en las anteriores clasificaciones como los de abreviaturas, de siglas, de nombres (de plantas, flores, animales), entre otros.

➤ Características generales.

Los diccionarios disponen la información que ofrecen de cada palabra en forma de artículo léxico, este comprende el anunciado del vocablo y toda la explicación, ejemplos, citas y referencias. Además de la definición y la fijación de la ortografía de las palabras, los diccionarios ofrecen, generalmente, información gramatical, la etimología, la pronunciación, los nombres de lugares y personalidades, la explicación de expresiones idiomáticas, proverbios y, en el caso de algunos diccionarios en otras lenguas, la división de sílabas y la pronunciación.

Las distintas acepciones de una misma palabra se ordenan dentro del artículo léxico en forma cronológica, generalmente las actuales aparecerán en último lugar. Algunos diccionarios citan los autores que han utilizado determinada palabra por primera vez.

❖ Las enciclopedias: junto con los diccionarios, son las fuentes de información secundarias más utilizadas en una biblioteca. Por más de 2000 años las enciclopedias constituyen los compendios de todo el saber, el inventario de la civilización en una época.

La palabra enciclopedia tiene origen griego y está formada por los vocablos *kikloi paideia* (*instrucción circular*), pero no se da este nombre a ninguna obra que tuviese ese objetivo sino hasta el siglo XVI.

Isabel Portales Tamayo (Ibídem; 25) define la enciclopedia “como la obra que contiene la información más esencial (detallada o breve) sobre todo o algún campo del conocimiento, es decir, presentan todos los términos conocidos dentro de todas las áreas de conocimiento, de manera más profunda que en los diccionarios”.

Una enciclopedia acumula datos, adaptándolos al sistema alfabético y presentándolo de forma independiente unos de otros. Son obras en varios volúmenes, normalmente, y su costo es muy alto. Su utilización se realiza mediante los suplementos o anuarios que publiquen. Según su presentación pueden ser alfabéticas o temáticas.

La diferencia entre los diccionarios y las enciclopedias se debe recalcar. Las enciclopedias presentan información general y retrospectiva de innumerables temas y objetos e incluyen también en muchos casos las definiciones de palabras, que es el contenido fundamental de los diccionarios. El uso de la palabra diccionario y enciclopedia en el título no basta para diferenciar ambas obras, por lo que se debe estar alerta y determinar por el contenido y por el tipo de información que cada una ofrece, que tipo de obra es la que se analiza.

El término diccionario enciclopédico se ha utilizado desde el siglo X u XI, para designar enciclopedias que combinan características de los diccionarios: ordenación alfabética, inclusión de definiciones, numerosas entradas con pequeños artículos de información precisa, y que también dedican otros artículos para ofrecer amplia explicación sobre distintos temas como ilustraciones, mapas y cuadros estadísticos; los diccionarios enciclopédicos son verdaderos puentes entre los diccionarios y las enciclopedias. Por su precio y volumen, esa clasificación, está al alcance de un mayor número de personas y bibliotecas.

➤ Clasificación de las enciclopedias.

Las enciclopedias pueden agruparse según su: contenido, ordenación y volumen.

Por su contenido pueden ser:

- Generales o universales: a ella pertenecen las enciclopedias más antiguas y en todas las épocas estas obras han tratado de abarcar los conocimientos existentes hasta el momento de su publicación.
- Especializadas: son muy importantes para el trabajo. Aunque la primera enciclopedia especializada fue una obra teológica del francés Raoul Ardent, escrita en el siglo XII, no es hasta el siglo XIX que este tipo de enciclopedia prolifera por el desarrollo de la ciencia y la técnica.

Actualmente existen enciclopedias especializadas en todas las ramas del conocimiento y por la forma de presentar la información, están dirigidas en unos casos a estudiantes y también hay enciclopedias de este tipo escritas con un lenguaje propio para personas no especializadas en la materia.

Pueden considerarse especializadas, las enciclopedias juveniles, por el tipo de lector al que van dirigidas y a su vez se consideran generales por su contenido. Este tipo de lector dedica especial interés a la redacción y extensión de los artículos y las ilustraciones que los acompañan.

De acuerdo con su ordenación pueden ser:

- Alfabéticas: a ella corresponde la mayoría de las enciclopedias.
- Sistemáticas: son las que siguen un plan temático según un sistema de clasificación determinado, o alguna división lógica en los conocimientos.

De acuerdo con su volumen pueden ser:

- De mesa (de 1 a 4 tomos).
- Pequeñas (entre 5 y 12 tomos)
- Grandes (Si están publicada en más de 15 tomos)

➤ Características generales.

Las enciclopedias presentan la información en forma de artículos que se redactan amplia o brevemente, según el plan temático que se propongan los editores. Los

artículos pueden ser extensos y en este caso son artículos reseñas. Para otros temas los artículos son pequeños y se limitan a dar información fundamental, definiciones y en determinados casos la etimología de la palabra.

❖ Atlas

Las fuentes de referencia geográficas son documentos que se encuentran prácticamente en todos los centros de información y bibliotecas, así se denominan los atlas, mapas, guías de turismo, etc. Los repertorios geográficos son aquellos donde se puede localizar información sobre lugares, vías de comunicación, accidentes geográficos, características geológicas y geofísicas, poblaciones y culturas, etc., de un país o conjunto de países, regiones o del mundo entero.

Los atlas y otras fuentes geográficas, de consulta indispensable, como las guías turísticas, mapas, globos terráqueos, cartas náuticas, etc., facilitarán las respuestas a determinadas demandas de información por la amplitud de información que este tipo de repertorio posee, algunos de ellos permiten brindar junto con otras fuentes geográficas la localización de preguntas acerca de lugares, regiones, países.

El término atlas en su segunda acepción se refiere a un grupo de láminas correspondiente a un texto, por lo que actualmente existen atlas de distintas materias.

Los atlas como repertorios geográficos pueden responder a informaciones geográficas, geofísicas, poblacionales, culturales, etc. Constituyen una obra de consulta importante para conocer sobre países, ciudades, y localizaciones en general pues acompañan a la información que los caracteriza. Información histórica, económica, social, política y cultural.

Los atlas presentan índices que ayudan a encontrar el dato preciso. Si se trata de localizaciones geográficas, el índice remite a las páginas y, además, a las coordenadas donde está ubicado dentro del mapa el lugar que deseamos hallar.

El atlas requiere para su uso orientación por parte de profesores y bibliotecarios, y que se propicie el entrenamiento suficiente para que los escolares dominen bien su contenido, consulta correcta y utilidad.

➤ Características de los atlas

- La información que brinda es muy precisa.
- Poseen representaciones gráficas en forma profusa.
- Sirven para responder preguntas factográficas, sobre ilustraciones, preguntas investigativas sobre elementos geográficos y topográficos, económicos, turísticos, etcétera.
- Su elaboración responde a técnicas científicas muy precisas y definidas.

CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS QUE CONTRIBUYAN AL DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL MANEJO DE LAS OBRAS DE REFERENCIA EN ESCOLARES DE SEXTO GRADO. CONSTATACIÓN INICIAL Y FINAL.

2.1 Análisis e interpretación de los resultados del diagnóstico inicial.

Para dar solución a la pregunta científica orientada al diagnóstico, se aplicaron tres instrumentos que permitieron realizar una descripción exacta del estado real del problema:

Guía de observación (Anexo 1).

Con el objetivo de obtener información sobre los modos de actuación de los escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez” en relación con las habilidades para el uso y manejo de las obras de referencia. Los datos obtenidos en las 8 observaciones realizadas fueron registrados en el Modelo “Registro de Observaciones” (Anexo 2).

Guía de Entrevista (Anexo 3).

Con el siguiente objetivo: Comprobar los conocimientos que poseen los escolares de sexto grado de la escuela primaria “Miguel Ruiz Rodríguez” en relación al desarrollo de habilidades en el uso y manejo de las obras de referencia.

Guía para el análisis de documentos (Anexo 4).

Con el objetivo de obtener información sobre el uso de las obras de referencia, a través de la revisión del registro de asistencia espontánea y préstamo en sala. Los datos obtenidos durante el estudio de 6 meses fueron registrados en el Modelo “Registro de frecuencia de uso de las obras de referencia” (Anexo 5).

En la siguiente tabla se muestra la modelación estadística de los indicadores. Se le asignó una variable estadística y su respectiva escala valorativa de tipo ordinal.

MODELACIÓN ESTADÍSTICA DE LOS INDICADORES			
Dimensión	Indicador	Variable estadística	Escala de valores
D ₁	1	VE ₁	(A, M, B)
	2	VE ₂	
D ₂	3	VE ₃	
	4	VE ₄	
	5	VE ₅	

Para la medición de los indicadores de cada dimensión se utilizaron diferentes parámetros en los instrumentos aplicados (Anexo 6) y los criterios utilizados para la asignación de valores a las variables de indicadores aparecen en los anexos 7 y 8.

2.1.1 Procesamiento estadístico de los datos y análisis de los resultados.

Los datos recogidos se organizaron y procesaron utilizando tablas de frecuencia para cada dimensión. (Anexos 9, 10). Para valorar el comportamiento de los indicadores de la variable dependiente, se realizó un análisis porcentual de los datos obtenidos en cada indicador, así como la distribución de frecuencias. A continuación se presentan los resultados obtenidos sobre la base de la medición de estos indicadores por cada una de las dimensiones.

Dimensión cognitiva

Indicador 1: Con este indicador se midió si los escolares eran capaces de reconocer las obras de referencia dentro de la colección, lo que incluye si conocen las obras de referencia y el lugar en que se ubican según su clasificación. En su valoración se constató que 3 escolares se encuentran en el nivel alto para un 15 % ya que reconocen las obras de referencia durante las actividades, además saben explicar que su contenido es general, que son obras auxiliares, de consulta y no para leer de una vez,

permiten localizar rápidamente la información, también conocen que por su carácter general y de consulta se ubican al principio de la colección, después de la obras de Martí. Se encuentran en el nivel medio 6 escolares, para un 30%, ya que reconocen como obras de referencia al diccionario y la enciclopedia, las ubican correctamente dentro de la colección, pero no saben argumentar que son obras de consulta y que auxilian para localizar información; 11 escolares, que representan el 55 % de la muestra, se colocan en un nivel bajo al conocer apenas que el diccionario es una obra de referencia, no conocen el lugar exacto donde se ubican, ya que las colocan por la clase a la que pertenecen. Además no conocen por qué son consideradas como obras de consulta, ni las facilidades que brindan, no obstante manifiestan tener interés en conocerlo.

Indicador 2: Este indicador incluyó el conocimiento de las características particulares que distinguen a los diccionarios, enciclopedias y los atlas. Se comprobó a través de los datos obtenidos que 3 escolares, que representan el 15 % de la muestra, reconocen bien las características de las obras de referencia analizadas, manifestando que explican las expresiones de uno o más idiomas, que las enciclopedias hacen lo mismo pero más profundo e incluyen otras ciencias, así como conocen que en los atlas es donde se puede localizar información sobre lugares, accidentes geográficos, y poblaciones de los países. En un nivel medio se ubican 5 escolares, los cuales constituyen el 25 % de la muestra, los mismos dominan bien que los diccionarios definen términos, pero consideran que las enciclopedias hacen lo mismo pero no pueden explicar en qué se diferencian, además, medianamente pueden referirse al contenido de los atlas, ya que expresan que es para localizar los países y los 12 restantes se ubican en un nivel bajo ya que solo saben conversar sobre los diccionarios y lo que contienen, lo que representa el 60 % de la muestra estudiada.

Dimensión procedimental

Indicador 3: Para el análisis de este indicador, se tuvo en cuenta el uso de las obras de referencia, constatándose que 6 escolares usan frecuentemente los diccionarios de la lengua, el diccionario enciclopédico y los atlas para resolver tareas docentes, aunque no usan otros tipos de diccionarios y enciclopedias existentes, para un 30 % y 7

escolares pudieron ubicarse en el nivel medio al utilizar solamente los diccionarios de la lengua y los atlas para localizar aspectos de sus tareas docentes, lo que representa el 35 % de la muestra. En un nivel bajo se hayen 7 escolares, los cuales se limitan al uso de los diccionarios de la lengua para buscar términos orientados desde las clases, representado el 35 % de la muestra estudiada. De forma general, también puede decirse, que al hacer uso de las fuentes de información los escolares tienen especial cuidado con la conservación de los materiales bibliográficos.

Indicador 4: Este indicador incluyó el manejo adecuado de diccionarios y enciclopedias al localizar información. En su valoración se constató que 3 escolares se ubican en un nivel alto al conocer el manejo adecuado de los diccionarios y las enciclopedias, conocen y hacen uso fundamentalmente de los índices auxiliares para remitirse rápidamente a la información, por lo que demuestran habilidades en el acceso y también en el procesamiento de los datos, así como también la saben representar en un nuevo texto, para un 15%; 4 alcanzan el nivel medio pues localizan la información contenida en los diccionarios y enciclopedias y la interpretan adecuadamente, pero no demuestran tener habilidades para una rápida ubicación de los términos, así como en el futuro procesamiento de esa información, para un 20% y 13 se colocan en un nivel bajo al conocer apenas el uso del diccionario por su orden alfabético, así como tratan de buscar términos especializados en diccionarios de la lengua, demuestran muy pocas habilidades para localizar y procesar información, para el 65 % de la muestra estudiada.

Indicador 5: Para el análisis de este indicador, se tuvo en cuenta el manejo adecuado del atlas y su índice toponímico al localizar información. Se constató que 3 escolares alcanzaron el nivel alto ya que demuestran habilidades en el manejo del atlas, saben leer las leyendas y las escalas, además, ir al índice toponímico y buscar las coordenadas para localizar con rapidez los accidentes geográficos, lo que representa el 15 % de la muestra; en el nivel medio se ubican 3 escolares, que significa el 15 % de la muestra ya que tienen algunas habilidades para localizar en el atlas, aunque no utilizan, ni saben qué es el índice toponímico. En un nivel bajo se hallan 14 escolares que no demuestran habilidades en el manejo de los atlas y su índice toponímico al localizar información, representando el 70 % de la muestra estudiada.

El diagnóstico realizado permitió hacer una valoración crítica del estado real del nivel de desarrollo de habilidades en el manejo de las obras de referencia en escolares de sexto grado de la escuela primaria Miguel Ruiz Rodríguez, pudiéndose constatar la existencia de las siguientes potencialidades:

- Uso frecuente de la biblioteca para realizar sus actividades docentes.
- Interés por aprender.
- Cuidan los materiales bibliográficos.
- Son entusiastas durante las actividades que se realizan en la biblioteca.

El estudio de la muestra reflejó además, la existencia de las siguientes insuficiencias:

- No utilizan las obras de referencia de manera sistemática.
- Poseen limitados conocimientos sobre las obras de referencia.
- No utilizan los diccionarios y enciclopedias existentes en la biblioteca, exceptuando los diccionarios de la lengua española, que es de uso más frecuente.
- Demuestran pocas habilidades al trabajar con los diccionarios y enciclopedias.
- Demuestran pocas habilidades al trabajar con el atlas escolar y no utilizan otros tipos de atlas.
- No poseen habilidades para utilizar el índice toponímico de los atlas.

Los resultados obtenidos en el análisis del diagnóstico inicial, corroborado por los elementos señalados, demuestran la necesidad de desarrollar juegos didácticos que contribuyan al desarrollo de habilidades en el manejo de las obras de referencia.

2.2 Fundamentos teóricos para la puesta en práctica de la variable independiente.

Pedagogos, psicólogos, historiadores y sociólogos de diferentes países han hablado de la importancia del juego, como una categoría universal: todos los niños del mundo juegan.

El juego surge con el propio hombre: desde épocas remotas los adultos jugaban: realizaban bailes, danzas, dramatizaciones; en nacimientos, funerales, etc. En estos

juegos se ponían de manifiesto características lúdicas como: la tensión, el movimiento, el placer, la alegría. Aquí ya se manifestaba de forma incipiente el juego. De ahí el carácter social del juego, el cual se desarrolla con el propio progreso de la sociedad.

Muchas personas reducen la actividad del juego a una simple diversión; sin embargo representa una actividad mucho más importante. A través de él se establece una relación con el medio natural y social de incalculable valor para su desarrollo integral. Mejor que cualquier otra actividad, propicia el aprendizaje, porque constituye un todo coherente, capaz de desarrollar habilidades físicas e intelectuales, (percepción, imaginación, memoria, pensamiento, lenguaje.) Gran importancia se le concede a la actividad lúdica, por las posibilidades que brindan al ser humano desde las primeras etapas de su desarrollo.

Durante los primeros años de vida es vital, constituye la actividad más importante que se realiza, ocupando una gran cantidad de tiempo. A partir de él, el niño comienza a interactuar con el medio que le rodea, a relacionarse con sus semejantes, a conocer determinados aspectos que hasta ese momento desconocía, a desarrollar determinadas habilidades, a respetar determinadas normas.

Durante la etapa escolar, aunque el estudio pasa a ser la tarea fundamental, el juego sigue teniendo un alto grado de significación y aunque cambia de matices sigue inspirando el mismo atractivo, disfrute, placer, distracción, entretenimiento.

El juego es un fenómeno multifacético, que tiene un papel predominante en el desarrollo de la personalidad.

Pero ¿qué es realmente el juego?

“Jugar para el niño es aprender, es trabajar, es practicar interacciones con otros, es entrenarse para la vida de adulto. El juego descarga la energía excedente, estimula la imaginación. El juego tiene que ver con nuestros propios sentimientos, experiencias y problemas. Jugar es divertirse” (Esteve Boronat, M., 2001:3).

Algunas características generales del juego son:

- Es una actividad organizada.
- Es una actividad espontánea.

- Es una actividad libre, reguladora de la conducta.
- Es una actividad creadora.

Por lo que representa esta actividad en la vida de todos los seres humanos y por sus implicaciones en la conformación de muchos rasgos de la personalidad de cada individuo, un gran número de especialistas ha profundizado en su estudio. Como resultado de ello han surgido múltiples definiciones sobre el juego aunque hay muchos autores que no llegan a elaborar una definición y lo que hacen es describir sus rasgos más característicos.

Uno de los psicólogos que más aportó a la teoría del juego fue Elkonin. Este autor llegó a la conclusión de que el juego humano es aquella actividad en la cual se reproducen las relaciones sociales entre las personas, fuera de las condiciones de una actividad directamente útil. Así, denomina juego “a la actividad práctica social variada que consiste en la reproducción activa de cualquier fenómeno de la vida, parcial o total, fuera de su situación práctica real” (Elkonin, D. B. 1984: 5).

L. S. Vigotski, cuyas ideas están en la base de la teoría de Elkonin a partir de un enfoque histórico cultural, aborda los orígenes y función del juego en el desarrollo del niño. Él conceptualizó esta actividad “no como el simple recuerdo de lo vivido, sino como el procesamiento creativo de las impresiones vividas, su combinación y construcción, partiendo de ellas, de una realidad que corresponde a las demandas e inclinaciones del proceso del niño” (Vigotski, L. S., 1983:86).

En la pedagogía cubana, una destacada experta en el tema, Olga Franco García (2008) considera que el juego es “una actividad libre del niño, desprovista de interés material, abierta a la heterogeneidad de interrelaciones; es campo de alegrías, de reafirmación de conocimientos y de obtención de otros nuevos, que esta íntimamente ligada al desarrollo integral de la personalidad”.

Como se aprecia en esta definición, el juego es una actividad social que aflora como resultado de las combinaciones creativas de los escolares que se erige sobre las experiencias acumuladas por ellos y que responde a determinadas necesidades de realización a partir del contexto en el cual se desarrolla. De ahí que enriquecer la vida

con juegos, es una vía natural y espontánea para desarrollar las capacidades que permitan enfrentar y resolver los problemas que la vida plantea.

Existen variedad de juegos que se clasifican en dos grandes grupos: los juegos creadores y los de reglas:

Entre los *creadores* se encuentran los juegos de roles, de construcción, los de agua, los de arena y las dramatizaciones.

Se conciben como *juegos de reglas*: los de movimiento, los de entretenimiento, los musicales y los juegos didácticos.

Por las grandes ventajas que ofrece, la didáctica lo ha asumido como una vía muy efectiva para lograr despertar las motivaciones, desarrollar los diferentes intereses cognoscitivos, el desarrollo de habilidades y hábitos en el proceso docente. Es en los juegos didácticos donde se combina a plenitud la enseñanza con la actividad lúdica.

El valor didáctico de su uso está dado por el hecho de que en el juego se cambian diferentes aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza, óptima participación, dinamismo, entretenimiento, interpretación, actividad, modelación, retroalimentación, obtención de resultados concretos, iniciativa, competencia y carácter problémico.

Por juego didáctico se entiende a los juegos con reglas prefijadas donde se establecen y aplican los conocimientos en un ambiente lúdico” (Pérez León, L., Trujillo Álvarez, I. y Todo Espinosa, M. del, 2008).

El juego según Villalón es “una modalidad muy conocida con prueba de su efectividad, son valiosos medios de enseñanza de las diferentes asignaturas, ya que jugando también se aprende, el juego didáctico también se utiliza tanto en el propio proceso de enseñanza que como medio para la ejercitación y consolidación en actividades complementarias”. (Villalón, G. L. 2006:41)

Un concepto más acabado lo ofrece A. L. Ortiz Ocaña (2005:2) cuando expresa que “Es una técnica participativa de la enseñanza, encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, contribuye al logro de la motivación de las asignaturas,

constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la resolución de diversas problemáticas”.

Estos juegos se caracterizan por:

- Tener una tarea didáctica.

Precisa el conocimiento, el carácter instructivo del juego. Tiende al desarrollo de la actividad cognoscitiva de los niños y casi siempre está contenido en el nombre del juego.

- Tener acciones lúdicas.

Constituyen un elemento imprescindible en el juego, porque si no se manifiestan no hay un verdadero juego, sino ejercicios didácticos. Ellas estimulan la actividad, la hacen más amena, al desarrollo de la atención voluntaria en los niños.

- Tiene reglas de juego.

Se establecen de acuerdo con la tarea didáctica y el contenido de juego. Determina el carácter de las acciones lúdicas. Constituye un elemento instructivo, organizador y educativo. Deben ser moderadas para evitar la disciplina exagerada y la pérdida de interés de los niños en el juego.

Estos juegos son muy importantes puesto que desarrolla en los escolares los procesos psíquicos y cognoscitivos, la independencia, desarrolla los conocimientos y habilidades.

Además brindan grandes posibilidades al personal docente por la gran flexibilidad para organizarlo y dirigirlo así como la posibilidad de influir simultáneamente sobre varios grupos de estudiantes con diferentes niveles de desarrollo.

Ofrecen la posibilidad de brindar oportunidades para que los estudiantes actúen por sí solos y lleven a cabo sus iniciativas, así como ejercen influencia positiva sobre los estudiantes de menos desarrollo, por lo que eleva el nivel de desarrollo de los estudiantes.

➤ Conocimientos necesarios que deben tener los docentes.

- Características del desarrollo y personalidad de los escolares.

- Motivaciones e intereses.
 - Momentos del juego.
 - Indicadores del juego.
 - Habilidad para dirigir el juego con calidad.
 - Métodos de dirección del juego.
 - Orientaciones metodológicas para la dirección del juego.
 - Características de la edad.
- Condiciones que se deben crear.
- El espacio debe estar determinado teniendo en cuenta la capacidad y asistencia del grupo.
 - Organización de los docentes para dirigirlos.
 - Medios materiales para los diferentes tipos de juegos y contenidos de las actividades independientes.
 - Determinar la forma de intervención en el juego.
 - Adecuaciones de las interrelaciones de trabajo según el nivel del juego.
- Habilidades que debe desarrollar el docente para dirigir el juego.
- Habilidad de análisis y diagnóstico: consiste en analizar y valorar el nivel de desarrollo de la actividad lúdica de cada escolar. Para poder realizar un adecuado diagnóstico se hace necesaria la observación sistemática.
 - Habilidades de la proyección: es la proyección del desarrollo de la actividad lúdica o sea, la que desea obtener para todo un grupo en general y para cada estudiante en particular, se trazan objetivos a corto plazo, permite planificar los métodos y procedimientos para lograr los objetivos.
 - Las habilidades de organización y comunicación: es importante para la organización de los estudiantes en el juego, permite despertar un verdadero interés sobre dicha actividad, aplicando de manera certera los métodos y

procedimientos para dirigir los juegos. Permite la organización de los docentes en la dirección del juego.

El juego como instrumento pedagógico se convierte en una fuerza propulsora capaz de potenciar el caudal cognitivo y afectivo que almacenan nuestros escolares y que es necesario descubrir y desarrollar.

¿Qué ventajas ofrece la utilización de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

- Constituye un estímulo para el desarrollo psíquico del escolar.
- Convierte el estudio en una actividad placentera acorde con las características psicológicas del estudiante.
- Estimula la imaginación y demás capacidades mentales de los educandos.
- Favorece el desarrollo de la creatividad.
- Es una fuente de intercambio social y desarrolla sentimientos como la cooperación, lealtad, seguridad en sí mismo, estimula la emulación paternal, y el espíritu crítico y autocrítica.
- Garantiza el trabajo independiente de los escolares.
- Garantiza la unidad dialéctica en la instrucción y en la educación.

Son múltiples las potencialidades que brindan los juegos desde el punto de vista educativo y cognoscitivo, si se trabajan adecuadamente por los docentes, ya que estos permiten la asimilación de información, la aplicación y reafirmación de los conocimientos con lo cual se logra el desarrollo de las capacidades intelectuales de los participantes.

2.2.1 Características generales de los juegos didácticos aplicados en la investigación.

Los fundamentos teóricos analizados sirven de base para estructurar la propuesta de juegos didácticos dirigidos a desarrollar habilidades en la utilización de las obras de referencia en los escolares del grupo Sexto A de la escuela Miguel Ruiz Rodríguez.

Para la aplicación de los diez juegos didácticos se tuvo en cuenta el diagnóstico realizado. Están diseñados para trabajar en la biblioteca escolar, los mismos se realizan en actividades programadas en el horario docente así como en actividades extradocentes planificadas. Se elaboraron teniendo en cuenta la edad de los escolares, la diversidad de los gustos, intereses y preferencias.

Para implementarlas se siguió lo reglamentado en las normas relativas a la organización y funcionamiento de las unidades de información, relacionadas con la formación de usuarios y con los objetivos del Currículo para la biblioteca escolar, elaborado por especialistas del SIED, concretamente en los relacionados con las habilidades en el manejo de las obras de referencia. Se tomaron en consideración los objetivos concebidos desde el tercer grado, ya que no habían sido vencidos por los escolares, del mismo modo también se combinaron con otros objetivos curriculares que lo complementaron, al ser concebidos en el Programa curricular de manera integrada y no para su tratamiento aislado.

Además, en su concepción se tuvo presente el programa de estudio de sexto grado, de manera que además de desarrollar habilidades en información, estos juegos contribuyeran a apoyar el contenido de las clases que reciben en la institución. Mediante el empleo de los juegos didácticos, los estudiantes se activaron en la búsqueda, exploración e indagación de conocimientos, la consolidación y aplicación de los mismos y a la vez ayudaron a la conformación de normas de relación con el mundo; propulsaron la solidaridad, la cooperación, la emulación fraternal, el juicio crítico y autocrítico.

Los juegos incitaron a los escolares a pensar por sí mismos y el propio proceso de búsqueda de información, los condujeron al desarrollo de iniciativas creadoras y el despliegue de herramientas que le permitieron “aprender a aprender”, desarrollando habilidades para manejar la información, así como el desarrollo de la expresión oral, escrita y plástica.

Para modelar los diferentes juegos didácticos se siguió la siguiente propuesta algorítmica.

1. Nombre del juego: (El nombre tiene gran importancia ya que es un elemento que contribuye al despliegue de la carga emocional de los estudiantes por la actividad).
2. Objetivo: (Se formula con la mayor claridad y precisión. ¿Cuáles son los fines que encierra esta actividad para el escolar?, ¿qué es lo que se pretende alcanzar con el desarrollo de las diferentes tareas presentes en el juego?)
3. Descripción del juego. (Se detalla el contenido de la actividad lúdica, paso por paso. Se explican cómo se combinan las tareas cognitivas con diferentes situaciones simuladas que conforman el juego).
4. Materiales a utilizar: (Se declaran todos los materiales que el estudiante debe tener en sus manos para poder desarrollar la actividad lúdica).
5. Tiempo de duración: (Planifica el tiempo que aproximadamente debe durar el juego).
6. Reglas del juego: (Declaración de las reglas y normas que conducen el juego, las cuales deben ser cumplidas por todos los participantes. La actuación de cada estudiante está mediada por un conjunto de restricciones y regulaciones que guían al juego en todo su desarrollo).

2.3 Propuesta de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades en el manejo de las obras de referencia en escolares de sexto grado.

JUEGO # 1

Nombre del juego: “UNA EXPOSICIÓN EN PARIS”

Objetivo: Localizar en el atlas del mundo el nombre de países y ciudades que aparecen en el texto “La Exposición de París” de José Martí, de manera que desarrollen habilidades en el uso de esta obra de referencia.

Materiales a utilizar: *Atlas del mundo* (Grijalbo) y el libro *La Edad de Oro* de José Martí.

Descripción del juego. El grupo se divide en dos equipos. Se realiza una lectura en silencio del texto “La Exposición de París” que aparece en el libro *La Edad de Oro*. De ese texto extraen todos los nombres posibles de países y ciudades que allí aparecen

reflejados. La lista de nombres elaborada se localizará en el índice toponímico del Atlas del mundo para obtener las coordenadas. Ya con las coordenadas se localizan en el mapa los países y ciudades elegidos. Una vez terminado el trabajo con el atlas deben colocarlo en su lugar dentro de la colección.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Reglas del juego: Se asignan veinte minutos para leer y seleccionar los nombres, otorgándose un punto por cada país seleccionado en este tiempo. Posteriormente se concederán diez minutos para que cada equipo localice en el mapa. Obtendrán dos puntos por cada nombre localizado y dos puntos por colocar el atlas en el lugar correcto dentro de la colección. Ganará el equipo que logre acumular mayor cantidad de puntos.

Orientaciones posteriores al juego: Aprovechando la cobertura del texto martiano utilizado para el juego, se orienta una actividad independiente, consistente en que cada escolar seleccione de su lista, tres países latinoamericanos y mediante una investigación, profundice sobre ellos y la estancia de Martí en esas tierras. Con ella deben elaborar una ponencia para presentar en el concurso que anualmente desarrolla la biblioteca bajo el nombre “América en Martí”, como homenaje al natalicio del Héroe Nacional. Deben utilizar diferentes fuentes, pero más del 50 % en la lista bibliográfica debe ser de diccionarios y enciclopedias consultadas.

JUEGO # 2

Nombre del juego: “BUSCANDO EL PENSAMIENTO MARTIANO”

Objetivo: Localizar información en el Diccionario del pensamiento martiano, de manera que desarrollen habilidades en el manejo de esta obra de referencia.

Materiales a utilizar: *Diccionario del pensamiento martiano* de Ramiro Valdés Galarraga, tirillas de papel, bolsa de tela.

Descripción del juego: Se forman tres equipos por libre asociación. Explicar el algoritmo del juego. El mismo consiste en seleccionar dentro de una bolsita, tirillas de papel con términos escritos, que aparecen en el índice temático del diccionario del pensamiento martiano. Deben localizarlo teniendo en cuenta el orden alfabético y

seleccionar el número de la cita correspondiente a la lista de epígrafes. Leer la cita y anotar la referencia bibliográfica que aparece al pie de ésta. Con la referencia deben dirigirse a la fuente primaria citada y localizar el texto original donde aparece ese pensamiento martiano.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Reglas del Juego: El equipo que logre identificar la mayor cantidad de documentos originales será el ganador.

JUEGO # 3

Nombre del juego: “BOJEANDO NUESTRO PAÍS”

Objetivo: Localizar accidentes costeros de Cuba, de manera que contribuya al desarrollo de habilidades en el uso del atlas de Cuba.

Materiales a utilizar: *Atlas Nacional de Cuba*, tarjetas con nombres de accidentes litorales de Cuba, varias figuras pequeñas de cartulina que representen un barco.

Descripción del juego: Se organizan dos equipos. El juego se desarrolla utilizando el índice toponímico del atlas, a través del cual localizarán los accidentes costeros de Cuba. Sobre una mesa se colocan tres juegos de tarjetas con los nombres geográficos sin un orden específico.

Para el juego, cada equipo contará con un atlas y un representante que buscará al azar las tarjetas. Una vez obtenidas todas las coordenadas en el índice toponímico, se procede a colocar un barquito en cada accidente geográfico localizado. Una vez terminado el trabajo con el atlas deben colocarlo en su lugar dentro de la colección.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Reglas del juego: Se considera ganador del juego, el equipo que en el menor tiempo haya localizado todos los accidentes.

Listado de accidentes costeros a localizar durante el juego.

1. Puerto de Cienfuegos
2. Playa de Varadero

3. Punta de Maisí
4. Puerto de Casilda
5. Península de Guanahacabibes
6. Playa Girón
7. Cayo Guillermo
8. Cabo de San Antonio
9. Puerto Escondido
10. Tunas de Zaza
11. Bahía de la Habana
12. Ciénaga de Zapata
13. Cayo Coco
14. Cayo Romano
15. Isla de la Juventud
16. Archipiélago de los Jardines del Rey
17. Puerto Tarafa
18. Cayo Algodón Grande

JUEGO # 4

Nombre del juego: “¡SUENA LA CAMPANA!”

Objetivo: Localizar información en la enciclopedia interactiva “Océano”, de manera que contribuya al desarrollo de habilidades en el manejo de esta obra de referencia.

Materiales a utilizar: *Enciclopedia interactiva “Océano”* (t. 8), tarjetas con orientaciones para el trabajo y una campanilla.

Descripción del juego: El grupo se asocia en cuatro equipos que estarán en competencia. Revisan un pequeño sobre con orientaciones a seguir para el estudio de

un tema indicado (Sexualidad Humana). Leen las orientaciones, eligen al representante del grupo y comienzan el estudio del tema. Concluido el estudio, se organiza la exposición para ser realizada por el representante ante el plenario. Cada equipo expone su trabajo y a partir de preguntas previamente elaboradas por el bibliotecario, se propicia un debate. Teniendo en cuenta la competitividad del juego, los equipos harán sonar una campanilla para poder responder las preguntas.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Reglas del juego: Será el propio plenario quien valore la exposición del trabajo y otorga la puntuación teniendo como tope un máximo de diez puntos. La bibliotecaria evaluará las habilidades mostradas, también con un máximo de diez puntos. El debate del tema, abordado a través de preguntas, aportará un punto adicional a cada equipo por cada intervención. La palabra se concede al primero que haya tocado la campanilla. Ganará el equipo que logre mayor puntuación.

Orientaciones posteriores al juego: Se le orienta a cada equipo la búsqueda de información en otras fuentes sobre este tema, a fin de presentar un panel informativo en el próximo evento de Educación para la Salud que se celebrará en la escuela.

JUEGO # 5

Nombre del juego: “SOPA DE LETRAS”

Objetivo: Localizar información en un diccionario enciclopédico, de manera que contribuya al desarrollo de habilidades en el manejo de esta obra de Referencia.

Materiales a utilizar: *Diccionario enciclopédico de Historia Militar de Cuba*, Tarjetas numeradas y papel impreso.

Descripción del juego: Se divide el grupo por libre asociación en cuatro equipos, se ubican en forma de círculo. En el centro se colocan tarjetas con diferentes temas sobre la historia de Cuba. Los miembros de los equipos los seleccionan al azar. La bibliotecaria da las orientaciones del juego, el cual consiste en buscar información en el *Diccionario enciclopédico de Historia Militar de Cuba*, el tomo 3. Para ello es requisito indispensable comenzar la búsqueda por el índice alfabético de los acontecimientos históricos. Una vez localizado el tema en el texto, deben analizarlos y hacer un resumen

del mismo para exponerlo, todo lo cual da el derecho a participar en la búsqueda de palabras sueltas en la sopa de letras. Se entrega a cada escolar un modelo impreso con la sopa de letras.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Reglas del juego: Ningún equipo interferirá en el otro, gana el equipo que más palabras encuentre en la sopa de letras en un tiempo determinado.

G	A	E	R	A	G	F	R	L	E	C	T	M	K	E	C	O	V	Z	K	J	B	C
Q	U	T	E	T	M	O	F	A	S	F	P	A	F	T	T	C	N	N	I	H	O	K
W	E	Á	A	O	B	C	V	F	C	V	R	C	M	V	R	M	R	M	K	N	J	C
E	D	L	I	O	A	P	O	D	A	P	F	E	E	T	H	F	A	N	S	H	L	L
R	G	Z	G	M	J	S	S	E	L	D	V	O	A	X	F	G	D	P	K	A	A	K
T	H	A	A	O	A	B	A	M	E	A	F	P	A	S	U	R	I	R	V	K	I	J
Y	B	M	H	N	Y	R	O	A	R	P	N	O	R	A	T	R	K	E	C	M	M	G
G	A	I	Y	K	J	S	O	J	A	H	T	R	Y	S	A	A	L	O	X	O	E	F
H	R	E	W	Q	S	O	B	A	D	B	O	R	O	C	B	L	A	X	C	X	J	H
F	A	N	V	T	X	P	N	G	D	H	A	C	I	C	I	C	A	A	V	R	O	F
D	G	T	N	X	R	G	F	U	B	H	W	O	D	N	X	A	W	P	A	X	R	G
B	U	O	H	O	X	H	R	A	R	N	N	A	A	S	D	S	D	O	S	C	A	A
H	N	N	H	C	D	X	R	O	N	R	C	S	X	M	R	C	O	N	A	R	N	L
S	O	L	E	S	R	Y	E	R	A	Y	O	S	W	T	G	F	E	T	A	G	A	S
Q	W	E	R	T	Y	U	V	A	L	E	R	I	A	N	O	F	W	E	Y	L	E	R
C	A	H	G	T	R	A	B	M	I	A	J	W	Q	M	I	A	U	Y	A	N	B	Y
A	V	R	E	C	O	N	C	E	N	T	R	A	C	I	O	N	C	X	V	Z	N	M

Temas para la investigación

- Alzamiento de la Demajagua
- Asamblea de Guáimaro

- Asamblea de Jimaguayú
- Conspiración de Aponte
- Conspiración de la Escalera
- Conspiración de Soles y Rayos de Bolívar
- Explosión del acorazado Maine
- Entrevista en La Mejorana
- Fusilamiento de los Estudiantes de Medicina
- Pacto del Zanjón
- Protesta de Baraguá
- Reconcentración de Weyler

JUEGO # 6

Nombre del juego: “**VEO, ESCUCHO, SIENTO**”

Objetivo: Localizar en el atlas escolar diferentes zonas geográficas de manera que contribuya al desarrollo de habilidades en el manejo de esta obra de Referencia.

Materiales a utilizar: Mapa mural y atlas escolar

Descripción del juego: Se trabaja con cuatro equipos. Sentados en semicírculo frente a un mapa mural, se sugiere observar con atención el punto, la región o el área señalada en el mapa. Cada uno escoge un punto y a partir de esa selección busca información sobre ese lugar en diferentes mapas del atlas escolar (físico, políticos, económicos, climáticos). Deben decodificar la información de las leyendas de los mapas. Cada equipo distribuye tareas entre sus miembros para transmitir con palabras, gestos, pintura, texto escrito, entre otras iniciativas que demuestren lo que vieron, olieron, palparon o sintieron al representarse en imágenes la información de los mapas. Todo lo cual será expuesto ante sus compañeros.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Reglas del juego: Ganará el equipo que demuestre mayor creatividad, el cual será elegido por consenso por el resto de sus compañeros.

JUEGO # 7

Nombre del juego: “EL PÓSTER” (Este juego requiere realizarse en dos tiempos)

Objetivo: Localizar información digital en la *Enciclopedia Cubana en la Red* (ECURED), de manera que desarrollen habilidades en el manejo de esta fuente de información.

Materiales a utilizar: Computadora con la multimedia “*Ecured portable*”, cartulina y papel.

Orientación: Explicar a los escolares en qué consiste un póster y cuáles son los requisitos para su confección, así como el procedimiento para la búsqueda en la enciclopedia digital “*Ecured portable*”. En la página principal, en la opción “Buscar”, escribir el término o palabra clave que se desea localizar. Posteriormente en la lista de resultados encontrados seleccionar el artículo de interés. Explicar acerca de los enlaces internos y externos con otros artículos que aborden o amplíen el contenido de lo buscado.

Descripción del juego: Se entrega una lista de acontecimientos acaecidos durante la República neocolonial en Cuba y de ella los escolares, divididos en cinco equipos, escogen el tema de su interés para buscar información en la Enciclopedia. Es un requisito utilizar el hipervínculo con otros artículos relacionados con el tema que aparecen en la propia fuente, de manera que obtengan la mayor cantidad de información sobre hecho.

La información obtenida se procesa por los equipos y con ella preparan los materiales necesarios para confeccionar un póster en la próxima ocasión donde se realice el juego didáctico. Deben prepararse para explicar oralmente el resultado de la investigación. Cada equipo trabaja por separado, guardando secreto de la labor que está realizando de modo que sus iniciativas no sean copiadas, desplegando gran creatividad.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Regla del juego: Seleccionados previamente, tres escolares conforman un jurado junto a la bibliotecaria, para otorgar la calificación a cada equipo a partir de la exposición que de forma oral realizan sobre el contenido del Póster elaborado como resultado de su investigación. Gana el equipo que obtenga mayor calificación.

Temas a investigar en la Enciclopedia ECURED.

- ❖ Protesta de los trece
- ❖ Huelga de la Moneda
- ❖ Asalto al Cuartel Moncada
- ❖ Desembarco del Granma
- ❖ Primer congreso obrero 1920
- ❖ Asalto al Palacio Presidencial
- ❖ Huelga del 9 de abril

JUEGO # 8

Nombre del juego: “¿QUIÉN GANA UN JUEGO DE BÉISBOL?”

Objetivo: Localizar información en el *Diccionario de la Literatura cubana*, de manera que desarrollen habilidades en el manejo de esta obra de referencia.

Materiales a utilizar: *Diccionario de la Literatura cubana* (t. 1)

Descripción del juego: Se divide el grupo en dos equipos y se entrega un diccionario (tomo 1) a cada uno para localizar información acerca de escritores cubanos destacados (Dora Alonso y Nicolás Guillén), de los cuales realizan un estudio, en un tiempo de veinte minutos, para elaborar nueve preguntas que *lanzarán* al equipo contrario. Se decide el orden de los bateadores. Si el *bateador* responde correctamente, se anota una *carrera*, si necesita de la ayuda de otro compañero del equipo, solo avanza hasta *primera base*. Si no responde la pregunta pasa a *batear* el otro equipo. En caso de empate la bibliotecaria utiliza pregunta que previamente ha elaborado y *lanza* preguntas a los equipos de forma alternada, hasta tanto se equivoquen, sin que pueda un mismo participante responder dos veces.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Reglas del juego: Ganará el equipo que anote más carreras.

Orientaciones posteriores al juego: Se aprovecha la cobertura del juego para orientar la lectura de obras de los autores analizados, de manera que se sientan motivados por

conocer más sobre el aporte a la literatura cubana de tan prestigiosos creadores literarios. Se convoca a participar en el concurso “Sabe más quién lee más”.

JUEGO # 9

Nombre del juego: “MI AMIGO EL DICCIONARIO”

Objetivo: Localizar diferentes conceptos a través del diccionario, de manera que desarrollen habilidades en el uso de esta obra de referencia.

Orientaciones:

Materiales a utilizar: *Diccionario enciclopédico ilustrado Grijalbo, Diccionarios Océano Práctico y Cervantes.*

Descripción del juego: El grupo se organiza en tres equipos por libre asociación y se elige un representante. Poner en la pizarra palabras relacionadas con la biblioteca (catálogo, hemeroteca, bibliografía, referencia, prólogo, autor, libro, enciclopedia, diccionario y atlas), con el objetivo de buscar su significado en el diccionario. Se da un tiempo prudencial para prepararse y a partir de los diversos enfoques de cada fuente informativa elaboran un nuevo concepto. Posteriormente cada equipo informa el concepto encontrado en cada diccionario y al final el concepto general elaborado. Seguidamente deben colocar los diccionarios en el lugar que le corresponde dentro de la colección. El representante asignado dará la puntuación al equipo contrario y el bibliotecario atenderá y controlará el juego para determinar si son o no correctas las respuestas.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Reglas del juego:

- ❖ Por cada palabra correcta se dará 5 puntos.
- ❖ Por el concepto general 10 puntos.
- ❖ Por colocar los diccionarios en el lugar correcto dentro de la colección 5 puntos.
- ❖ Gana el equipo que tenga mayor puntuación.

Orientaciones posteriores al juego: Se recomienda investigar más acerca de estos términos en la “Ecured portable”, que se encuentra en el laboratorio de computación de la escuela.

JUEGO # 10

Nombre del juego: “LA BÚSQUEDA”

Objetivo: Distinguir las características de las obras de referencia (Diccionarios, Enciclopedia y atlas), de manera que se fortalezca su cultura general integral.

Materiales a utilizar: Libros, tirillas de papel y ficha de cartulina.

Descripción del juego: Se plantea la tarea de búsqueda con las siguientes palabras: “Estoy buscando la ayuda de este grupo para ampliar algunas ideas que tengo guardadas sobre las obras de referencia...”

Orienta que deben seguir las “pistas” dadas para encontrar las tirillas de papel que contienen una idea esencial acerca de este tipo de fuente de información, la cual deben agrandar frente a sus compañeros, según los conocimientos adquiridos. Los participantes, siguiendo un orden, exponen en alta voz los resultados de su búsqueda y comentan la idea encontrada. El bibliotecario solicita el parecer del grupo (aprobación, sugerencia, crítica) y valoran la respuesta. El bibliotecario entrega una ficha al participante según su intervención con las palabras CORRECTO e INCORRECTO. De no responder adecuadamente, se le dará la posibilidad a otro jugador, el cual podrá acumular más tarjetas.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Regla del juego: Los ganadores son los participantes que mayor número de fichas acumulen con la palabra CORRECTO.

Ideas a comentar sobre las obras de referencia.

- El diccionario es un libro en el que por un orden comúnmente lógico, contienen y explican las dicciones de uno o más idiomas, o los de una ciencia o materia determinada.
- El diccionario es un libro de consulta y referencia.

- El diccionario tiene una ordenación alfabética.
- Los diccionarios desempeñan un papel importante en la cultura general de la humanidad.
- Las enciclopedias comprenden todo el saber (detallado o breve) sobre todos o algún campo del conocimiento.
- Las enciclopedias abordan el conocimiento de manera más profunda que los diccionarios.
- Generalmente las enciclopedias se editan en varios volúmenes.
- Las enciclopedias pueden ser generales o especializadas.
- El atlas es un libro que recoge una colección de mapas de diferentes contenidos.
- El índice toponímico de los atlas ayudan en la localización rápida de la información.
- El índice toponímico se ordena alfabéticamente.
- Las obras de referencia se colocan al inicio del Sistema de Clasificación Decimal de Melvin Dewey.

2.4. Análisis e interpretación de los resultados del diagnóstico final.

Para dar respuesta a la cuarta pregunta científica de la investigación, referida a los resultados que se obtienen a partir de la aplicación de los juegos didácticos en la práctica pedagógica, se desarrolló la tarea científica relacionada con su validación.

Para valorar el comportamiento de los indicadores de la variable dependiente, se aplicó nuevamente la Guía de observación (Anexo 1), en ocho ocasiones, durante el desarrollo de los juegos y posteriores a ellos. Las mismas fueron reflejadas en el modelo “Registro de observaciones” (Anexo 2). Además se aplicó nuevamente la Guía de Entrevista (Anexo 3) y la Guía para el análisis de documentos (Anexo 4). Los datos fueron reflejados en el modelo “Registro de frecuencia de uso de las obras de referencia” (Anexo 5). En todos los casos con los mismos objetivos del diagnóstico inicial. La valoración de los indicadores, permitió el análisis cualitativo y cuantitativo de los

resultados después de aplicada la propuesta (Anexos 11 y 12). A continuación se presenta el análisis por dimensiones e indicadores.

Dimensión cognitiva

Indicador 1: Con este indicador se midió si los escolares eran capaces de reconocer las obras de referencia dentro de la colección, lo que incluye si conocen las obras de referencia y el lugar en que se ubican según su clasificación por el área del conocimiento. Al valorar los resultados se comprobó que se encuentran en el nivel alto 15 escolares, para un 75 %. Los mismos son capaces de reconocer las obras de referencia y explicar que su contenido es general, que son de consulta, auxilian en el trabajo para obtener información, que permiten localizar rápidamente la información. Saben ubicarlas correctamente en la colección y dominan por qué se ubican al principio de la colección y la distinción que ellas tienen en el marbete con una R, además las saben organizar por su clasificación. Se encuentran en el nivel medio 4 escolares, para un 20 %, ya que reconocen como obras de referencia al diccionario, la enciclopedia y los atlas; las ubican correctamente teniendo en cuenta su clasificación y el lugar que corresponde este tipo de obra dentro de la colección, pero no saben argumentar que son obras de consulta y que auxilian para localizar información, que permiten el acceso rápido a la información que se necesita; 1 escolar, que representan el 5 % de la muestra, quedó en un nivel bajo al reconocer solo como obra de referencia al diccionario, no conoce donde se ubican y por qué son consideradas como obras de consulta, ni las facilidades que brindan.

Indicador 2: Este indicador incluyó el conocimiento de las características particulares que distinguen a los diccionarios, enciclopedias y los atlas. Se comprobó a través de los datos obtenidos que 11 escolares, que representan el 55 % de la muestra, son capaces de mencionar varias características de las tres obras de referencia objeto de estudio. En un nivel medio se ubican 8 escolares, los cuales constituyen el 40 % de la muestra, los mismos son capaces de mencionar algunas características de las obras de referencia analizadas, mostrando aun inseguridad para referirse a ellas. Quedó ubicado en el nivel bajo 1 escolar que no logró reconocer características distintivas de las obras de referencia, solo se refiere al diccionario, apuntando que sirve para saber el significado de las palabras de la lengua, lo que representa el 5 % de la muestra estudiada.

Dimensión procedimental

Indicador 3: Para el análisis de este indicador, se tuvo en cuenta el uso de las obras de referencia, constatándose que 16 escolares usan frecuentemente los diccionarios de la lengua, el diccionario enciclopédico y los atlas para resolver tareas docentes, aunque no usan otros tipos de diccionarios y enciclopedias existentes, para un 80 % y 3 escolares pudieron ubicarse en el nivel medio al utilizar solamente los diccionarios de la lengua y los atlas para localizar aspectos de sus tareas docentes, lo que representa el 15 % de la muestra. En un nivel bajo se haya 1 escolar, el cual se limita al uso de los diccionarios de la lengua para buscar términos orientados desde las clases, representado el 5 % de la muestra estudiada.

Indicador 4: Este indicador incluyó el manejo adecuado de diccionarios y enciclopedias al localizar información. En su valoración se constató que 13 escolares se ubican en un nivel alto al conocer el manejo adecuado de los diccionarios y las enciclopedias, conocen y hacen uso fundamentalmente de los índices auxiliares para remitirse rápidamente a la información, por lo que demuestran habilidades en el acceso y también en el procesamiento de los datos, así como también la saben representar en un nuevo texto, para un 65%; 6 alcanzan el nivel medio pues localizan la información contenida en los diccionarios y enciclopedias y la interpretan adecuadamente, pero no demuestran tener habilidades para una rápida ubicación de los términos, así como en el futuro procesamiento de esa información, para un 30% y 1 se coloca en un nivel bajo al conocer apenas el uso del diccionario por su orden alfabético, demuestra muy pocas habilidades para localizar y procesar información, para el 5 % de la muestra estudiada.

Indicador 5: Para el análisis de este indicador, se tuvo en cuenta el manejo adecuado del atlas y su índice toponímico al localizar información. Se constató que 12 escolares alcanzaron el nivel alto ya que demuestran habilidades en el manejo del atlas, saben leer las leyendas y las escalas, además, ir al índice toponímico y buscar las coordenadas para localizar con rapidez los accidentes geográficos, lo que representa el 60 % de la muestra; en el nivel medio se ubican 6 escolares, que significa el 30 % de la muestra ya que tienen algunas habilidades para localizar en el atlas, aunque no utilizan, ni saben qué es el índice toponímico. En un nivel bajo se hallan 2 escolares que no

demuestran habilidades en el manejo de los atlas y su índice toponímico al localizar información, representando el 10 % de la muestra estudiada.

Al realizar la valoración de los datos mostrados en las tablas de los anexos 11 y 12, relacionados con las dimensiones e indicadores, después de aplicada la propuesta, permiten aseverar que el mayor por ciento de los integrantes de la muestra se encuentran ubicados en un nivel “alto”, por lo que se infiere que han llegado a elevar el nivel de:

➤ En la **dimensión cognitiva:**

- Conocimientos sobre el lugar que ocupan las obras de referencia dentro de la colección.

- Conocimientos sobre las características particulares que distinguen a los diccionarios, enciclopedias y los atlas.

➤ En la dimensión **procedimental:**

- Uso de las obras de referencia.

- Habilidades en el manejo de los diccionarios y enciclopedias al localizar información.

- Habilidades en el manejo del atlas y su índice toponímico al localizar información.

Los niveles alcanzados por los escolares de la muestra analizada reflejan que han existido avances en el desarrollo de las habilidades en el manejo de las obras de referencia. Lo que se expresa de forma general en las tablas y los gráficos de los anexos 13 y 14, donde se comparan los porcentajes por niveles medidos a partir de los datos obtenidos con los instrumentos durante el diagnóstico inicial y final. En ellos se aprecian avances en las dos dimensiones, lo cual corrobora la validez de los juegos didácticos aplicados a la muestra.

Como expresan los resultados obtenidos, el progreso del estado inicial del problema al estado de cierre, fue revelador de que los juegos didácticos pueden contribuir a elevar las habilidades en el manejo de las obras de referencia. Los sujetos de la muestra demostraron asumir un cambio en sus modos de actuación en relación a la aplicación de estrategias para el acceso a la información e incrementaron su cultura informacional; confirmando el valor, la aplicabilidad y eficacia de la propuesta.

CONCLUSIONES

- Los fundamentos teóricos sobre el proceso de formación de lectores en la escuela primaria sustentan que es un medio para que biblioteca escolar ponga en marcha todas sus potencialidades para adiestrar a los escolares en una correcta utilización de los recursos informativos y la adquisición de habilidades en la búsqueda y recuperación de la información, lo que implica conocer las fuentes y saber aplicar de modo inteligente los procedimientos para definir la que es pertinente, obtenerla y procesarla. De ahí la necesidad de crear una cultura informacional que potencie el proceso de conversión de la información en conocimiento.
- El diagnóstico inicial reveló que la muestra estudiada presenta insuficiencias en las habilidades para manipular los diccionarios y las enciclopedias existentes en la biblioteca, con excepción de los diccionarios de la lengua española que es de uso más corriente; además, en su mayoría demuestran pocas habilidades al trabajar el índice toponímico de los atlas, lo que está en contradicción con el desarrollo de la cultura informacional necesaria en la sociedad actual. En cambio poseen potencialidades como el cuidado de los materiales bibliográficos, el uso frecuente de la biblioteca para realizar sus actividades docentes, el interés por aprender y su entusiasmo durante las actividades.
- Los juegos didácticos elaborados y aplicados desde la biblioteca escolar responden al objetivo de la propuesta, siguieron lo reglamentado en las normas relativas a la organización y funcionamiento de las unidades de información, relacionadas con la formación de usuarios y con los objetivos del Currículo para la biblioteca escolar. Se caracterizan por ser de fácil aplicación, creativos, motivadores, con carácter dinámico, instructivos y desarrolladores, poseen además metodología abierta y flexible.
- Los resultados obtenidos demuestran que los juegos didácticos son factibles para solucionar el problema científico, lo que se evidencia en el avance hacia niveles superiores de cada uno de los indicadores declarados para el estudio de la variable desarrollo de habilidades en el manejo de las obras de referencia, lo

cual se expresa en las transformaciones producidas en la muestra seleccionada en relación con la aplicación de estrategias de búsquedas adecuadas para contactar las fuentes, acceder a ellas y procesar la información que contienen.

RECOMENDACIONES

- Proceder a la socialización de los juegos didácticos en el contexto de la preparación metodológica de las bibliotecarias escolares del sistema de información en el territorio, de forma tal que sus argumentos sean analizados, discutidos, enriquecidos y, de ser posible, asumido por las mismas.
- Continuar profundizando, en próximas investigaciones, en torno a las posibilidades que ofrecen los juegos didácticos para desarrollar habilidades en otros grados o enseñanzas y dar salida a los objetivos del Currículo para la biblioteca escolar.

BIBLIOGRAFÍA

- Addine Fernández, F. (2002). "Principios para la dirección del proceso pedagógico". En *Compendio de Pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Álvarez, C. (1999). *Didáctica: la escuela en la vida*. (Soporte digital).
- Arcos, I. (2008). "Juegos didácticos para desarrollar intereses cognoscitivos en los estudiantes por la asignatura de Geografía en la Enseñanza de Adultos". Tesis presentada en opción al título académico de máster en Ciencias de la Educación. ISP "Capitán Silverio Blanco Núñez".
- Arias Leyva, G. (1997). "El uso del diccionario". *Con Luz Propia*, 1, 40 - 46.
- Artiles Visbal, S. y García González, F. (2007). *Cultura informacional. Estrategias para el desarrollo de la sociedad de la información y el conocimiento*. (Soporte digital).
- Artiles Visbal, S. (2008). *La gerencia informacional y el conocimiento ante el cambio de paradigma organizacional en las instituciones de Educación Superior*. Disponible en: <http://www.congreso-info.cu/userfiles/file/info97/ponencias/101.pdf>
- Atlas del mundo*. (1998). Barcelona: Grijalbo Mndadori, S. A.
- Barry, Christine A. (1999). *Las habilidades de información en un mundo electrónico: la formación investigadora de los estudiantes de doctorado*. [En línea]. *Anales de Documentación*, 2, 237 - 258. Disponible en <http://www.um.es/fccd/anales/ad02/AD12-1999>.
- Bokmin, D. B. (1994). *Psicología del juego*. La Habana: Editorial Pueblo y educación.
- Brito, H. (1987). *Psicología general para los Institutos Superiores Pedagógicos*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Bruce, C. S. (2004). "Las siete caras de la alfabetización en información en la enseñanza superior". *Anales de documentación (revista electrónica)*, 6. Disponible en <http://www.um.es/fccd/anales/ado5/ado521.pdf>
- Caballero Delgado, E. (comp). (2002). *Didáctica de la escuela primaria*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Carrero González, N. (1997) "Juegos didácticos y capacitación profesoral". Con *Luz propia*, 1, 58 - 63.
- Carvajal, B. (2005). Propuesta de técnica de estudio para el desarrollo de un aprendizaje autorregulado. Tesis en opción al título de Master en Investigación Educativa.
- Cencerrado Malmierca, L. M. (1997). *La formación de usuarios como difusora de los servicios de la biblioteca*. Boletín AABADOM, 2, 31-35.
- Cerezal Mezquita, J. y Fiallo Rodríguez, J. (2004). *Cómo investigar en Pedagogía*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Chirino Ramos, M. V y Sánchez Collazo, A. (2003). *Metodología de la investigación educativa. Guía de estudio. 3^{er} año*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Córdoba, S. (2003). *La cultura de información como un reto*. Disponible en: <http://lemi.uc3m.es/forinf@/IMG/pdf/info-19-20.pdf> [Consultado: 19 de agosto del 2009].
- Cornella, A. (2003). "Cultura informacional es civismo informacional". *Quaderns Digitals* Disponible en: <http://www.quadernsdigitals.net>. Consultado en abril de 2011.
- Cortés y otros (2002). *Habilidades, manejo de herramientas y aprendizaje independiente en el manejo de información*. (Soporte digital)
- Dalmau Muguercia, A. (2010). *Propuesta metodológica para el desarrollo de habilidades informacionales en los estudiantes de la carrera de comunicación social en la SUM de Moa*. Tesis presentada en opción al Título de Licenciada. Universidad de Holguín, Filial Universitaria de Moa.
- Elkonin, D. B. (1984). *Psicología del juego*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Enciclopedia autodidáctica interactiva Océano. (2000). Barcelona: Grijalbo Mondadori, S. A.
- Enciclopedia cubana en la Red (EcuRed). Disponible en <http://www.ecured.cu>
- Escalante Calas, A. et al. (2003). *Diccionario enciclopédico de historia militar de Cuba* (3 t.). La Habana: Ediciones Verde Olivo.

- Esteva Boronat, M. (1992). "Vamos a jugar". *Educación*, 81, 69-73.
- Esteva Boronat, M. (2001). *El juego en la edad preescolar*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Ferrer, López, M. Á. (2003a). *En busca de un pensamiento independiente desde la Biblioteca Escolar*. (Soporte digital)
- Ferrer López, M. Á. (2003b). *La Información Científico Técnica en las transformaciones educacionales*. (Soporte digital).
- Ferrer López, M. Á. (2005). "La Gestión de Información en la profesionalización y la investigación educativa". En *VI Seminario Nacional para Educadores* (pp. 14-15). La Habana: Ministerio de Educación.
- Ferrer López, M. A. (2006). *La Proyección Estratégica del SIED*. La Habana (Soporte digital).
- Ferrer López, M. Á., Serrano Manzano, P., Alejo Febles, T., Alfonso Chomat, M. y Valdés Obregón, R. (2001). *La concepción estratégica para el Sistema de información para la Educación: condiciones y perspectivas que se abren hacia el futuro*. (Soporte digital).
- Ferrer López, M. Á., Alfonso Chomat, M., González Mayor, T. y Alejo Febles, T. (2011a). *Cultura, Biblioteca y Gestión de Información en las transformaciones educacionales*. Curso pre-evento No. 38. Congreso Internacional Pedagogía. La Habana: (Soporte digital).
- Ferrer López, M. A., Alfonso Chomat, M., Alejo Febles, T. y González Mayor, T. (2011b). *Currículo para la biblioteca escolar*. La Habana: Editorial Pueblo y educación.
- Franco García, O. (2008). "La importancia del juego y la necesidad del enfoque lúdico en el proceso educativo". En *Carrera de Educación Preescolar* (CD) (versión 6). La Habana: EMPROMAVE.
- Gazpio, D. (1998). *Soportes en la biblioteca de hoy: desarrollo de habilidades de información*. Buenos Aires: Ediciones Ciccus.

Gómez Hernández, J. A. y Félix Benito Morales. (2001). "De la formación de usuarios a la alfabetización informacional" [En línea]. SCIRE, vol.7, 2, 53-83. Disponible en <http://www.um.es/gtiweb/jgomez/publicaciones/alfabinforzaragoza2.pdf>.

González Hernández, N. (2010). *Actividades metodológicas dirigidas a elevar la profesionalización de las bibliotecarias de las filiales pedagógicas municipales en el trabajo con las fuentes de información digital*. Tesis en opción al Título Académico de Máster en Ciencias de la Educación. Universidad de Ciencias Pedagógicas, Sancti Spíritus.

González Maura, V. et al. (2003). *Psicología para educadores*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Grafton Horta, P. (1992). Referencia. Selección de lecturas. La Habana: Editorial ENPES.

Grafton Horta, P. y Navia Acevedo, L. (1992). *Cómo puede el docente obtener la información que necesita para su labor*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado. (1997). Barcelona: Editorial Grijalbo.

Hernández Cabrera, R. M. (2009). *Actividades desde la biblioteca escolar, para favorecer la cultura informacional en la enseñanza de jóvenes y adultos*. Tesis en opción al Título Académico de Máster en Ciencias de la Educación. Universidad de Ciencias Pedagógica, Sancti Spíritus.

Hernández Salazar, P. (1998). *La formación de usuarios de la información en instituciones de educación superior*. México: UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas. (Soporte digital).

Hernández Salazar, P. (1998). *Seminario latinoamericano sobre formación de usuarios de la información y los estudios de usuarios*. México: UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas. (Soporte digital).

Hernández Sánchez, H. (1995). "La formación de usuarios, un nuevo reto en las bibliotecas públicas: motivaciones, alcance y características en los 90" [En línea]. Educación y Biblioteca, 61, 19 - 25. Disponible en http://www.fundaciongsr.es/articulos/hhs/articulos/FdeU_reto.htm.

Instituto Cubano de Geodesia y Cartografía. (1978). *Atlas Nacional de Cuba*. La Habana.

Instituto Cubano de Geodesia y Cartografía. (1978). *Atlas escolar*. La Habana.

León Ramírez, M. (2004). "Aprende jugando: un método de aprendizaje valioso". En <http://www.ilustrados.com/EpZZEyFVkvXzJHKWpH.php>.

López López, M. (1990). *Sabes enseñar a describir, definir, argumentar*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Martí Lahera, Y. (2002). *Cultura y alfabetización informacional: una aproximación a su estudio*. (Soporte digital).

Martí Lahera, Y. (2003). *Cultura informacional: nuevas implicaciones para la formación informativa*. (Soporte digital).

Martí Pérez, J. (2001). *La Edad de Oro*. La Habana: Editorial Gente Nueva.

Martínez LLantada, M. et al. (2005). *Metodología de la investigación educacional. Desafíos y Polémicas actuales*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación

Menéndez Rodríguez, M. A. (2011). *La cultura informacional con el uso de las obras de referencia. Una propuesta de actividades*. Tesis presentada en opción al Título Académico de Máster en Ciencias de la Educación. Instituto Superior Pedagógico, Sancti Spíritus.

Ministerio de Educación, Cuba. (2006). *Programa. Sexto grado*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Ministerio de Educación, Cuba. (2006). *Orientaciones Metodológicas. Sexto grado: Humanidades*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Miranda Pérez, V., Fuentes Pino, N. y Carvajal Hernández, B. (2008). *Glosario de términos para contribuir a la profesionalización del personal bibliotecario*. Camagüey: UCP "José Martí.

Moliner, M. (1986). *Diccionario de uso del español*. Madrid: Gredos.

Nocedo de León, I. et al. (2001). *Metodología de la investigación educacional. Segunda parte*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Océano Práctico: Diccionario de la Lengua española y de nombres propios (1999). España: Océano Grupo Editorial, S.A.

Oropesa Fernández, R. (1997). *Jugando también se aprende*. La Habana: Editorial Academia.

Ortiz Ocaña, A. L. (2005). Didáctica lúdica: jugando también se aprende. Disponible en <http://www.monografias.com>.

Pérez León, L., Trujillo Álvarez, I. y Todo Espinosa, M. del (2008). "Consideraciones teóricas acerca del juego, su significado, tipos, dirección pedagógica y papel de la familia". Instituto Superior pedagógico, La Habana. En *Carrera de Educación Preescolar* (CD) (versión 6). La Habana: EMPROMAVE.

Pérez Rodríguez, G, Batista García, G, Nocedo de León, I y García Izna, M L. (2002). *Metodología de la investigación educacional. Primera parte*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Petrovsky V. A. (1981). *Psicología General*. La Habana: Editorial de Libros para la Educación.

Ponjuán Dante, G., Mena Mugica, M., Villardefrancos Álvarez, M. del C., León Santos, M. y Martí Lahera, Y. (2004). *Sistemas de información: principios y aplicaciones*. La Habana: Editorial Félix Varela.

Portales Tamayo, I. (comp.). (2012). *Manual para el bibliotecario referencista*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Rico Montero, P. (2003). *La zona de desarrollo próximo. Procedimientos y tareas de aprendizaje*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Rico Montero, P. et.al. (2007). *Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Rico Montero, P. et al. (2008). *El Modelo de escuela primaria cubana: Una propuesta desarrolladora de Educación, Enseñanza y Aprendizaje*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Salaberría, R. (2001). "La función educativa de la biblioteca pública" [En línea]. En: *Las bibliotecas públicas en España. Una realidad abierta*. Madrid: FGSR, Disponible en <http://travesia.mcu.es/EstudioFGSR/bp06.asp>.
- Silvestre Oramas, M. y Zilberstein Toruncha, J. (2002). *Hacia una didáctica desarrolladora*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Sistema de Información para la Educación. (2009). *Normas Relativas a la Organización y Funcionamiento de las Bibliotecas Escolares y los Centros de Documentación Proyecto de Resolución*. La Habana: Ministerio de Educación.
- Tejeda del Prado L. (2002). "Jugar, Aprender y Crecer". *Educación*,.106, Mayo – agosto. P. 26.
- Terry González, M.; Portales Tamayo, I. (2003). *Referencia. Selección de lecturas*. La Habana: Editorial Félix Varela.
- Tocatlian, J. (1978). "Formación de usuarios de la información: programas, problemas y perspectivas". En: *Boletín de la UNESCO para las bibliotecas* 32(6), 382-390.
- Valdés Galarraga, R. (2007). *Diccionario del pensamiento martiano* (4ta. ed.). La Habana: Editorial Ciencias Sociales.
- Vigotski, L. S. y Sojin, F. A. (1983). *El juego en Pedagogía preescolar*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Villalón García, G. (2002). *El Juego. Selección de Lecturas Psicopedagógicas* Ediciones Cátedra.
- Villalón García, G. L. (2006). *La lúdica, la escuela y la formación del educador*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Vizcaya Alonso, D. (comp.) (2004). *Selección de lecturas. Fundamentos de la organización de la información*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Zerquera Fernández, M. D. (2011). *Actividades metodológicas para favorecer la cultura informacional de los maestros primarios desde la labor tutorial*. Tesis presentada en opción al Título Académico de Máster en Ciencias de la Educación. Instituto Superior Pedagógico, Sancti Spíritus.

Zhukovskaia, RI. (1982). El Juego y su Importancia Pedagógica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Zilberstein Toruncha, J. y Oramas, S. (2002). *Hacia una didáctica desarrolladora*. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

ANEXO 1
GUÍA DE OBSERVACIÓN
A ESCOLARES DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA
“MIGUEL RUIZ RODRÍGUEZ”

Objetivo: Obtener información sobre los modos de actuación de los escolares de sexto grado de la escuela primaria Miguel Ruiz Rodríguez en relación a las habilidades para el uso y manejo de las obras de referencia.

PARÁMETROS A OBSERVAR

1. Reconocimiento de las obras de referencia dentro de la colección.
2. Frecuencia de solicitud de las obras de referencia.
3. Acceso y estrategias de búsquedas al localizar información en los diccionarios y las enciclopedias.
4. Acceso y estrategias de búsquedas al localizar información en los atlas y su índice toponímico

ANEXO 3
ENTREVISTA
A ESCOLARES DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA
“MIGUEL RUIZ RODRÍGUEZ”

Objetivo: Comprobar los conocimientos que poseen los escolares de sexto grado de la escuela primaria Miguel Ruiz Rodríguez en relación al desarrollo de habilidades en el uso y manejo de las obras de referencia.

Cuestionario

- 1- ¿Menciona algunas de las obras de referencia que utilizas en la biblioteca?
- 2- ¿En qué lugar de la colección se ubican? Justifica tu respuesta.
- 3- ¿Qué características poseen los diccionarios, enciclopedias y atlas que los hacen diferentes?
- 4- ¿Sabes localizar información en los diccionarios, las enciclopedias y los atlas? Demuestra con ejemplos lo que sabes hacer.

ANEXO 4

GUÍA PARA EL ANÁLISIS DE DOCUMENTOS

Objetivo: Obtener información en los documentos normativos sobre el uso de las obras de referencia.

Documento analizado:

- Registro de asistencia espontánea y préstamo en sala.

Aspectos a analizar:

- Asistencia a la biblioteca escolar.
- Frecuencia de solicitud de las obras de referencia.

ANEXO 6

DISTRIBUCIÓN DE PARÁMETROS UTILIZADOS EN LOS INSTRUMENTOS PARA MEDIR LOS INDICADORES

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS		
		GUÍA DE OBSERVACIÓN	ENTREVISTA	ANÁLISIS DE DOCUMENTOS
D1	VE1	1	1	-
	VE2		2	-
D2	VE3	3	-	3
	VE4	4	4	-
	VE5	5	5	-

ANEXO 7

CRITERIOS PARA LA MEDICIÓN DE LOS PARÁMETROS DE LA DIMENSIÓN COGNITIVA

INDICADOR ES	CATEGORÍAS		
	ALTO	MEDIO	BAJO
VE1	Conoce ampliamente cuáles son las obras de referencia y el lugar que ocupan dentro de la colección y lo relacionado con su clasificación.	Conoce moderadamente cuáles son las obras de referencia y el lugar que ocupan dentro de la colección y lo relacionado con su clasificación.	Conoce apenas cuáles son las obras de referencia y el lugar que ocupan dentro de la colección y lo relacionado con su clasificación.
VE2	Conoce ampliamente las características particulares que distinguen a los diccionarios, enciclopedias y los atlas.	Conoce moderadamente las características particulares que distinguen a los diccionarios, enciclopedias y los atlas.	Conoce apenas las características particulares que distinguen a los diccionarios, enciclopedias y los atlas.

ANEXO 8
CRITERIOS PARA LA MEDICIÓN DE LOS PARÁMETROS DE
LA DIMENSIÓN PROCEDIMENTAL

INDICADOR ES	CATEGORÍAS		
	ALTO	MEDIO	BAJO
VE3	Usa habitualmente las obras de referencia.	Usa en ocasiones las obras de referencia.	No usa las obras de referencia.
VE4	Demuestra habilidades adecuadas para el manejo de los diccionarios y las enciclopedias al localizar información.	Demuestra algunas habilidades en el manejo de los diccionarios y las enciclopedias al localizar información.	No demuestra habilidades en el manejo de los diccionarios y las enciclopedias al localizar información.
VE5	Demuestra habilidades adecuadas para el manejo de los atlas y su índice toponímico al localizar información.	Demuestra algunas habilidades en el manejo de los atlas y su índice toponímico al localizar información.	No demuestra habilidades en el manejo de los atlas y su índice toponímico al localizar información.

ANEXO 9

TABLA 8.1 DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS CORRESPONDIENTES A LA DIMENSIÓN COGNITIVA ANTES DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

Dimensiones e indicadores		Frecuencia absoluta			Frecuencia porcentual %		
		Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
D1	VE ₁	3	6	11	15	30	55
	VE ₂	3	5	12	15	25	60

ANEXO 10

TABLA 9.1 DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS CORRESPONDIENTES A LA DIMENSIÓN PROCEDIMENTAL ANTES DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

Dimensiones e indicadores		Frecuencia absoluta			Frecuencia porcentual %		
		Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
D2	VE ₃	6	7	7	30	35	35
	VE ₄	3	4	13	15	20	65
	VE ₅	3	3	14	15	15	70

ANEXO 11

TABLA 10.1 DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS CORRESPONDIENTES A LA DIMENSIÓN COGNITIVA DESPUÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

Dimensiones e indicadores		Frecuencia absoluta			Frecuencia porcentual %		
		Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
D1	VE ₁	11	8	1	55	40	5
	VE ₂	15	4	1	75	20	5

ANEXO 12

TABLA 11.1. DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS CORRESPONDIENTES A LA DIMENSIÓN PROCEDIMENTAL DESPUÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

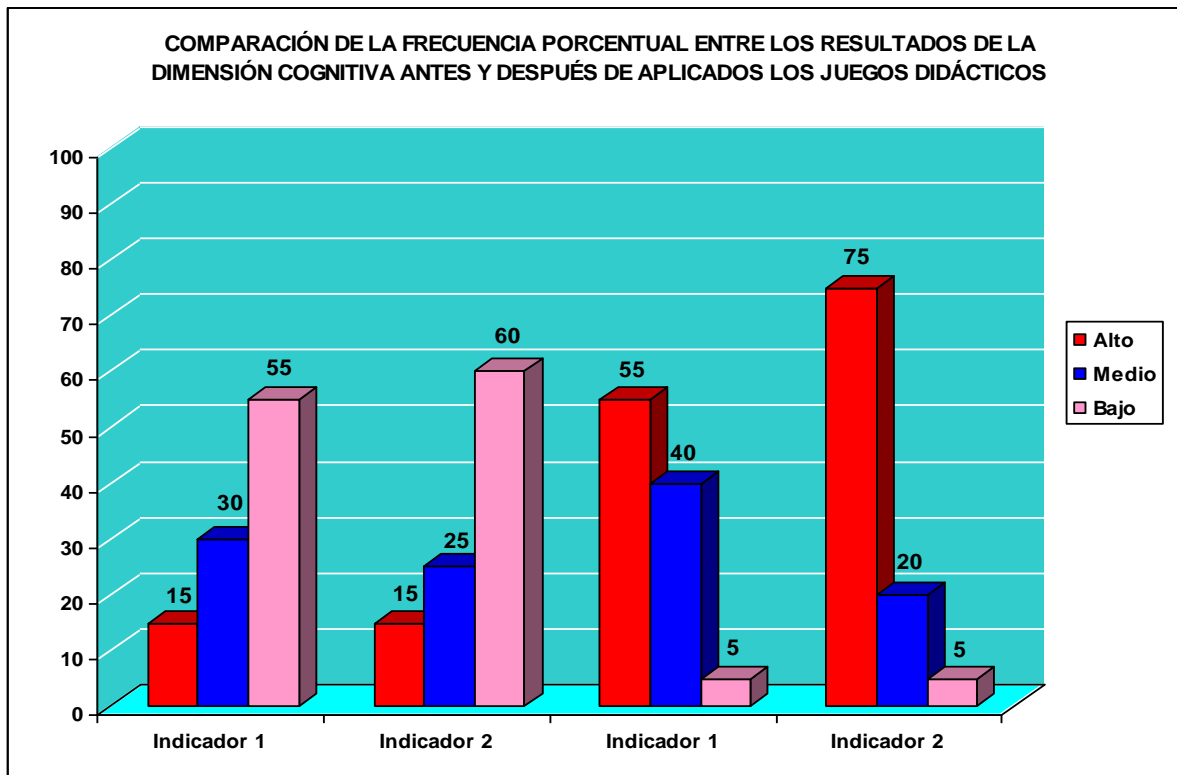
Dimensiones e indicadores		Frecuencia absoluta			Frecuencia porcentual %		
		Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
D2	VE ₃	16	3	1	80	15	5
	VE ₄	13	6	1	65	30	5
	VE ₅	12	6	2	60	30	10

ANEXO 13

TABLA 12. 1 “COMPARACIÓN DE LA FRECUENCIA PORCENTUAL ENTRE LOS RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN COGNITIVA ANTES Y DESPUÉS DE APLICADOS LOS JUEGOS DIDÁCTICOS”.

DIMENSIONES	INDICADORES	ANTES			DESPUÉS		
		ALTO	MEDIO	BAJO	ALTO	MEDIO	BAJO
		%	%	%	%	%	%
D ₁	VE ₁	15	30	55	55	40	5
	VE ₂	15	25	60	75	20	5

GRÁFICO 13.1 Comparación entre los resultados del Diagnóstico inicial y el diagnóstico final de la dimensión cognitiva (%)



ANEXO 14

TABLA 13. 1 “COMPARACIÓN DE LA FRECUENCIA PORCENTUAL ENTRE LOS RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN PROCEDIMENTAL ANTES Y DESPUÉS DE APLICADOS LOS JUEGOS DIDÁCTICOS”.

DIMENSIONES	INDICADORES	ANTES			DESPUÉS		
		ALTO	MEDIO	BAJO	ALTO	MEDIO	BAJO
		%	%	%	%	%	%
D ₂	VE. 3	30	35	35	80	15	5
	VE. 4	15	20	65	65	30	5
	VE. 5	15	15	70	60	30	10

GRÁFICO 13.1 Comparación entre los resultados del Diagnóstico inicial y el diagnóstico final de la dimensión procedimental (%)

