SEAD
MONCLOVA

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
BIBLIOTECA
SEP

JUEGOS DIDACTICOS APLICADOS A LAS CIENCIAS SOCIALES

MARIA CRISTINA DE LA FUENTE REYNA

E N S A Y O
EN OPCION AL TITULO DE LICENCIADO
EN EDUCACION PRIMARIA

MONCLOVA, COAHUILA, 1989

CONSTANCIA DE TERMINACION

DEL TRABAJO DE INVESTIGACION

Monclova, Coah., a 31 de enero de 19 89.

C. PROFR. (A) MARIA CRISTINA DE LA FUENTE REYNA

P R E S E N T E:

Después de haber analizado su trabajo intitulado, JUEGOS DIDACTICOS EN LAS CIENCIAS SOCIALES, opción ENSAYO, comunico a usted que lo estimo - terminado, por lo tanto, puede ponerlo a consideración de la H. Comisión de Titulación de la Unidad UPN, a fin de que en caso de proceder, le sea otorgado el dictamen correspondiente

A T E N T A M E N T E

PROFR. CUAUHTEMOC CORTEZ VAZQUEZ
ASESOR

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Monclova, Coah., a 31 de enero de 1989.

C. PROFR. (A) MARIA CRISTINA DE LA FUENTE REYNA
P R E S E N T E:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado de su trabajo intitulado:

JUEGOS DIDACTICOS EN LAS CIENCIAS SOCIALES

opción ENSAYO

a propuesta del asesor C. Profr. (a) Cuauhtémoc Cortez Vázquez, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE

PROFR. ROSEMBERG LEDEZMA MACIAS
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 054

USE-T-24

ASUNTO: Solicitud de Examen Profesional.

Monclova, Coah., a 31 de enero de 1989.

C. PROFR. ROSEMBERG LEDEZMA MACIAS
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION

El que suscribe, Profr. (a) MARIA CRISTINA DE LA FUENTE REYNA solicita a usted, tenga a bien autorizar la presentación del examen profesional para obetner el título de Licenciado en Educación PRIMARIA y le ruega se asigne jurado, así como lugar y fecha en que se celebrará dicho acto, para lo cual anexa la documentación requerida.

R E S P E T U O S A M E N T E

El sustentante

Ma Cristina de la Fte

Profr. (a) MARIA CRISTINA DE LA FUENTE REYNA

I N D I C E

	PAG.
INTRODUCCION	
DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO	3
JUSTIFICACION	7
OBJETIVOS	13
REFERENCIAS TEORICAS Y CONTEXTUALES	16
JUEGOS DIDACTICOS PARA LAS CIENCIAS SOCIALES	26
CONCLUSIONES	36
NOTAS BIBLIOGRAFICAS	40
BIBLIOGRAFIA	43

I N T R O D U C C I O N

Se ha realizado el presente ensayo con el fin de proyectar la experiencia en la práctica docente y los conocimientos adquiridos a través de los estudios de licenciatura, para tratar de mejorar la metodología de muchos maestros y lograr que los niños de la escuela primaria especialmente, se interesen y comprendan mejor las Ciencias Sociales.

Al descubrir el por qué a muchos niños no les gustan las ciencias sociales y su poco rendimiento en esta materia pese a la gran proyección social que tiene, se tornó urgente la necesidad de mejorar ese aspecto con algunas actividades lúdicas que se sugerirán.

Los maestros de primaria tienen que lograr que los niños adquieran una educación formativa así como informativa, porque aquí es donde se sentarán las bases para su futura educación y de ellas dependerá su mañana social. Así que enseñemos a nuestros niños a ser más investigadores, más creativos y más dinámicos, y a nosotros corresponde la búsqueda de los mejores medios para que se alcancen grandes avances facilitándoles el aprendizaje por medio del interés, el razonamiento, las innovaciones y el dinamismo, así como también lograr un gran espíritu social afectuoso y conocedor de las diferencias individuales.

Si todos los maestros tuviéramos siempre en la mira cariño, respeto y guía especializada hacia nuestros alumnos, como dice Cristina Espinoza[2]: "No existiría un niño triste" ni impreparado.

DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO

Tratando de localizar la problemática que existe en la escuela primaria con respecto al poco interés y bajo rendimiento que se obtiene en Ciencias Sociales, se llevaron a cabo diálogos con niños y maestros, y observaciones en las clases de esta área. En el caso de las entrevistas hechas a los maestros de primaria, participaron mentores con diferentes años de servicio para poder centrar esas opiniones con respecto a la problemática anteriormente citada.

Las opiniones recabadas entre los niños son las siguientes:

- Las ciencias sociales les parecen aburridas y tediosas.
- Tienen que leer demasiado
- El maestro no siempre les explica el tema
- Los cuestionarios son larguísimos y tienen que contestarlos solos
- No comprenden lo leido
- Tienen que estudiar mucho para las pruebas

Se deduce entonces que a los niños se les dificulta la lectura de comprensión, y desearían se les diera una explicación más amplia, tanto del contenido como del objetivo de su lectura, algo que los lleve no solo a una memorización de fechas y datos, sino a un entendimiento pleno y de fácil acopio de la materia en mención, mediante actividades lúdicas para que "aprendan jugando".

En cuanto a los datos proporcionados por los maestros, con respecto al área de Ciencias Sociales, se obtuvieron las siguientes opiniones:

- Que los contenidos en el área son muy extensos por lo que falta

tiempo para cubrir el programa, además las áreas instrumentales, (Español y Matemáticas), le restan un valioso espacio aprovechable a esta área.

- Las presiones institucionales de que son objeto los maestros les obligan a poner mayor énfasis en las mencionadas áreas instrumentales y en los concursos, lo que trae como consecuencia más pérdida de tiempo acortando cubrir el programa oportunamente y les obliga a realizar actividades en las que no hay un orden o sistematización.

- El número de alumnos, generalmente sobrepasa los 40.

En las observaciones realizadas a diferentes maestros en distintos momentos acerca del manejo de los contenidos y su enseñanza, se pudo notar que:

- Los maestros en algunas ocasiones, dejan que el abordaje de contenido lo hagan los niños solos, sin previa ni ligera explicación por diversos motivos.

- A pesar de que en algunos casos el maestro maneja el contenido programático, se advierte una escasez en su preparación pedagógica y metodológica ocasionando que las actividades que sugiere las efectúen los alumnos sin comprender el objetivo de ellas, o sea mecánicamente.

- Por falta de motivación los alumnos no cumplen con las tareas,

y al avanzar ellos solos, retardan el trabajo.

Comparando las diversas opiniones de maestros con una respetable y larga práctica docente con los que apenas se inician en ella, se encuentra que anteriormente el enfoque que se tenía dentro de esta área les proporcionaba resultados loables, aunque recurriendo a la memorización y a veces hasta a castigos corporales. Otra diferencia era que el tiempo dedicado a la escuela era mayor, pues con el turno discontínuo se aprovechaba más, y con las Ciencias Sociales desglosadas en Historia, Geografía y Civismo, se obtenía a la vez que mayor análisis, un aprovechamiento más duradero.

Aunque se ve que el problema es complejo e involucra a una serie de elementos, se intenta proporcionar algunas actividades que, no resuelven el problema en su totalidad, pero sí pueden sensibilizar a los maestros a mejorar su trabajo docente e iniciar un cambio en las actitudes y en las formas en que se atiende esta área.

Así pues, si el problema ya está detectado y la solución enfocada a un mejoramiento del rendimiento académico, en lo social, la mejor opción a elegir es la dinámica grupal.

J U S T I F I C A C I O N

En el programa de "Educación Creativa" se asienta "Que el aprendizaje lo concebimos a través de:

- La acción sobre los objetos y situaciones que el medio le presenta
- La reflexión sobre su propia acción y los resultados que ella produce en los objetivos y personas del medio
- El intercambio permanente con los otros"[1].

Se comprende que el niño necesita manipular objetos e interrelacionarse con los demás, para construir su conocimiento y llegar a él, previa reflexión. Esto demuestra que la actividad y el dinamismo son el camino que lleva al alumno, después de descubrir el conocimiento, a apropiárselo y a que forme parte de él mismo.

Este trabajo lleva el propósito de presentar actividades lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales para hacer las clases más activas, agradables y dinámicas, introduciendo así a los alumnos en las Ciencias Sociales.

La inquietud fué naciendo basada en la experiencia tanto de la práctica docente, como de la vida familiar y social, porque los alumnos, hijos, sobrinos o amigos, retienen del año anterior un mínimo del contenido programático que en esta materia manejaron; y ésto fue lo que, básicamente, llevó a reflexionar en el problema primero, y a plantear su posible resolución después.

Por eso la necesidad de aumentar con actividades lúdicas recursos mnemotécnicos y dinámicas grupales el aprovechamiento estudiantil, pues sabemos de antemano que el niño aprende más cuando experimenta y reflexiona, a la vez que cuando hay intercambio de ideas entre ellos mismos o con el maestro.

Uno de los principales recursos que utilizamos, o debemos utilizar, es la dinámica grupal, para que los niños se enseñen y se sepan ayudar mutuamente; así se enriquecerá más el trabajo, a la vez que se afianzan mejor los conocimientos.

Analizando las diferentes actividades del programa escolar de 5o. grado, y viendo las características que las forman, se encontró al compararlas con la forma real de trabajo de los maestros y alumnos lo siguiente:

1.- Hay varias actividades que muestran al niño como investigador social, investigador documental y de campo; estas actividades no siempre se pueden llevar a cabo, porque en el cumplimiento de las mismas influye, el medio social donde vive, el nivel cultural de la familia y la experiencia del niño en ese tipo de actividades.

2.- Diálogos y comentarios entre alumno y maestro, entre alumno y alumno, y entre alumno y alumnos. Algunas veces no se pueden lograr porque el maestro no está bien documentado en ese tema y esquiva el comentario; otras veces el tiempo no le permite detenerse para así afianzar mejor la clase; o en algunas

ocasiones cree que ese tipo de actividad no tiene ninguna importancia y es pérdida de tiempo esa interrelación verbal.

Respecto al diálogo que se dá de alumno a alumno, es el maestro el que debe propiciarlo, pero casi no lo practica porque tiene miedo a que se relaje la disciplina. Es poco lo que se trabaja en esta actividad.

De alumno a alumno generalmente no se hacen diálogos porque el maestro no siempre está capacitado en técnicas grupales, y en ocasiones no quiere molestarse en preparar el material necesario, ni en organizar al grupo, cree que también es pérdida de tiempo.

Todos estos diálogos y comentarios se pueden trabajar muy bien si el maestro tiene el interés y hace una buena planeación de actividades grupales como el debate dirigido, simposio, mesa redonda, foro, etc.

3.- La elaboración de resúmenes y conclusiones. Sacar resúmenes es una tarea muy difícil para los alumnos, no pueden todavía distinguir lo más importante de las lecciones, se pierden a veces en cosas triviales por lo que necesitan mucho de la guía del maestro que generalmente se los dá casi elaborado, para no perder más tiempo o para no tener que discutir con los alumnos lo que creen, y relajar la disciplina del salón. Esto es muy necesario practicarlo porque les servirá de base para poder estudiar solos. Se puede aprovechar tanto en el área instrumental como en las demás.

4.- Las lecturas. Generalmente son extensas y a los niños se les dificulta la comprensión de las mismas porque el apoyo que da el área de Español a veces es poco y deficiente y está en el mismo maestro la posibilidad de ayudarse de esta área instrumental para apoyarla. La lectura no siempre se enfoca a que se pueda tener una crítica del contenido; pues si en ocasiones apenas leen, es difícil que la comprendan.

5.- Dibujado y pintado de mapas. Si se practica, tranquiliza un rato a los niños, y como les gusta a la vez que interpretan y entienden los mapas, les hace incursionar en las actividades creadoras.

6.- Localización en mapas, planisferios, etc. Esto sí se hace, pero poco, deben localizar todos los niños del salón individualmente o por equipos, constantemente a base de juego y competencia.

7.- Elaboración de álbumes y periódicos murales. Se hacen pocos, pero debe dárseles más importancia, e indicarles bien a los niños las características que reviste un buen trabajo; porque no es solo el hecho de pegar estampas en un cartoncillo por cumplir con el programa escolar.

Todas las actividades que marca el programa pueden producir buenos resultados si se manejan correctamente, hay que ser optimistas, llevarlas a la práctica, salir de la rutina, aumentarlas con otras actividades lúdicas

que refuercen alegremente el trabajo escolar y así obtendremos excelentes resultados.

Hay que sembrar en las mentes y en la forma de trabajar la idea de que México requiere de ciudadanos capaces y responsables y que solo podrán formar parte de este gremio quienes dejan de lado la improvisación, la ineptitud y el "ahí se va" que tantos problemas causa, y se inclinen por el orden, la eficacia y el dinamismo grupal.

O B J E T I V O S

La finalidad de un maestro debe ser la de obtener cada vez mejores resultados en sus alumnos, y es una búsqueda constante por encontrar el mejor recurso al impartir cada tema; y en base a esta idea se realizó el presente trabajo.

El propósito principal de este escrito es compartir las ideas y las experiencias obtenidas a través de la práctica docente y lograr que los alumnos de una manera más atractiva y divertida adquieran los conocimientos más sólidos y duraderos que les servirán para el desarrollo de su vida futura.

Es necesario que el conocimiento de lo social sea menos tedioso, monótono, memorístico, pasivo y que sea más atractivo e interesante, activo y con mucha participación del alumno para que él vaya descubriendo su propio conocimiento y retenga mejor lo aprendido.

Lo ideal sería que todos los maestros se concientizaran en que una de las formas más efectivas para lograr que el aprendizaje sea duradero, es instruyéndolos por la vía del juego de manera que en ellos se encienda la llama de la atención, y del querer saber cada día más y poder utilizar esos conocimientos pues si se sabe que en el período cognoscitivo en que se encuentran, predomina la actividad lúdica, con estas dinámicas grupales se lograrán grandes avances.

La intención de este trabajo es motivar e inculcar en los maestros que tienen poca experiencia, o muchas ganas de obtener mejores resultados de la necesidad de llevar el conocimiento al niño por medio del juego y de

la reflexión, así de esa manera formaremos un estudiante más dinámico, más alegre y más creativo, a la vez que más instruído superándose de esta forma la calidad de muchos alumnos.

Dejando el camino andado para quien desee continuar en la búsqueda de temas creativos en la enseñanza, se abrirán nuevos horizontes de solución cuyo enfoque se centre en la dinámica social.

REFERENCIAS TEORICAS Y CONTEXTUALES

L. Verniers[11] en su libro Metodología de la Historia, critica a los antiguos métodos de enseñanza de la historia diciendo que todavía algunos maestros los utilizan ya sea en la primaria como en la secundaria y que si los examinamos sus caracteres son distintos, por ejemplo:

1o. El método catequístico. Consistía en ofrecer una sumaria exposición bajo la forma de una serie de preguntas y respuestas estereotipadas que había que aprender de memoria.

2o. Método del dictado. Consiste en dictar lisa y llanamente los apuntes de historia.

3o. Método narrativo o expositivo. Era el maestro el único que participaba y dependía mucho de la elocuencia del expositor para que los niños adoptaran esos conocimientos y formaran un espíritu crítico.

4o. Método de lectura comentada. Su uso está muy extendido, un alumno lee en voz alta el texto y los demás escuchan, de vez en cuando el maestro interrumpe la lectura y explica el sentido de una frase o una palabra.

Como se puede ver con éstos métodos no se podia lograr una buena adquisición del conocimiento.

John Jarolimek dice: "la tarea del maestro al enseñar elementos históricos tiene dos aspectos: debe primero, elegir qué enseñar, y después decidir cómo enseñar lo que escogió en la forma que tenga significado para

los niños pequeños"[7].

Así pues analizando el programa de educación primaria del grado que sea, desde su punto de vista, es el maestro quien pone en práctica los propósitos que deberán desarrollarse a lo largo del año escolar, por lo tanto deberá cumplir con lo que marca y también tendrá margen de libertad para hacerlo como lo crea más conveniente.

Los conocimientos que adquirirán los alumnos serán parte de una educación integral en que se les pretende formar; y deberán ser objetivos y funcionales, que promuevan la formación de una mentalidad científica y una conciencia crítica y creadora para la búsqueda y el logro de una mejor sociedad.

El contexto social en que se desarrolla el niño, llámese familia, escuela o medio social en general, es un factor determinante en la formación del niño hombre, así como la posición que ocupa en el contexto social o status en que éste se encuentra, caracterizarán el tipo de educación que el niño recibe.

Como dice Celestín Freinet, el niño debe tener un papel activo en la adquisición de sus conocimientos, y el maestro debe manejar el problema de acuerdo a los intereses del niño, dice que no se deben formar hombres prefabricados sino hombres vivos y dinámicos, que todo hombre es potencialmente rico al que hay que permitirle crecer en libertad y responsabilidad[3].

A su vez Neill nos dice que, la finalidad de la educación es enseñar

a la gente a vivir felíz una vida equilibrada, no lo que le programen sus padres o maestros a la vez que nos aclara: "la falta de miedo es la cosa más hermosa que puede ocurrirle a un niño". "El niño educado en una atmósfera de miedo dirá siempre que no a la vida, será un inferior y un cobarde; no se desarrollará nunca plenamente"[9], por lo tanto lo mejor es guiar al niño en un ambiente alegre inspirándole confianza y seguridad.

Los maestros deben estar seguros del temario seleccionado si es no adecuado al nivel comprensivo del niño, de sus intereses y necesidades para planear una buena clase y lograr los mejores resultados.

Se ha visto a través de la experiencia, en la práctica docente que hay que hacer las clases activas y diferentes según el tema, acabar con la monotonía, cambiar lo rutinario para obtener mejores resultados. En esta época como dice Paulo Freire[4] en"La pedagogía del oprimido"; la educación no debe ser bancaria ni tradicionalista, donde el maestro habla y habla, pensando que el alumno recibe la información y la va guardando o archivando, cuando en realidad así no existe apropiación alguna del conocimiento ni transformación en el saber.

En la educación bancaria, el saber es una donación del educador, hacia aquellos que juzgan ignorantes. Los alumnos se fastidian de ser meros espectadores y se sienten ignorados por el profesor, quisieran intervenir personalmente, y están decepcionados de el profesor, por proceder siempre en la misma forma.

Se comprobó en la clase de "Medios para la Enseñanza", que existe

un vínculo entre educador y educando que siempre es muy diferente esa relación según el caracter, la preparación, los valores, la psicología del maestro, así como de las necesidades que presente el niño; la educación moderna implica ahora un educador menos autoritario, materialista, conservador, transmisor e imitador, así como más democrático, comprensivo, transformador, liberador y creativo.

Por lo tanto, la educación cada día deberá mejorarse, aceptar y practicar las técnicas grupales, no tener miedo a la pérdida de tiempo, al ruido, al desconcierto, al no avanzar o llegar a conocimientos equivocados; haciendo una buena planeación se obtendrán excelentes resultados.

Kurt Lewin fué el iniciador de las Dinámicas de Grupo en la década de los treintas; su teoría puede resumirse en los siguientes puntos centrales:

- El grupo no es una suma de miembros, sino una estructura que emerge de la intracción de los individuos y que los induce a cambios.

- La interacción psicosocial está en la base de la evolución de los grupos y de sus movimientos; entre sus individuos (atracción, repulsión, tensión, compulsión, etc.) las corrientes que se establecen entre ellos determinan una "dinámica".

- La evolución dinámica del grupo cuenta como sustrato una suerte de espacio que resulta ser el lugar de las interacciones, un verdadero campo de fuerza social[8].

Por lo tanto puede verse que el comportamiento de cada individuo en el grupo, dependerá siempre de la interacción entre su personalidad y la personalidad de los otros miembros.

"Entendemos por grupo -dice Homans[6]- cierta cantidad de personas que se comunican a menudo entre sí, durante algún tiempo y que son lo suficientemente pocas para que cada una de ellas pueda comunicarse con todas las demás, directamente, cara a cara".

Las características del grupo, tal como lo concibe la Dinámica de Grupo, son las siguientes:

1o. Una asociación definible; varios individuos identificables por nombre o tipo.

2o. Conciencia de grupo; que perciban la colectividad como unidad y se identifiquen conscientemente unos de otros.

3o. Sentido de participación, con los mismos propósitos.

4o. Dependencia recíproca en la satisfacción de necesidades.

5o. Acción recíproca.

6o. Habilidad para actuar en forma unitaria.

Jack R. Gibb[5], psicólogo norteamericano, elaboró ocho principios,

principios básicos que pueden servir de guía y orientación para el aprendizaje del trabajo de grupo y la más adecuada aplicación de sus técnicas. Tales principios son los siguientes:

1.- **Ambiente**

El grupo debe actuar dentro de un ambiente físico favorable, cómodo y propicio para el tipo de actividad que ha de desarrollarse, el cual influirá en la participación, espontáneidad y cooperación de todos los miembros.

2.- **Reducción de la intimidación**

Las relaciones interpersonales deben ser amables, cordiales, francas, de aprecio y colaboración. El actuar en un grupo puede producir sentimientos de temor, inhibición, hostilidad, timidez, que se engloban en el concepto de intimidación.

3.- **Liderazgo distribuído**

La conducción para lograr los objetivos ha de ser distribuída por todo el grupo, favorecerá la acción y la capacidad del grupo.

4.- **Formulación del objetivo**

Los objetivos deberán definirlos todo el grupo, así se incrementará la conciencia colectiva, se sentirán más unidos y trabajarán con mayor interés en el logro de los mismos.

5.- **Flexibilidad**

Los objetivos establecidos deben ser cumplidos de acuerdo con

los métodos y procedimientos que se hayan elegido. Pero si nuevas necesidades o circunstancias aconsejan una modificación de los mismos, debe existir en el grupo una actitud de flexibilidad.

6.- **Consenso**

El grupo debe establecer un tipo de comunicación libre y espontánea, que llegue a decisiones o resoluciones mediante un acuerdo mútuo entre todos los miembros.

7.- **Comprensión del proceso**

Debe prestarse atención no solo al tema que se está tratando, sino también a lo que ocurre en el grupo en el transcurso de la tarea: roles que desempeñan los miembros, diferentes reacciones, que les permitirá ayudarse en el momento dado que lo necesiten.

8.- **Evaluación continua**

El grupo necesita saber en todo momento si los objetivos y actividades responden a las conveniencias e intereses de los mismos y por lo tanto requiere de evaluaciones continuas por si hay que introducir cambios.

Como dice Thelen[10]: "Una técnica no es por si misma ni buena ni mala; pero puede ser aplicada eficazmente, indiferente o desastrosamente..."

Para elegir una técnica adecuada habrá que tomar las siguientes consideraciones:

1o. Según los objetivos que se persigan. Para intercambio de ideas

9914

u opiniones (discusión) para toma de decisiones (estado mayor) participación total (Phillips 66), etc.

2o. Según la madurez y entrenamiento del grupo. Las técnicas varían en su grado de complejidad.

3o. Según el tamaño del grupo. El comportamiento de los grupos depende en gran medida de el tamaño, ya que debe de haber cohesión, interacción, y confianza.

4o. Según el ambiente físico. Cuando se elige una técnica debe tenerse en cuenta las posibilidades reales del local y del tiempo.

5o. Según las características del medio externo. Cualquier innovación o actividad que venga a romper hábitos y costumbres establecidos o con rutina, necesita para lograr imponerse, contar con la aprobación o la aceptación del medio en el cual se pretende introducir.

6o. Según las características de los miembros. Edades, nivel de instrucción, intereses, expectativas, predisposición, experiencias, etc.

7o. Según la capacitación del conductor. El uso de técnicas de grupo requiere el estudio analítico de las mismas y el entrenamiento o experiencia en su aplicación.

Las técnicas derivadas de la dinámica de grupos pueden ser:

I Técnica de integración social

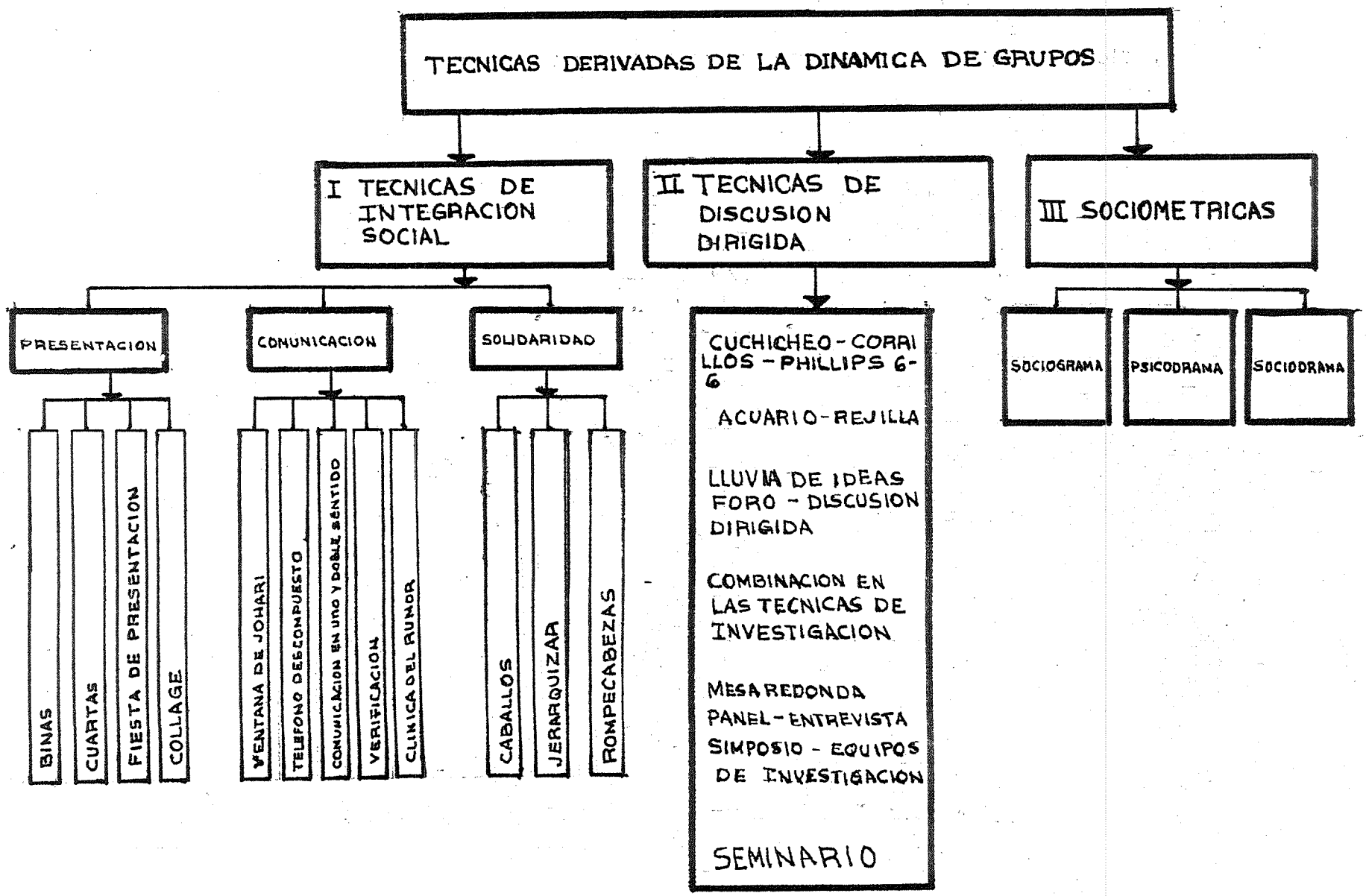
II Técnicas de discusión dirigida

III Técnicas sociométricas

Las técnicas más recomendables en la enseñanza de las ciencias Histórico-Sociales por Martín Arredondo Galván son[1]:

- La investigación documental
- La investigación testimonial y objetiva.
- La conferencia
- El interrogatorio
- La lectura comentada
- El estudio de casos
- Diversas técnicas de discusión
- El simposio
- La mesa redonda
- El panel
- El debate
- La dramatización
- El seminario

En la práctica ninguno de estos procedimientos de trabajo es independiente de los demás: en su uso se implican necesariamente unos a otros.


TECNICAS DERIVADAS DE LA DINAMICA DE GRUPOS
I TECNICAS DE INTEGRACION SOCIAL
II TECNICAS DE DISCUSION DIRIGIDA
III SOCIOMETRICAS
PRESENTACION
BINAS
CUARTAS
FIESTA DE PRESENTACION
COLLAGE
COMUNICACION
VENTANA DE JOHARI
TELEFONO DESCOMPUESTO
COMUNICACION EN UNO Y DOBLE SENTIDO
VERIFICACION
CLINICA DEL RUMOR
SOLIDARIDAD
CABALLOS
JERARQUIZAR
ROMPECABEZAS
CUCHICHEO - CORRILLOS - PHILLIPS 6-6
ACUARIO - REJILLA
LLUVIA DE IDEAS
FORO - DISCUSION DIRIGIDA
COMBINACION EN LAS TECNICAS DE INVESTIGACION
MESA REDONDA
PANEL - ENTREVISTA
SIMPOSIO - EQUIPOS DE INVESTIGACION
SEMINARIO
SOCIOGRAMA
PSICODRAMA
SOCIODRAMA

JUEGOS DIDACTICOS PARA LAS CIENCIAS SOCIALES

Después de analizar el problema que existe en las Ciencias Sociales y tratando de darle una solución, se sugieren diferentes actividades que podrían ayudar en gran manera a la facilitación de la adquisición de los conocimientos.

A continuación se proponen diversas actividades basadas en la necesidad de mantener vivo el interés, la imaginación y el dinamismo, las cuales son excelentes para revisar y afianzar una clase impregnando en cada una lo lúdico, por ejemplo:

Manejar rompecabezas, hacer escenificaciones, jugar con el dominó, memorama, lotería, carreras de 10 metros, caracolóco, el juego del cuento, rally.

LOS ROMPECABEZAS DE MAPAS

Serán hechos por los mismos alumnos, les gustará y les ayudará a afianzar sus conocimientos acerca de la situación geográfica de cada estado si es clase de 4o. ó cada país si es de 5o. ó 6o. grado. Estos rompecabezas los harán con la ayuda de un mapa tamaño doble carta y cartoncillo pegado al reverso para hacerlo más consistente, iluminándolos de diferentes colores; jugarán con él y después de varios ejercicios cada niño recordará la posición de las piezas. Se puede jugar a clasificarlas por semejanzas o diferencias y también por tamaños, posición en el mapa, si está en la costa o en el centro, distinguir las formas de las piezas interrogando el maestro o ellos mismos, ¿Cuál es el más grande?. Después individualmente el maestro con reloj en mano o sin reloj les puede indicar cuándo empezar a unir las piezas y volverlo a formar y así cada quien se dedicará a su propio trabajo,

tratando de utilizar el menor tiempo posible en armarlo. Otro uso que se le puede dar es competir dos contra dos o ver quién lo arma más rápido ayudándose de la pareja.

ESCENIFICACIONES EN EL SALON

Son muy útiles para quitarle la monotonía y lo rutinario a la clase, es algo que los niños no olvidarán; es aplicable para narrar un hecho histórico, puede ser de la Revolución Mexicana y sus personajes sobresalientes o del descubrimiento de América por Cristóbal Colón y sus pláticas con los Reyes de España, Fernando e Isabel para convencerlos de que la tierra era redonda y de su viaje al oeste para llegar a la India.

Se debe preparar a los "actores" unos días antes, estimularlos y responsabilizarlos, para que comprendan bien su rol y puedan inventar su propio diálogo al adentrarse en el tema, primero hacer ensayos individuales y después ensayo general recordándoles que es muy importante la voz y el gesto. Así los espectadores distinguirán bien el objetivo de tal actividad.

Al terminar la escenificación discutirá todo el grupo el tema y tratarán de entender a los personajes históricos y el por qué de su actuación.

JUEGO DEL DOMINO

El juego se efectuará por equipos; los niños elaborarán su propio material guiados por un coordinador; escribirán en cartoncillos tamaño ficha (12.5 x 8 cm.) en la parte de arriba se escribe la pregunta y en la

parte de abajo otra respuesta que no le corresponde, de preferencia se harán 40 fichas.

Enseguida las instrucciones para el seguimiento del juego:

1.- Participarán de preferencia 4 jugadores.

2.- Se repartirán las fichas entre los 4 participantes.

3.- Iniciará el juego el participante que tenga la ficha sin respuesta por detrás.

4.- Las fichas se irán colocando en la mesa con la respuesta hacia abajo y la nueva pregunta hacia arriba, que será la que continúe en el juego y así sucesivamente.

5.- La participación de los alumnos será en la dirección de las manecillas del reloj.

6.- El jugador que no tenga la respuesta no bota ficha.

7.- El que tenga la respuesta en sus manos y no la sepa será castigado dándole cualquier ficha del compañero que sigue y diga la respuesta correcta.

8.- El jugador que se descarte primero, ganará.

Este juego servirá para revisar una clase, y los niños se obligan a estudiar para poder jugar y no perder, si el niño no sabe la respuesta la aprenderá para no fallar en el próximo juego, ejemplo:

ARRIBA	ABAJO
¿Cuáles son los ríos principales de China?	Hoong-Ho y Yong-Tse-Kiang

JUEGO MEMORAMA

Cada equipo puede elaborar su propio material, hacer 40 cartoncitos tamaño ficha, anotando en ellas 20 preguntas y sus 20 respuestas. El memorama se puede practicar para retroalimentar uno o más objetivos.

Las instrucciones para el seguimiento del juego son:

1.- Participarán de preferencia de 4 a 6 jugadores.

2.- Todas las fichas se colocarán hacia abajo.

3.- El primer jugador empezará según como lo acuerde el equipo.

4.- Los demás jugadores seguirán participando en la dirección de las manecillas del reloj.

5.- Cada alumno tendrá oportunidad de voltear hacia arriba dos fichas, si coinciden en que sea la pregunta y su respuesta se queda con ellas, y vuelve a voltear otras dos fichas.

6.- Si al voltear la nueva pareja de fichas no coinciden las colocará hacia abajo en el mismo lugar y el turno será para el siguiente participante.

7.- Ganará el jugador que obtenga más parejas de fichas.

¿Cómo le decían los Fenicios a su Rey?	¿Qué construyeron los Egipcios?

EL JUEGO DE LOTERIA

Cada niño debe elaborar su tabla con cartoncillo, de preferencia de

25 x 16 cm. en la cual quedarán 16 cuadros (4 x 4) en cada uno irá ya sea el nombre de un país o un personaje célebre. Se harán también barajas para correr la lotería y en las cuales se escribirá el nombre de una capital o de la obra de un personaje notable u otras cosas importantes que se desean reforzar.

Instrucciones para el seguimiento del juego:

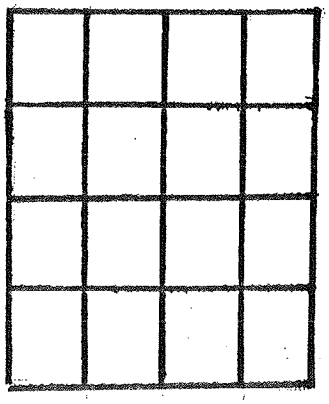
1.- Se jugará en equipos de 6 u 8 jugadores cada uno.

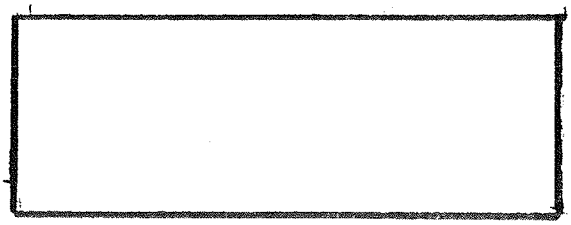
2.- Un coordinador irá corriendo la lotería.

3.- Los niños irán poniendo frijolitos o piedritas en el cuadro donde esté la respuesta correcta.

4.- En este juego gana el que llene primero su tabla o carta.

Deben jugar a tabla llena para que el objetivo sea aprender lo que no saben o reforzar en lo que tienen duda.





EL JUEGO DE LAS CARRERAS DE 10 METROS

Se necesita que los niños jueguen en equipos de 6, un dado, 40 fichas con una pregunta cada una del tema que se quiere afianzar, un tablero cuyo tamaño será de la mitad de un cartoncillo o proporcional a esa figura,

tendrá 6 carriles a lo largo, partiendo de la salida hasta la Meta y cada carril dividido en 10 metros los cuales se enumerarán del 1 al 6.

Instrucciones para el seguimiento del juego:

1.- Se necesita un coordinador, que será aquél que sepa correctamente todas las respuestas y podrá ser cualquiera de los 6 participantes.

2.- El juego consistirá en avanzar desde la salida hasta la Meta.

3.- Cada niño escoge un número del dado (del 1 al 6).

4.- El jugador pondrá una ficha en el carril del número que escogió en el lugar de la salida.

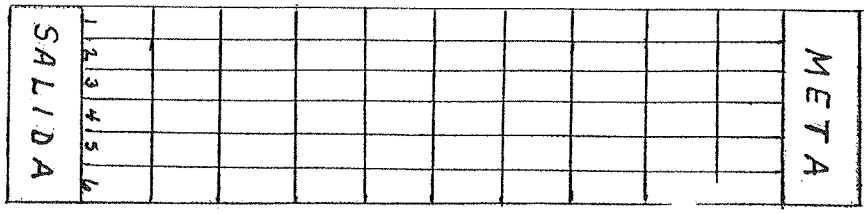
5.- La participación de los alumnos será en la dirección a las manecillas del reloj.

6.- Si el dado cae en el número 3 del jugador que tiene el carril 3 contestará a la pregunta de la ficha.

7.- Si el jugador contesta correctamente la pregunta, avanzará la ficha en su carril.

8.- Si el niño no sabe la respuesta, el niño de la izquierda contestará, si la sabe avanzará un lugar en su carril, si no la sabe seguirá el otro o el otro.

9.- Ganará el que llegue primero a la Meta.



JUEGO EL CARACOLOCO

Puede realizarse hasta con 8 jugadores, se necesita un tablero en forma de caracol con 30 ó 40 casilleros numerados de adentro hacia afuera, también se utilizarán 40 fichas con 6 preguntas cada una de 6 temas diferentes que se requieren revisar como por ejemplo para las pruebas semestrales o finales.

Instrucciones para el seguimiento del juego:

1.- Se juega en equipos de preferencia de 4 ó 6 jugadores.

2.- El niño que sepa todas las respuestas será el coordinador.

3.- Cada niño colocará en la salida una figurita que lo represente.

4.- Participarán girando cual las manecillas del reloj.

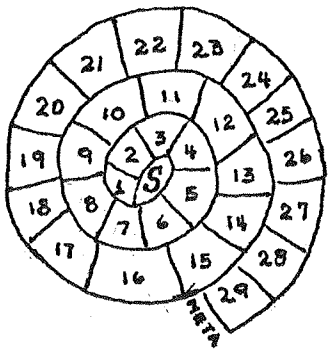
5.- Cada uno tirará el dado y contestará a la pregunta que marque el dado la 2, la 4 etc.

6.- Si un niño no sabe la respuesta la contestará el que sigue.

7.- Si acaban las fichas se vuelven a acomodar abajo de las mismas.

8.- Ganará el que llegue primero a la Meta.

También se puede jugar con fichas de una sola pregunta y sin el dado, como de cualquier tema.



EL JUEGO DEL CUENTO

Consiste en contar la clase entre todos o por equipo a manera de cuento; uno dice una idea el otro que sigue la corrige o amplía con lo que recuerde, aunque sea una palabra y así se irá conformando la clase con los datos que ellos vayan aportando hasta hilarla por completo.

Ejemplo: El tema "Mesopotamia"

Mesopotamia quiere decir tierra entre dos ríos - los ríos Tigris y Eufrates- usaban el río Eufrates para comerciar -sus ciudades fueron Ur, Lagash -Ninive y Babilonia -Babilonia tenía grandes jardines colgantes -su principal rey fué Hammurabi, que hizo un código donde escribieron las leyes, etc.

EL JUEGO DEL RALLY

Es un juego para trabajar en equipo de 4 a 6 participantes que consiste en ir descubriendo enigmas consultándolas en su libro, diccionario o investigando en otras fuentes, se hace en episodios, terminan una ficha y se les entrega otra, pueden hacerlo de tarea, en el salón o en el patio con sus materiales de consulta pueden ser en 3,4 ó 5 sesiones, se trabaja en equipo para que dialoguen y encuentren más facilmente la respuesta correcta; se necesita un compañero que sirva de moderador y otro de secretario para ir escribiendo las respuestas al terminar cada ficha, al terminar tanto las fichas como las respuestas se las entregarán al maestro y recogerán la siguiente parte y así hasta terminar el juego.

Esta actividad es muy útil para tratar clase nueva, si el niño

reflexiona para encontrar la respuesta estará aprendiendo algo que difícilmente se le olvidará.

La mayoría de las actividades mencionadas se pueden utilizar en todas las áreas, no son exclusivas de las ciencias sociales; tómese en cuenta que se pueden hacer ficheros para cualquier materia y éstos son los que se utilizan en los juegos, tanto en la lotería como el memorama, las carreras, el rally, el caracoloco y el dominó. Son magníficos para reafirmar los conocimientos y de gran ayuda antes de las pruebas ya sean mensuales, semestrales o finales.

Hay que salir de la monotonía y de la rutina, a los niños les encantan las novedades y ponen más interés si continuamente se las presentamos, no se olvide que el niño debe estar bien motivado, para que pueda conocer el doble objeto que se quiere lograr que es "aprender jugando".

C O N C L U S I O N E S

Buscando la manera de resolver el problema que existe en la escuela primaria en cuanto al bajo rendimiento y poco interés de los niños por las Ciencias Sociales, se llegó a la conclusión de que les aburren las clases pasivas y sus maestros argumentan como defensa, para no cambiar su cómoda metodología, que el programa es bastante extenso y el tiempo limitado para abarcarlo todo y también cumplir con las demás materias, así como con todos los compromisos institucionales que las autoridades imponen.

Aunque el problema es complejo, el deseo de superarlo debe ser mayor y la solución son técnicas más agradables y dinámicas que aviven el interés de los niños y su reflexión para que hagan suyos los conocimientos, y al ponerlos en práctica, se ratifique que la mejor opción son: Las Dinámicas Grupales.

Así pues, lo primero que debe hacer un maestro es escoger la clase que va a impartir, o sea, lo académico; y después, cómo lo va a dirigir, que es lo metodológico por medio de las técnicas adecuadas.

El programa escolar marca una serie de actividades a realizar muy efectivas, contienen más investigación, más diálogo y también da libertad para aumentar o cambiar las estrategias según el criterio del maestro.

El propósito principal de este Ensayo es compartir las ideas y las experiencias obtenidas a través de la práctica docente, para lograr que los alumnos, de una manera atractiva y divertida, adquieran los conocimientos que les servirán para su vida futura.

Se ha comprobado que en la actualidad el alumno no debe tener educación bancaria, sino ser participante activo, dinámico, innovador, creador, reflexivo, formador de su propio conocimiento y como tal habrá de ser tratado para que realmente se dé el proceso enseñanza-aprendizaje y como a los niños lo que más les interesa es el juego, ésto se tomó como arma principal, para hacerles llegar el conocimiento a través de la explotación de toda clase de actividades lúdicas, ya que el juego tiene la propiedad de aumentar las capacidades del niño; además lo puede dirigir hacia una actividad más madura y afectiva. El niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a las experiencias que él ya tiene de tal manera que pueda manipularla en forma divertida y casual.

Por lo tanto, se recomiendan las técnicas grupales y los juegos didácticos para la mayor desenvoltura de los niños. Así aprenden unos de otros, tanto en lo social como en lo científico practicando la investigación documental, testimonial y objetiva, la conferencia, el interrogatorio, la lectura comentada, el estudio de casos, técnicas de discusión en grupos, el simposio, la mesa redonda, el debate y el seminario.

Los juegos didácticos como los rompecabezas, las escenificaciones, el dominó, la lotería, las carreras de 10 metros, el caracoloco, el juego del cuento y el rally, ayudarán en gran manera a adquirir los conocimientos con alegría, y lo más importante, con mucha participación de los alumnos porque al motivarlos estudian todas las clases, pueden jugar y por no perder aprenderán, y entonces saldrán ganando.

Con los estudios de licenciatura se han abierto nuevos horizontes y

perspectivas de solución a todos los problemas pues van aparejados, la metodología dinámica y los excelentes resultados académicos y formativos en cada mente infantil que ayudamos a formar.

Así pues, una extensa gama de dinámicas nos ilumina el panorama en el enseñaje de las Ciencias Sociales, haciéndolo más límpido, multicolor y sobre todo impregnado de una perenne acción que mejorará el mañana social del educando y le dará como resultado:

MOTIVACION + DINAMICAS GRUPALES = CAMBIO DE CONDUCTA

N O T A S B I B L I O G R A F I C A S

1.- ARREDONDO, Galván Martín en Medios para la Enseñanza Antología UPN 1a. Edición. Editorial SEP. México, 1986. p. 12.

2.- ESPINOZA, Cristina en Los sujetos y el proceso de Enseñanza-aprendizaje de lo social. Antología UPN Editorial SEP. México, 1988. pp 7-11.

3.- FREINET, Celestín en Medios para la Enseñanza. Antología UPN. 1a. edición. Editorial SEP. México, 1986. pp. 203-218.

4.- FREIRE, Paulo en Medios para la Enseñanza. Antología UPN 1a. edición. Editorial SEP. México, 1986. pp. 42-58.

5.- GIBB, Jack R. en Tecnología Educativa. Antología SEP. Editorial SEP. México, 1976. pp. 61-63.

6.- HOMANS en Tecnología Educativa. Antología SEP. Editorial SEP. México, 1976. p. 60.

7.- JAROLIMEK, John en Alternativas Didácticas en el campo de lo social. Antología UPN. Editorial SEP. México, 1988. p. 133.

8.- LEWIN, Kurt en Tecnología Educativa. Antología SEP. Editorial SEP. México, 1976. p. 58.

9.- NEILL en Grupo Escolar. Antología UPN. Editorial SEP. México, 1985. pp. 203-217.

10.- THELEN en Tecnología Educativa. Antología SEP. Editorial SEP. México, 1976. p. 75.

11.- VERNIERS, L. en Metodología de la Historia. Editorial Losada, Buenos Aires, 1949. pp. 49-76.

B I B L I O G R A F I A

HAINSTOCK, Elizabeth G. Enseñanza Montessori en el Hogar. 1o. edición Editorial Diana. México, 1973. pp. 187.

LOZANO, Lucero. Técnicas Dinámicas y Juegos Didácticos para un Español Activo. 1a. edición Editorial Porrúa. México, 1984. pp. 156.

SEP Libro para el Maestro de quinto grado. Editorial SEP. México, 1982. pp. 298.

SEP Libro para el Maestro de sexto grado. Editorial SEP. México, 1982. pp. 345.

SEP Tecnología Educativa Antología. Editorial SEP. México, 1976. pp. 478.

UPN Grupo Escolar Antología UPN. Editorial SEP. México, 1985. pp. 245.

UPN Los sujetos y el proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Antología. Editorial SEP. México, 1988. pp. 141.

UPN Medios para la Enseñanza. Antología 1a. edición. Editorial SEP. México, 1986. pp. 320.

UPN Pedagogía Bases Psicológicas. Antología 1a. edición. Editorial SEP. México, 1982. pp. 321.

VERNIERS, L. Metodología de la Historia. Editorial Losada. Buenos Aires. 1949. pp. 96.

9914