



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

INSTITUTO ESTATAL DE EDUCACION PUBLICA DE OAXACA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 20 - A



LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA: RELACION  
PASADO - PRESENTE, A TRAVES DE LOS JUEGOS  
Y JUGUETES EN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO  
GRADO DE EDUCACION PRIMARIA

PROPUESTA PEDAGOGICA  
PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA

PRESENTADA POR:

**Alberto Reyes Hernández**

Oaxaca de Juárez, Oax. Noviembre de 1996



UNIVERSIDAD  
PEDAGOGICA  
NACIONAL  
UNIDAD 20 A - OAXACA

INSTITUTO ESTATAL DE EDUCACION PUBLICA DE OAXACA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

No. Oficio 1236/96  
ASUNTO: Dictamen de Trabajo  
para Titulación.

Oaxaca de Juárez, Oax., Noviembre 21 de 1996.

C. PROFR.  
ALBERTO REYES HERNANDEZ  
P R E S E N T E .

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad 20-A y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: **"LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA: RELACION PASADO-PRESENTE, A TRAVES DE LOS JUEGOS Y JUGUETES EN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA"**, Opción Propuesta Pedagógica, a propuesta del C. Asesor, LIC. LUIS RODRIGUEZ VELAZQUEZ, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo por lo tanto se autoriza para que presente su Examen Profesional.

ATENTAMENTE  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

I. E. E. P. O.  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 20  
PROFR. SERGIO MANUEL CALLEJA ZORRILLA  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
OAXACA DE JUAREZ,  
Oax.

## DEDICATORIA

A MIS PADRES:

Con cariño y respeto, por haberme apoyado en los momentos mas difíciles de mi vida. Con el cual logre llegar a mi meta propuesta.

A:

El Profr. Luis Rodríguez Velázquez por colaborar como asesor permanente en la realización de este trabajo.

Agradezco de manera especial, a los profesores, quienes colaboraron con esmero y dedicación en el transcurso de mi formación Profesional.

La principal meta de la educación es crear hombres y mujeres capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente repetir lo que han hecho otras generaciones: hombres creadores, inventores y descubridores.

También la de formar mentes que puedan ser críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece.

PIAGET Y BRUNER

# I N D I C E

## INTRODUCCIÓN

### CAPÍTULO I.- EL OBJETO DE ESTUDIO

1.1.- Definición del objeto de estudio	6
1.2.- Justificación	12
1.3.- Objetivos	15

### CAPÍTULO II.- REFERENCIAS CONTEXTUALES

2.1.- Aspecto histórico	16
2.2.- Aspectos: geográficos, sociales, culturales y políticos	16
2.3.- Aspecto servicios públicos	21
2.4.- Aspecto escolar	21

### CAPÍTULO III.- REFERENCIAS TEÓRICAS

3.1.- Reconstrucción del conocimiento histórico	25
3.1.1.- Aprendizaje significativo de la historia en la escuela primaria	25
3.1.2.- Reconstrucción del conocimiento histórico	29
3.2.- Valoración crítica de la enseñanza de la historia en la escuela primaria	34
3.2.1.- Antecedentes de la enseñanza de la historia en la escuela primaria	34
3.2.2.- Didáctica tradicional de la enseñanza de la historia en la escuela primaria	36
3.2.3.- Finalidad de la enseñanza de la historia en la escuela primaria	38
3.3.- La historia y la práctica docente	40
3.3.1.- La enseñanza de la historia en el ámbito escolar	41
3.3.2.- Características del desarrollo infantil	42
3.3.3.- El niño y su concepción de la historia	44
3.3.4.- La enseñanza de la historia dentro de la teoría constructivista	45
3.3.4.1.- El papel del maestro	46
3.3.4.2.- El papel del alumno	48

## CAPÍTULO IV.- ENSEÑANZA DE LA HISTORIA A TRAVÉS DE LOS JUEGOS Y JUGUETES

4.1.-	Juegos	50
4.2.-	Juguetes	51
4.3.-	Relación de los juegos y juguetes y la historia	52

## CAPÍTULO V.- UNA ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA QUE FAVOREZCA LA RELACIÓN PASADO - PRESENTE A TRAVÉS DE LOS JUEGOS Y JUGUETES EN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.-

5.1.-	Cómo se plantea la enseñanza del pasado - presente de los juegos y juguetes en el Plan y Programas de Estudio 1993 y en los libros de texto de segundo grado de educación primaria.	54
5.2.-	Cómo debe plantearse el orden de los contenidos del tema: "El pasado de la localidad", en el Plan y Programas de Estudio 1993 para la Educación Primaria.	55
5.3.-	Planeación de la estrategia metodológica - didáctica	58
5.4.-	Desarrollo de la estrategia metodológica - didáctica	59
5.5.-	Evaluación de la estrategia metodológica - didáctica	65

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

## INTRODUCCIÓN

Considero que por el poco interés que se ha demostrado en la enseñanza - aprendizaje de nuestra historia y de la historia en general, por parte de las autoridades educativas, es necesario que los docentes nos concienticemos y busquemos una forma de enseñanza más abierta y dinámica, demostrando al mismo tiempo un interés por su enseñanza y fomentar este interés en los alumnos; ya que se debe considerar que la reflexión sobre el pasado es tan vieja como la búsqueda de explicaciones a los fenómenos naturales y que el hombre a lo largo del tiempo ha ido cambiando su idea de la historia, hasta llegar a una historia en la que se cruzan múltiples factores ( sociales, económicos, políticos y culturales ) para explicar y comprender el pasado.

Por lo tanto, es primordial que desde sus primeros años en la escuela, los niños conciban a la historia como algo indispensable en su vida cotidiana y que empiecen a interesarse en ella a través de temas que le sean familiares y conocidos.

Es por lo cual en el presente trabajo se aborda la problemática de la enseñanza de la historia en la práctica docente con los alumnos de segundo grado. Al abordar el tema: **Los juegos y juguetes de antes y de ahora**, se propone una estrategia didáctica diferente a la que se venía utilizando y que basa primordialmente en los principios teóricos del constructivismo, para que de una forma activa los niños puedan reconstruir su conocimiento histórico. Todo lo anterior se da a conocer en los cinco capítulos que integran este trabajo, desarrollándose de la forma siguiente:

Capítulo Primero: se plantea el objeto de estudio de la presente propuesta, se justifica el mismo, y se plantean los objetivos a lograr.

Capítulo Segundo: relativo a las referencias contextuales, en el se describen las situaciones en que se desenvuelven los participantes del proceso enseñanza - aprendizaje, conociendo la realidad en la que viven y existen.

Capítulo Tercero: en éste, se fundamenta el trabajo teóricamente, dándose a conocer las referencias teóricas en que se basa el mismo, así como las diversas concepciones acerca del proceso enseñanza - aprendizaje de la historia a través de los juegos y juguetes.

Capítulo Cuarto: en este penúltimo apartado se enuncian las consideraciones pertinentes en cuanto a la enseñanza de la historia a través de los juegos y juguetes. Este apartado es de suma importancia ya que constituye el soporte para el desarrollo de la propuesta, para que la puesta en práctica resulte pedagógicamente sistemática y significativa.

Capítulo Quinto: se da a conocer el procedimiento para abordar y desarrollar el tema, como una forma de solución de la problemática planteada. Ésta va de acuerdo con todo lo enunciado previamente en el presente trabajo. También se exponen las conclusiones producto de la propuesta pedagógica y se anexan ilustraciones que explican el trabajo realizado en cada una de las actividades, tratando de que la exposición sea en forma clara y precisa.

## CAPÍTULO I.- EL OBJETO DE ESTUDIO

### 1.1.- DEFINICIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO.

Considerando que la Educación Primaria, "ha sido a través de nuestra historia el derecho fundamental al que han aspirado todos los mexicanos, una Escuela para todos que sirva para el mejoramiento de las condiciones de vida de las personas, y su relación dentro del progreso de la sociedad".<sup>1</sup>

Por lo que es importante que esta educación se dé de acuerdo a la forma de vida de las personas, a su progreso dentro de la sociedad, que se adapte a las propias características de su medio y de acuerdo a sus propios intereses.

Por lo cual se debe tomar en cuenta que desde sus primeros años, el niño inicia una de las acciones fundamentales para el desarrollo: el establecimiento de relaciones con los que lo rodean, con su familia, la escuela y la comunidad. Dentro de este proceso de relaciones, su ingreso a la escuela representa un paso importante en su desenvolvimiento y relación social, que continuará toda su vida y frente a esta necesidad de integrarse de manera progresiva y consciente a la sociedad de la que forma parte.

Es necesario y fundamental que el niño comprenda que su vida está indisolublemente ligada a la sociedad en general. Y por lo tanto es posible señalar que el conocimiento de la realidad histórico - social es el que permite al educando explicarse cómo es la sociedad de la que forma parte, y sobre todo conocer cómo a través del tiempo esta sociedad se ha ido transformando. Así mismo, estos conocimientos lo llevarán a reflexionar en la forma en que estas transformaciones han influido en su vida actual.

---

<sup>1</sup> Programas de actualización del maestro. Primaria (cuadernos para el maestro.) Historia. S.E.P. 1993. Pág. 6

Por lo que es preciso considerar que en la actualidad existe una gran problemática en nuestras instituciones educativas; ya que la enseñanza de la historia ha sido relegada en una forma drástica; es decir, no se le da el interés que esta disciplina tiene dentro de la formación de los individuos. Puede decirse que a la historia, por lo general, se le ha considerado como una disciplina cuya finalidad consiste en la memorización de datos y fechas sin significado para el niño y por lo mismo la convierte en algo sin interés para los educandos en general.

Esto sucede en la institución donde actualmente laboro, en la cual la enseñanza de los temas de historia se ha dado en forma memorística e irrelevante. Esto lo he detectado en base a mi experiencia personal como docente; y a la opinión de otros docentes, los cuales afirman que han abordado los temas de historia en base a cuestionarios y resúmenes en los que se recopilan , datos y fechas, sin embargo, estos cuestionarios y resúmenes carecen de significado para los alumnos y no les despiertan gran interés.

Este problema se presenta también en el segundo grado grupo "A", el cual tengo a mi cargo. Este grupo está integrado por 22 alumnos, que fluctúan entre los 7 y 8 años de edad y que en términos generales tienen el mismo nivel económico y social.

En este sentido, el propósito del presente trabajo es contribuir mediante la acción docente para que el proceso educativo de la historia favorezca el establecimiento de la relación, pasado - presente a partir de los cambios que se dan en los sujetos y hechos cotidianos del medio en que se desenvuelven los alumnos. Considerando que el establecimiento de la relación, sobre todo de la noción, pasado - presente esté acorde al pensamiento infantil de los alumnos.

Teniendo en cuenta los intereses particulares, así como las características cognoscitivas de los alumnos de segundo grado, opté por trabajar esta relación a partir de los juegos y juguetes de antes y de la actualidad. Para ser más específico, en este punto quiero precisar que la acción pedagógica se va a centrar en el hecho de establecer las diferencias y semejanzas de los juegos y

juguetes de los niños de segundo grado con los juegos y juguetes de sus padres, tíos, abuelos, bisabuelos, familiares y personas del contexto en que viven; para que a partir de esto, logren comprender en qué forma han evolucionado con el paso del tiempo, tanto sus juegos como sus juguetes.

A partir de lo anterior, podrán inferir si esta evolución histórica ha sido benéfica o perjudicial para su vida cotidiana. La problemática de establecer la relación pasado - presente la he podido detectar porque he observado que al abordar el tema: " El pasado de la comunidad " en su subtema: Los juegos y juguetes de antes y ahora, los alumnos tienen dificultad para comprender cuáles eran los juegos y juguetes que se jugaban antes en su comunidad, ya que también he observado que no logran establecer la diferencia existente entre sus juguetes que ahora son electrónicos, de pilas o de cuerda (y que los tienen que comprar a un costo muy alto) y los de sus padres y abuelos; los cuales elaboraban sus juguetes con madera o barro, juguetes sencillos de materiales naturales, a la vez que económicos, siendo estos más originales y didácticos.

Es innegable el hecho de que esta evolución es producto, entre otros aspectos, de las condiciones socioeconómicas y culturales de la propia historia de Santa Ana, Miahuatlán, Oaxaca. El crecimiento cultural de esta población, así como la apertura de nuevas vías de comunicación y el acceso a medios de comunicación como la televisión, impactaron en aspectos esenciales de la vida cotidiana de la comunidad.

Al tener más vías de comunicación, la gente fue transformando paulatinamente sus formas de vida. Sustituyeron por citar algunas cosas: la plancha de carbón, por la eléctrica; la radio por el televisor; el fogón por la estufa de gas, ect..

Esta transformación también generó cambios significativos en la historia del juguete y de los juegos locales. Los padres de hoy, niños de ayer, elaboraban sus propios juguetes y la práctica de juegos populares era algo tan cotidiano que su práctica involucraba a la generalidad de los niños.

El hecho de que los niños de antaño elaboraran sus propios juegos y juguetes, posibilitaba en éstos, el desarrollo de destrezas específicas, así como el fomento de la imaginación y la iniciativa.

Esto, indudablemente, permitía la construcción de sus propios conocimientos sobre la realidad histórico - social; lo que no sucede con los juguetes o juegos que ahora tienen y practican, pues estos no motivan su creatividad e imaginación y al mismo tiempo no se promueve la originalidad y creatividad para la realización de sus propios juegos y la creación o construcción de sus juguetes.

Cabe señalar que al no lograr que se comprenda y valore la riqueza didáctica, la originalidad y el ingenio de los juegos y juguetes de antes, los niños -y también nosotros- dejamos en el olvido una gran parte de los hechos históricos relevantes de nuestros antepasados, perdiéndose así una gran fuente directa -rica en experiencias- de interrelación entre el pasado y el presente.

Es preciso decir que un ejemplo latente de toda esta problemática es que los alumnos de mi grupo, la escuela y la comunidad han dejado de lado un juego tan divertido, creativo, entretenido e interesante como el de los " desencantados " que les permitía desarrollar su nivel intelectual y sus habilidades físicas, para ahora ir a la tienda de la comunidad a jugar los famosos "Atari's" y "Nintendo's", que son juegos electrónicos que les causan cansancio de la vista y que les inculcan conocimientos sobre violencia y destrucción, pero además les ocasionan un considerable

desgaste económico ( que repercute en su familia ); ya que esto no sólo sucede en esta comunidad, sino que a nivel estatal y nacional los video juegos son el entretenimiento de un considerable número de niños de nuestro país.

Estos video juegos, aunados a la violencia manifiesta de varios programas de televisión, han influido en la violencia manifiesta en los juegos que los niños practican actualmente, así como en los juguetes que produce la industria juguetera nacional y extranjera. Es importante resaltar que esta situación se manifiesta de una forma directa en el hecho de que muchos juegos y juguetes actuales son mecánicos y monótonos, y no logran la creatividad e iniciativa propia.

A partir de este apunte, y para efectos de darle sentido curricular a la presente propuesta pedagógica, considero preciso señalar que otro problema específico que he detectado es que en el Plan y Programas de Estudio, así como en los libros de texto actuales, se pretende que los niños conozcan el pasado de su localidad empezando por lo más abstracto y complicado, para dejar al final lo más cercano y cotidiano al niño: el conocimiento histórico de sus juegos y juguetes.

Con este tratamiento curricular, se provoca en los alumnos una apatía y desinterés por los temas de historia en general; esto debido a la lejanía abstracta con la que se contempla el orden de los contenidos. Debido a esta lejanía, los niños no logran comprender -sobre todo construir o reconstruir- los hechos y fenómenos históricos y así van perdiendo su pertenencia histórica y social, lo que no les permite alcanzar una visión global del fenómeno histórico, lo cual influye en su formación cultural y social.

Todo lo anterior me ha llevado a plantearme la siguiente interrogante:

**¿ Cómo favorecer la comprensión de la relación pasado - presente entre los juegos y juguetes de antes y los de ahora; en los alumnos de Segundo Grado de la Escuela Primaria Rural Federal "SIMÓN BOLÍVAR" de la comunidad de Santa Ana, Miahuatlán, Oaxaca. ?**

## 1.2.- JUSTIFICACIÓN

La historia no es de ninguna manera, una disciplina cuya finalidad consista en la memorización de datos y fechas sin significado para el niño. Ésta, en su concepción más amplia, debe permitir el entendimiento e interrelación de los hechos, lugares y personas en su dimensión y momentos específicos, y sobre todo, favorecer el proceso de socialización del niño, contribuyendo en su desenvolvimiento social y cultural.

Uno de los motivos más importantes por los que se plantea una estrategia para abordar el tema: " El pasado de la localidad ", es la búsqueda y el intento por romper la forma de enseñar la historia como concepción privilegiada de datos, fechas y nombres; fomentándose casi inevitablemente el aprendizaje memorístico.

Por ello, el desarrollo de la Estrategia Metodológica Didáctica favorece el establecimiento de la relación pasado - presente a través de la interacción educativa del niño con su familia, con su comunidad y con la sociedad en general en los que participa, pues estos, son ámbitos que de manera natural y permanente contribuyen en la generación y construcción de conocimientos.

Por lo tanto, con esta propuesta se busca que el alumno a través del conocimiento de la realidad histórico - social se forme una base para la comprensión de la relación existente entre el pasado y el presente. Y sobre todo que tenga nociones y haga conciencia de cómo es el contexto que lo rodea y cuáles son sus problemas.

Es importante señalar que con este trabajo se tratará de favorecer en los docentes la forma de diseñar nuevas estrategias para la enseñanza de la historia en el salón de clases. Se propondrá la realización de una estrategia de enseñanza de la historia más acorde a los intereses de los niños y al contexto en que éste se desenvuelve.

Otro de los motivos que me llevó a abordar esta problemática es el hecho de que en el actual Plan y Programas de Estudio de Educación Primaria, así como en los libros de texto, se plantea iniciar la enseñanza del pasado de la localidad, por algo que difícilmente llama la atención o despierta el interés de los niños, el nombre de la localidad, para dejar al último " los juegos y juguetes ". Este tema, puede despertar mayor interés por la propia naturaleza lúdica que caracteriza a los niños.

Por ello, se pretende iniciar la reconstrucción del conocimiento del pasado de la localidad a partir de los juegos y juguetes. Se toman éstos como punto de inicio en base a las características del desarrollo psicosocial del niño; para seguir en orden ascendente con los subtemas: escuela, comunidad, entidad federativa y país, a nivel nacional y mundial; así, en forma progresiva ir de lo particular a lo general, de lo simple a lo más complejo, de lo más concreto a lo más abstracto, buscando contribuir con el proceso enseñanza - aprendizaje en la visión global del hombre que se pretende formar, es decir, abarcando los aspectos que le son propios; entre ellos, los políticos, sociales, culturales y cotidianos.

Por ello, se pretende iniciar la reconstrucción del conocimiento del pasado de la localidad a partir de los juegos y juguetes. Se toman éstos como punto de inicio en base a las características del desarrollo psicosocial del niño; para seguir en orden ascendente con los subtemas: escuela, comunidad, entidad federativa y país, para arribar finalmente, al plano mundial. Se pretende de esta manera, que en forma progresiva se despierte en el niño el interés por conocer en una forma global a la sociedad de la que forma parte.

Por lo tanto, se propone que en base al empleo de la comparación y análisis de los juegos y juguetes de antes y de ahora, estableciendo sus semejanzas y diferencias con los juegos y juguetes de sus abuelos, padres y otros familiares; los niños se introduzcan en forma lúdica al

conocimiento y reconstrucción de un aspecto de los hechos pasados. La intención es despertar en el niño, el interés por el conocimiento histórico específico.

Es importante señalar que con este trabajo se busca que los docentes puedan tener un apoyo en cuanto a introducir al educando en el estudio de la historia, buscando también que en los grados posteriores se le de continuidad y sistematización a esta propuesta de tal manera que el alumno incurriera en el conocimiento histórico general. Es importante reconocer que los hechos que ahora son cotidianos, son los principales constructores de la historia.

También busco promover en mis alumnos y demás niños de la comunidad el interés y la conservación de los juegos y juguetes que se jugaban y practicaban en el pasado; pero sobre todo que aprendan a construir e inventar sus propios juegos y juguetes de acuerdo a sus posibilidades y medio social en que se desenvuelven.

### **1.3.- OBJETIVOS**

Considerando que los docentes debemos buscar, con la enseñanza de la historia, el desarrollo en los alumnos de la capacidad de sentir el pasado como algo vivo y actual con el cual se goza y aprende, al tiempo que comprendan que su pasado permanecerá por siempre ligado a su presente actual, el cual se convertirá en pasado con el transcurrir del tiempo, sobre todo, buscar que los alumnos construyan y reconstruyan los hechos pasados e históricos en una forma divertida y creativa. Por ello me he propuesto los siguientes objetivos.

#### **- OBJETIVO GENERAL**

Proponer una estrategia en base a la comparación y análisis de los juegos y juguetes del pasado y del presente para introducir a los alumnos en forma lúdica en la reconstrucción del conocimiento histórico.

#### **- OBJETIVOS PARTICULARES**

Propiciar actividades que favorezcan el hecho de que la historia pase de la simple memorización de datos y fechas, a la reflexión y análisis de hechos pasados, despertando con esto el interés tanto de docentes como de los alumnos en conjunto.

Proponer una reestructuración en el plan y programas de estudio y los libros de texto, en cuanto a la forma de abordar el tema central del pasado de la localidad, tomando como base las características del desarrollo infantil y las categorías de comparación y análisis de los juegos y juguetes de antes y ahora, como una forma de acercarlos al conocimiento de la historia en general.

Buscar que los alumnos establezcan la relación pasado presente de la localidad en base a la comparación y análisis de los juegos y juguetes del pasado y del presente.

## **CAPÍTULO II.- REFERENCIAS CONTEXTUALES**

### **2.1.- ASPECTO HISTÓRICO**

A finales del siglo XVIII, allá en el sur de la provincia de Oaxaca, donde terminan los valles centrales y la sierra sur se presenta espléndida y hermosa, con su eterno verdor, una llanura que aquella protege, a cuyo poniente se encuentra una comunidad establecida en el periodo del Porfiriato llamada Santa Ana, en ese entonces tomada como hacienda.

El pueblo se formaba de unas cuantas viviendas, a donde llegaban los caminos de herradura que comunicaban el lugar con los pueblos cercanos. Corría por el oeste el pequeño río bordeado de ahíles y sauces; los comuneros por lo general se dedicaban al cultivo de maíz, frijol y profesaban la religión católica en su totalidad.

### **2.2.- ASPECTOS GEOGRÁFICO, SOCIAL, CULTURAL Y POLÍTICO.**

Santa Ana, como ya se ha mencionó, es una de las estancias establecidas en el periodo del Porfiriato y se encuentra ubicada al poniente del distrito de Miahuatlán, entre una de las cordilleras de la sierra del mismo nombre, que parten del Macizo Montañoso del Quellón corriendo de sur a norte, estando situado el pueblo, en un pequeño llano al pie del Cerro Loviondo.

Su territorio tiene una superficie total de 80 kilómetros cuadrados, teniendo una altitud de 1,607 metros sobre el nivel del mar, limitado por el Norte con el pueblo de San Simón Almolongas en el lugar denominado Monte de Ocote; al Sur con tierras de Santa María y San Pedro Coatlán, en Laguna del Posito y Quitzatl; al Oriente con terrenos de Xiñla, estando la mohonera en el paraje conocido como El Palmar Cuache; y al Oeste con Santa Catarina y San Pedro y San Vicente Coatlán. Éste, del Distrito de Ejutla, en los puntos llamados Cruz Chiquita y El Posito.

La Sierra de Miahuatlán forma dentro de este lugar diferentes cerros, los más importantes son: La Charca, Cucharilla, Gibete, La Pila, Monte Negro y La Laguna.

Corre por sus tierras un pequeño río llamado los órganos, al que acrecientan los arroyos de Piedras Afiladas y La Sociedad, todos ellos de muy poco caudal; por lo que se refiere a su clima, este es seco estepario con lluvias sólo en los meses de agosto y septiembre.

El terreno montañoso cubierto de yegaraches y ocotes, es aprovechado en la cría de ganado cabrío, y las partes planas que rodean el centro de la comunidad son ocupadas con el cultivo del maíz y frijol, esto sólo en temporadas de lluvia. Estos cultivos siguen el ritmo de lo que se usa en Miahuatlán y los productos que se obtienen alcanzan bajos rendimientos que apenas si bastan para satisfacer las necesidades propias de los locatarios y a veces no alcanzan y tienen que adquirir estos productos en la tiendas y en la Conasupo del lugar.

Se han hecho experimentos para establecer en este lugar cultivos de cebada, trigo, avena, pero no han dado los resultados deseados, por la resistencia que los campesinos imponen a las innovaciones de toda índole, así sean benéficas. La cría de cabras es uno de los renglones principales del lugar, se hace conforme a los usos corrientes del distrito, con el solo propósito de la producción de carne. Entre otros animales que aquí se encuentran, son los más comunes de la región.

Por lo que se refiere a la flora, en esta comunidad crecen arbustos y árboles como: huizaches, mezquites, pino, ocote, encino y algunos cítricos como: naranja, limón, lima y toronja.

Según datos obtenidos del censo realizado recientemente en 1995, por la autoridad Municipal en la comunidad de Santa Ana, se cuenta con un total de 2,590 habitantes de los cuales 1,178 son del sexo masculino y 1,412 son del sexo femenino. Por lo general, la población se

encuentra distribuida por estratos de edades; es decir, existen 393 hombres niños y 433 mujeres niñas, en cuanto a los jóvenes se cuenta con 341 mujeres y 328 hombres; por lo que cabe a los adultos podemos decir que existen 539 mujeres y 420 hombres. Como puede observarse, existe una considerable población infantil, misma que representa el 37% de la población en general.

Las costumbres de este lugar son semejantes a las que tienen en el Valle de Miahuatlán, celebran sus fiestas en los días 26 y 27 de Julio, en honor a su santa patrona Santa Ana, con imprescindible asistencia del señor cura, quien debe oficiar en los maitines que se efectúan en la víspera, en la misa solemne del mero día. Hay entonces una pequeña fiesta en el pueblo a la que asisten los vecinos de la comarca, para presenciar la quema del castillo, disfrutar los antojitos que se expenden y asistir a su tradicional baile; además, festejan otras fiestas como la del 16 de septiembre, Día de los muertos, Navidad, Día de las madres y algunas fiestas familiares

Cabe mencionar que a través de una encuesta aplicada en la población en general y también en base a observaciones realizadas en la misma, he podido determinar las horas de reunión que tienen las personas de la población para divertirse. Estas fluctúan entre las 5 de la tarde y las 8 de la noche, horas que ocupan para divertirse y distraerse de las labores cotidianas. En forma general, se puede decir que las mujeres en edad adulta se reúnen en las casas de los compadres, familiares y amigos para conversar sobre diversos temas y ver programas de televisión. En cuanto a los hombres adultos, algunos se distraen jugando a las cartas, conversando, escuchando la radio y otros viendo la televisión, algunos prefieren la lectura o estar con los hijos o nietos.

En referencia a las mujeres jóvenes de la comunidad, la mayoría se distrae conversando con las amigas, jugando al basketbol; pero sobre todo viendo la televisión, que con sus programas, por lo general las ubica en un mundo de fantasías y sueños, alejándolas de la realidad actual. De los hombres jóvenes, se ha podido rescatar que por lo general prefieren pasarse la

tarde jugando al basketbol, algunos, jugando a los futbolitos y otros, con los juegos electrónicos como son los Ataris.

Así mismo, la niñez de esta población se dedica por lo general a jugar al basketbol, el fútbol, los futbolitos, los Ataris y ver la televisión que los enajena con caricaturas de personajes de violencia, de fantasía; que los aleja de la realidad y les quita su creatividad e iniciativa en la realización de cosas más acordes a su contexto y a su forma de vida; por su parte las niñas juegan en las tardes basketbol y ven la televisión como una forma de distracción. En cuanto a los niños pequeños, estos prefieren jugar con sus juguetes con sus demás compañeritos, cabe señalar que estos juguetes - por lo general - son electrónicos y de plástico.

Es preciso hacer mención que durante la aplicación de la encuesta se conversó con los adultos, jóvenes y niños y se les preguntó si no tenían o conocían algunos otros juegos o formas de diversión. A lo que los adultos argumentaron que sí conocían otros juegos como por ejemplo: las escondidas, el bote pateado, los desencantados, el caballo correlon, los quemados, las ollas, la lotería y otros muchos juegos más que se han ido perdiendo en el olvido, que han quedado en el pasado; ya que la mayoría de los jóvenes los desconocen. Por lo tanto, los jóvenes argumentaron desconocer los juegos y juguetes que mencionaron los adultos y otros dijeron que no los ponían en práctica por miedo a la crítica de los mismos compañeros o de los niños que los desconocen totalmente.

Se puede decir que al no existir esta relación entre la práctica de los juegos por parte de los jóvenes, como una forma de transmitirlos a los niños, se pierde un gran enlace, una estrecha relación entre el pasado y el presente actual; por lo que podemos deducir que si esto ha ocurrido con los juegos y juguetes, lo mismo sucede con los hechos pasados en general, ya que se pierde el puente histórico.

Por lo que se refiere al comercio, por lo regular éste se establece con el distrito de Miahuatlán de Porfirio Díaz, Oaxaca, que dista 24 kilómetros. Es ahí donde adquieren lo más indispensable para su vida y donde se surten las tiendas que existen en la comunidad, las cuales pertenecen a las personas que tienen más recursos económicos. En cuanto a su forma de vestir, es la tradicional que se usa en la región de valles centrales. Su alimentación por lo general es a base de tortillas de maíz, café, té, verduras y algunas frutas.

En ocasiones curan a sus enfermos valiéndose de hierbas medicinales como son: ruda, albacar, yerbabuena, chamizo y romero entre otras; por lo general la mayoría de los comuneros acuden a la clínica de salud de servicio rural, perteneciente al IMSS, que existe en la comunidad desde hace 8 años aproximadamente.

En lo referente a deportes, en la comunidad se juega el basquetbol, contándose con tres canchas para practicarlo y recientemente, se empezó a practicar el fútbol soccer y el atletismo.

El gobierno de la localidad es ejercido por un presidente municipal y su cabildo, los cuales son nombrados por el pueblo en general en una asamblea. Los representantes o autoridades se dedican por lo general a realizar trabajos benéficos para la localidad, tales como son: arreglos del edificio escolar, reparación de caminos, carreteras y todo cuanto tienda al bien de sus gobernados.

Es importante señalar que aunque no existen partidos políticos, en las votaciones distritales, estatales y nacionales, la mayoría de los ciudadanos votan por el PRI, que es el partido que más se conoce en la misma.

La mayoría de los comuneros de la localidad se dedican a las labores del campo y otros se ocupan en diversos oficios que les permiten sobrevivir y solventar sus gastos más prioritarios.

Por lo que se refiere a su religión, la mayoría de las personas profesan la religión católica y algunos más son evangelistas.

En cuanto a los medios de transporte que existen actualmente en la comunidad, éstos son en su mayoría camionetas de servicio mixto y algunas personas se trasladan a pie o en caballos y burros. Existen algunos medios de comunicación como son el correo, que funciona en el municipio y también se cuenta con un teléfono público. Esta comunidad se encuentra dividida en un total de tres secciones.

En sí, las familias de la comunidad están formadas en su mayoría por 6 ó 7 miembros, en la mayoría de los casos, el padre es el que aporta lo necesario económicamente para las necesidades de toda la familia; cada uno de los comuneros al cumplir su mayoría de edad, tiene la obligación de prestar sus servicios gratuitamente en el desempeño de algún cargo que se le asigne en la población; ya sea sirviendo a la escuela, la clínica, la iglesia católica o al palacio municipal, lo cual es obligatorio. Este servicio puede durar de 1 a 3 años.

### **2.3.- ASPECTO: SERVICIOS PÚBLICOS**

La comunidad de Santa Ana cuenta con servicios públicos como son: clínica rural, tienda Conasupo, 2 canchas municipales, un jardín de niños, una escuela telesecundaria, una biblioteca municipal, servicio de agua potable, servicio de luz eléctrica y dos escuelas primarias, una en el turno matutino y otra en el turno vespertino. Las dos funcionan en el mismo edificio escolar.

### **2.4.- ASPECTO ESCOLAR**

Por lo que se refiere a la Escuela Primaria Rural Federal Vespertina "SIMÓN BOLÍVAR", que se encuentra ubicada en esta comunidad y en la que laboro en la actualidad de 13:30 a 17:30 horas, puedo decir que es una escuela de organización incompleta y el edificio donde se

encuentra enmarcada cuenta con 8 aulas en buen estado físico, 2 cuartos de baño, 2 cuartos que funcionan como bodegas y una cancha de basquet bol; también considero importante señalar, que esta escuela fue fundada en el año de 1989, por existir muchos alumnos en la escuela del turno matutino, que era la única hasta esa fecha, y algunos padres de familia tenían el problema de no encontrar cupo para sus hijos; por lo cual, decidieron fundar esta escuela, que solucionó el problema y trajo beneficios para los niños que viven lejos del centro de la comunidad, así como para aquellos niños que en la mañana realizan actividades en el campo y en el hogar.

Entre los cambios más importantes que se han experimentado en la escuela desde su fundación, hasta la actualidad, es que se han ido acrecentando los grupos de ésta, ya que al inicio de la misma era sólo un grupo y ahora son 5 grados, de primero a quinto grado y en la cual laboramos cuatro maestros, los cuales mantenemos relaciones de amistad y compañerismo, ya que nos llevamos muy bien tanto personal como laboralmente y nos ayudamos entre nosotros cuando es necesario; también es necesario señalar que en la escuela funcionan las comisiones de higiene, puntualidad y asistencia, acción social y educación física. Se cuenta actualmente con 149 alumnos en total, los cuales son hijos de 122 padres de familia.

Las relaciones que la escuela mantiene con la comunidad y los padres de familia se da a través de programas culturales como el 10 de mayo, algunas fechas importantes que señala el calendario escolar, clausura de fin de cursos, asambleas escolares y por lo general en la organización y participación de algunos eventos deportivos, en los que participamos maestros y padres de familia.

También se puede decir que los padres de familia, colaboran con la escuela dando apoyo económico ( cooperaciones ), apoyo físico ( organización de programas y servicios que prestan a la institución al formar parte del comité de la misma ), como ya se ha dicho, son pocos los padres

de familia que participan. Los menos, ayudan en las tareas a sus hijos y les compran el material necesario para apoyar y reforzar el aprendizaje.

También considero importante señalar que uno de los problemas que tiene la institución es en cuanto al horario, ya que como se ha dicho, funciona en el edificio de la escuela de la mañana, trayendo como consecuencia que a veces choquen los horarios de salida y entrada; lo que no permite realizar el aseo de las aulas en forma adecuada, ya que se pierde mucho tiempo; pero considero que esto se podría sobrellevar si hubiera un acuerdo con el turno de la mañana, buscando solucionar el problema en conjunto; o favoreciendo en lo general a las dos instituciones.

En cuanto al aula donde desempeño mi labor docente, ésta es de material de tabique de cemento, techo de lámina galvanizada y las puertas de fierro, cuenta con 24 ventanas como ventilación y está dotada de un pizarrón, 20 mesabancos, un escritorio, una silla, escobas, cubetas, franela, borrador, bote con llave para el agua; se cuenta con materiales didácticos como son: programa de estudios, guía práctica, libros de los alumnos, cuaderno, lápiz, sacapuntas, cartulinas, colores y plumones, los cuáles sirven de apoyo en mi práctica docente; todas estas condiciones que presenta mi aula, considero que influyen de manera determinante en mi planeación, desarrollo y evaluación de mi práctica docente, ya que si las condiciones de espacio del aula son ideales; los mesabancos no se prestan para trabajar en equipos, ya que son pesados y no se pueden acomodar muy bien, evitando con esto la dinamización del grupo, influyendo esto en el aprendizaje de los alumnos.

Por lo que se refiere a los materiales que se destinan para los alumnos<sup>3</sup>, considero que en su mayoría son inadecuados para mis alumnos y sobre todo que los libros contienen cosas desconocidas en el medio que habitan y los ejemplos no son muy aplicables en las escuelas de tipo rural, como en la que laboro; ya que por lo general son más adecuados para los niños de las

<sup>3</sup> Por la vía oficial.

escuelas urbanas que los entienden en una forma más rápida por tener más conocimiento de la información que en ellos se maneja. Esto según opinión mía y de otros docentes que atienden o han atendido grupos de segundo grado en las escuelas de tipo rural y urbano.

En cuanto al grupo de segundo grado que atiendo, está formado por 22 alumnos, de los cuales 10 son mujeres y 12 son hombres, con edades que fluctúan entre los 7, 8 y 9 años de edad y también son de estrato social bajo, ya que sus padres son de bajos recursos económicos; he notado que algunos alumnos de mi grupo tienen serios problemas de aprendizaje, algunos presentan problemas de higiene, inasistencia e impuntualidad.

Los alumnos se relacionan entre sí, a través de la convivencia en el aula, los juegos, los homenajes, en la formación y sobre todo en el intercambio cultural y social que tienen en la escuela y la comunidad; la lengua a través del cual se comunican es el español.

Uno de los problemas que he detectado es -como ya he dicho- en cuanto al mobiliario que es inadecuado para trabajar con niños de segundo grado, afectando con esto el aprendizaje en general, pero sobre todo en los temas de historia; ya que dificulta el trabajo en equipos. Todos sabemos que al trabajar en equipo, los niños comparten experiencias propias de su edad y expresan sus conocimientos sobre hechos pasados y al mismo tiempo favorece la interacción social con el resto de los compañeritos.

## CAPÍTULO III.- REFERENCIAS TEÓRICAS

### 3.1.- RECONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO HISTÓRICO.

En una forma general puede decirse que no sólo la educación formal que el niño recibe de sus maestrós determina su formación como elemento cultural dentro de la sociedad; sino que por el contrario, también contribuye de una forma esencial la educación informal que el niño recibe por parte de sus padres, de sus abuelos, familiares y adultos en general; pero sobre todo, tiene una gran influencia la estrecha relación que mantiene con sus demás compañeros ya sea de la escuela o de la comunidad en general; ya que en esta relación se conjugan todos los elementos culturales y sociales que contribuyen en su formación integral como individuo.

Por lo que debe considerarse que si en la educación formadora de los individuos, no se toman en cuenta los hechos pasados como elementos fundamentales de la formación, no podrá haber una educación adecuada e integral. Razón por la cual los docentes debemos reflexionar sobre nuestra práctica docente, que si bien debe ir acorde al progreso de nuestra sociedad, no debe dejarse de lado la comprensión y el análisis del conocimiento histórico.

Por esto se sugiere que en la escuela primaria, desde los primeros grados, se ayude y guíe a los alumnos a construir y reconstruir su conocimiento histórico en una forma analítica, crítica y reflexiva a partir de sus propios conocimientos y aprovechando el contexto inmediato en que vive.

#### 3.1.1.- Aprendizaje significativo de la historia en la escuela primaria.

Es preciso señalar que la enseñanza en nuestras escuelas se ha basado más que nada en el aprendizaje puramente memorístico, donde el alumno aprende los contenidos sin atribuirles un

significado; o sea, es capaz de repetirlos o de utilizarlos mecánicamente sin entender absolutamente lo que está diciendo o haciendo; pero puede suceder en muchas ocasiones que el alumno pueda atribuirles únicamente significados parciales a lo que aprende; pero no pueda relacionar dicho aprendizaje con su realidad cotidiana o aplicarlo en la solución de sus problemas, dudas o interrogantes que se presenten en su entorno. Por lo que se debe considerar que:

el aprendizaje no tiene el mismo significado para el profesor que lo ha enseñado que para el alumno que lo ha aprendido, no tiene las mismas aplicaciones, ni el mismo poder explicativo para ambos, que no pueden aplicarlo en igual extensión y profundidad; en suma no posee para ellos la misma fuerza como instrumento de comprensión y de acción sobre la realidad a la que se refiere.<sup>3</sup>

Es indudable que si los docentes lleváramos a cabo la construcción de un conocimiento más significativo de los hechos históricos en nuestras aulas, surgiría en los alumnos un interés más profundo por esta área del conocimiento.

Ya que como afirma Ausubel, un aprendizaje es significativo cuando puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial ( no al pie de la letra ) con lo que el alumno ya sabe. Pero sobre todo para que un aprendizaje sea significativo son necesarias al menos dos condiciones. En primer lugar el material de aprendizaje debe poseer un significado en sí mismo, es decir, sus diversas partes deben estar relacionadas lógicamente. Por ejemplo, al proponer una estrategia de enseñanza de la historia a través de la comprensión y análisis de los juegos y juguetes, es más que nada porque con esto se cumple la primera condición; ya que los juegos y los juguetes son altamente significativos para los niños y despiertan en ellos, mediante la acción lúdica y docente, el interés por conocerlos y comprender, a fin de establecer el porque de sus transformaciones con el paso del tiempo; pudiendo al mismo tiempo, con esto, establecer una relación pasado - presente de temporalidad y espacialidad.

Por lo que se refiere a la segunda condición, el material debe ser significativo para el alumno, es decir, que éste posea en su estructura de conocimiento ideas inclusoras con las que pueda ser relacionado el nuevo material.

<sup>3</sup> COLL, Cesar, " Significado y sentido en el aprendizaje escolar. Reflexiones en tono al concepto de aprendizaje significativo", en: Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Buenos Aires. Paidós Ed.1990, Cap. 9. Pág. 104.

Es incuestionable el hecho de que una verdadera enseñanza en base a materiales significativos para el alumno, nos puede llevar al logro de un aprendizaje activo; pero no activo en forma física de las actividades que los alumnos realicen, de sus movimientos o de su manipulación; sino que realmente se logre un aprendizaje activo, donde los alumnos se desplieguen biopsicosociológicamente y pongan en acción sus esquemas de asimilación; es decir, que los alumnos no solamente jueguen con los juguetes o pongan en práctica los juegos que se pretenden rescatar con la estrategia metodológica - didáctica que se plantea para la introducción al establecimiento de la relación pasado - presente - futuro. Sino que con esto logren comprender las transformaciones que han ocurrido con sus juegos y juguetes del pasado con los que ahora tienen y puedan aprender de lo anterior en qué forma han cambiado, en qué forma se han perdido; es decir, que logren establecer las diferencias entre ellos y la forma de evolución que ha ocurrido con el paso del tiempo.

Debe quedar claro que con la enseñanza de la historia a través de los juegos y juguetes del pasado y del presente; solamente se pretende que los alumnos a su corta edad y considerando su grado de desarrollo, se introduzcan en una forma lúdica, al conocimiento de los hechos históricos; lo cual considero lógico, ya que si los niños comprenden que el estudio de los hechos pasados es divertido y dinámico, lograrán interesarse en el aprendizaje de conocimientos pasados más abstractos y generales en grados posteriores.

Como se sabe, el niño en su entorno tiene una estrecha relación con los hechos históricos que se han ido transformando a través del tiempo, ya sea que se aluda a sujetos cotidianos o fenómenos sociales relevantes que se han dado y se relacionan con el contexto en que se desenvuelve; ya sean conocimientos que el niño posee, inclusive antes de ingresar a preescolar o a la escuela primaria y que va adquiriendo de acuerdo a las etapas de desarrollo por las que va atravesando. Puede decirse que una enseñanza de la historia en forma activa y constructiva requiere más que nada el favorecimiento de un aprendizaje más significativo para los alumnos. En

forma Piagetana podría decirse que construimos conocimientos o significados asimilando e integrando el nuevo material de aprendizaje a los esquemas que ya poseemos de la comprensión de la realidad.

Lo que da significado al material de aprendizaje es precisamente su asimilación, su inserción y aplicación, combinándolo con otros esquemas previos -también significantes-. Por lo tanto, la construcción de significados implica igualmente una acomodación, una diversificación, un enriquecimiento, una mayor interconexión de los esquemas previos. Por lo que puede decirse que al relacionar lo que ya sabemos con lo que estamos aprendiendo, los esquemas de acción y de conocimientos que ya poseemos y los que vamos desarrollando, se modifican y, al modificarse, adquieren nuevas potencialidades como fuente futura de atribución de significados.

Por lo tanto, podemos decir, que para que se dé un aprendizaje significativo de la historia, es necesario que los docentes nos acerquemos a nuestros alumnos en una forma más abierta y receptiva, es decir, conocer como piensan, reaccionan, actúan y hablan; para mantener una buena relación y que a través de esto se logre la construcción y reconstrucción de conocimientos históricos que tengan significados para nuestros alumnos. Por lo que también es necesario que los materiales de aprendizaje, el contenido o tema que el niño va a aprender sean potencialmente significativos, es decir, que sean susceptibles a dar lugar a la construcción de significados.

Difícilmente podrá el niño construir significados si el contenido de aprendizaje es vago, está poco estructurado o es arbitrario y que por el contrario, podrá construirlo y apropiarse de él en forma significativa si se le presenta en forma lógica y precisa para que pueda relacionarlo con lo que ya sabe.

Tomando en cuenta estas reflexiones sobre el aprendizaje significativo en el aula, es preciso considerar que una forma de enseñanza significativa de la historia para los alumnos debe

ser a través de sus juegos y juguetes que en realidad son significativos y llaman su atención despertando su curiosidad de investigadores y de reconstructores de la historia a la cual están indisolublemente ligados; pero esta formación investigadora y reconstructora debe lograrse a partir de lo que más llame la atención de los niños, es decir, que signifique algo para ellos y que puedan relacionarlo con su presente actual y con su contexto cotidiano.

### **3.1.2 Reconstrucción del conocimiento histórico.**

La enseñanza de la historia ha sido objeto de constantes modificaciones curriculares a lo largo del tiempo. En la actualidad, en el Plan y Programas de Estudio ésta aparece como una asignatura específica.

Por lo que cabe considerar que en algunos casos la enseñanza de la asignatura de historia continua siendo mecanicista y no significativa para la vida cotidiana del niño, debido a que no se consideran sus intereses.

Los maestros asumimos con mucha frecuencia esta postura de la escuela tradicional, en donde el docente es el sujeto de la educación, pues somos los que organizamos, buscamos y transmitimos el conocimiento a los alumnos, los cuales se convierten en objetos que repiten el conocimiento memorizado.

Por lo cual es preciso que modifiquemos nuestra postura tradicionalista de enseñar y adoptemos una forma de enseñanza en el sentido constructivo, es decir, que el alumno sea el responsable de construir su propio conocimiento. Ya que cabe señalar que en una forma constructiva aprender un contenido implica atribuirle un significado, construir una representación o un modelo mental del mismo; ya que al hablar de la actividad mental de los alumnos me refiero al hecho de que estos construyen significados, representaciones mentales de los contenidos a aprender.

Es decir, la construcción del conocimiento en la escuela supone así un verdadero proceso de elaboración, en el sentido de que los alumnos organizan las informaciones que les llegan por diferentes canales y establecen relaciones entre ellas; todo esto en base a los conocimientos previos que poseen los alumnos en el momento de iniciar el aprendizaje.

Y precisamente cabe señalar que el proceso de construcción de los conocimientos de los alumnos, no sólo implica sus conocimientos previos; sino que también, juegan un papel primordial los contenidos de aprendizaje que deben ser relevantes y significativos y el profesor que tiene la responsabilidad de ayudar con su intervención al establecimiento de relaciones entre el conocimiento previo de los alumnos y el nuevo contenido de aprendizaje.

Por lo tanto, al poner en práctica una estrategia de enseñanza de la historia en forma constructiva, reconstructiva y significativa a través de los juegos y juguetes del pasado y del presente permitirá a los alumnos a su corta edad tener nociones de la relación pasado - presente de los hechos históricos en general, lo cual les permitirá tener conocimientos previos sobre los conceptos de espacialidad y temporalidad, que le ayudarán posteriormente a construir significativamente conocimientos históricos más difíciles de entender.

Y sobre todo, que al iniciar a los alumnos en el conocimiento de la historia de sus juguetes y juegos se hace en base a que los niños conocen el significado de los mismos o sea que saben que es lo que se va a investigar y no les resultan lejanos y complejos como otros contenidos más generales.

Ahora, trato de reconocer en el sujeto la influencia de su contexto histórico, social, cultural y político; ya que estas características expresan evidencias empíricas de su pertenencia social, en esta nueva forma de enseñanza se plantea al sujeto con existencia objetiva y formando parte de la

realidad con la que se vincula en un proceso de conocimiento histórico. Por lo que considero que dentro de la educación, la teoría de Piaget presenta un atractivo considerable; para aplicarla en la práctica docente, ya que al ser una teoría Epistemológica científica, basa sus estudios en la psicogénesis individual del niño, contribuyendo de manera significativa en la consolidación de la teoría del desarrollo infantil, es por lo tanto factible recuperar algunos de sus argumentos teóricos, y ponerlos en práctica en la enseñanza de la historia para que ésta se de en una forma más activa y constructiva.

Al recuperar algunos argumentos de esta teoría podemos decir que se considera que "el conocimiento es un proceso dialéctico de interacción entre el sujeto cognoscente y el objeto de conocimiento, dado que el sujeto actúa sobre el medio para transformarlo, pero a su vez en su contacto se transforma así mismo"<sup>4</sup>, en esta afirmación hay que considerar que en la interacción que sucede entre el sujeto y el objeto debe haber cierta noción de significado, para que pueda lograrse una buena construcción del conocimiento.

Según Piaget la construcción del conocimiento se logra a través de las estructuras cognitivas del sujeto mediante un proceso de asimilación y acomodación de los objetos.

Entendiendo la asimilación como la adquisición, de información del medio ambiente en el cual el niño va a tratar de interpretar su experiencia de modo coherente con los conocimientos que tiene. La acomodación se va a dar de acuerdo a las experiencias que van a modificar el conocimiento, esto ayuda al niño asimilar ideas cada vez más difíciles y abstractas.

De acuerdo con Piaget, asimilamos información y al mismo tiempo nos acomodamos a ella. No toda la información es asimilada sino solamente la que es entendida e interpretada, para

<sup>4</sup> DOMÍNGUEZ Castillo, Carolina. Pedagogía. Revista de la U.P.N. Sep-Dic. 1984. Pág. 2.

esto se tiene que saber interpretar y diferenciar entre lo conocido y la nueva información que se percibe.

Cuando el niño experimenta dificultades para asimilar experiencias existe un desequilibrio que obstaculiza o retrasa el aprendizaje del niño, pero que a la vez sirve como impulso generador.

Por lo tanto se debe tomar en cuenta que así como también las estructuras son "operaciones interiorizadas y reversibles en la mente compuesta de operaciones mentales"<sup>5</sup> de tal manera que la actividad del pensamiento se encuentra en sus operaciones, las cuales resultan de la coordinación de acciones. Al asimilarse recíprocamente de los esquemas, se crea una nueva forma de comportamiento sobre el medio y una formación mental. En el momento que el niño asume una nueva conducta o resuelve un problema nuevo, se explica en una función esta asimilación recíproca de los esquemas.

Considero primordial basarme en esta teoría, ya que como se ha mencionado se basa más que nada en la construcción del conocimiento en una forma activa, y es innegable que la enseñanza de la historia se debe dar en forma más real, constructiva y activa que vaya de acuerdo a las características cognoscitivas de los alumnos y sobre todo que sean ellos mismos que construyan su o el conocimiento histórico abocándose a la realidad actual y que pueda más que nada relacionar el conocimiento histórico que se le presenta en su vida cotidiana, así como la influencia que estos hechos históricos tienen en su formación dentro de la sociedad actual.

También cabe considerar que el estudio de la realidad histórico - social es un elemento básico que permite a los alumnos comprender su realidad actual y en cierta medida reflexionar y analizar los problemas de la misma y reflexionar sobre las causas de su origen. Por lo que con ésta estrategia de enseñanza se busca que los alumnos se acerque a la noción de la relación pasado - presente en base al análisis y comprensión de sus juegos y juguetes como algo muy

---

<sup>5</sup> Ob. Cit. 3, pág. 3.

cercano y cotidiano en ello; con lo cual se podrá despertar su interés por ir conociendo hechos históricos de su entorno inmediato, como pueden ser: construcciones, utensilios de uso común, vestido, cambios en el paisaje, etc. . Y sobre todo explicarse el por qué de estos cambios y evoluciones, logrando comprender en que forma han repercutido estos cambios en su vida actual. Y así, en forma ascendente ir conociendo, reflexionando y analizando como el pasado a influido en su presente. Generándose, del interés lúdico, la construcción y reconstrucción del conocimiento histórico social.

### **3.2.- VALORACIÓN CRÍTICA DE LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LA ESCUELA PRIMARIA.**

La escuela primaria es un recurso importante para hacer a los niños más libres y analíticos; pero para que esto suceda hay que favorecer el trabajo crítico y creador dentro del aula. Ya que cabe considerar que el aprendizaje escolar en la actualidad consiste en repetir cosas alejadas del niño y su vida real. Por lo que han llegado a considerar los contenidos de historia como algo árido y difícil para ellos, que es monótono y aburrido y no como algo placentero que responda a sus intereses y necesidades.

Los niños siempre han mantenido cierto hermetismo sobre el aprendizaje de los contenidos históricos y esto se debe más que nada a la forma de enseñanza que los docentes hemos venido practicando en nuestras escuelas primarias. Por lo que es preciso que reflexionemos y llevemos a cabo un análisis crítico de como se ha venido dando la enseñanza de la historia y si realmente está cumpliendo con la formación analítica y crítica que se pretende llevar a cabo en nuestro nuevo Plan y Programas de Estudio.

#### **3.2.1.- Antecedentes de la enseñanza de la historia en la escuela primaria.**

Durante largo tiempo la historia ha sido concebida como si su tarea consistiera apenas en mantener vivo el recuerdo de acontecimientos memorables; ya que la función de esta disciplina se ha limitado primeramente a conservar en la memoria social un acontecimiento perdurable de sucesos decisivos para la cohesión de la sociedad, la legitimación de sus gobernantes, el funcionamiento de sus instituciones políticas y eclesiásticas, así como los valores y símbolos populares.

Por lo que puede decirse que desde principios de su estudio la historia ha sido vista, como una colección de hechos ejemplares y de situaciones paradigmáticas cuya comprensión prepara a los individuos para la vida colectiva.

Esto es, remontándonos a la “vieja enseñanza de la historia que partía de una idea muy simple del aprendizaje; consistente en repetir largas listas de reyes y batallas, lentos rosarios de fechas y de hechos, la palabra clave era memorizar”<sup>7</sup>, según esto, mientras más se repetía más se aprendía. Subyace a esta concepción un asocianismo ingenuo, por lo que la función del aprendizaje es la de reproducir conocimientos, no elaborarlos y por ello la única estrategia posible para aprender algo era repetirlo hasta el hastío; siendo las consecuencias de este culturalismo hueco de la enseñanza de la historia las ya conocidas por todos el olvido casi total de nuestra historia, quedando de ella sólo el recuerdo de algunas fechas y nombres.

Como una opción válida dentro de la enseñanza de la historia, surge la forma de enseñanza por descubrimiento, esto más que nada, basándose en la psicología cognitiva que considera que el aprendizaje es esencialmente un proceso de construcción interna de modelos o reglas de representación. Esta concepción sostiene que una forma significativa de aprendizaje, la constituye el descubrimiento.

Querándose con esto fomentar en el alumno actitudes y destrezas generales, ligadas a un uso adecuado del pensamiento formal; por lo tanto la estrategia de enseñanza consistiría más que nada en presentarle al alumno, los materiales o contenidos debidamente ordenados, lográndose con esto que el alumno descubra, previamente algo que no conocía y que lo encuentre, por su propia acción mental; con lo que se distinguen dos formas de rasgos en esta forma de enseñanza: la de implicar de un modo activo al alumno y volverlo investigador y el segundo, que va más allá de la lectura de textos.

<sup>7</sup> Carretero, Mario et. al. La enseñanza de las ciencias sociales. Madrid: Visor, 1989. Pág. 215.

Pero podemos decir que lamentablemente en muchos casos la tarea renovadora ha terminado ahí, en la elaboración de nuevos recursos o herramientas didácticas, que si bien son útiles y necesarias, no bastan para articular una alternativa coherente y seria a la enseñanza tradicional.

Por lo que considero primordial que los docentes rescatemos elementos esenciales de estas corrientes y en base a ellos diseñemos estrategias metodológico didácticas que generen un verdadero aprendizaje significativo en nuestros alumnos, se diseñen actividades donde realmente analicen y comprendan lo que se les presenta en forma significativa para ellos. Pero sobre todo, que esta comprensión y construcción de conocimientos sea en una forma lúdica e interesante para ellos. Basándonos en la construcción y reconstrucción de los conocimientos históricos.

Por lo que es preciso que los docentes contemos con una base teórica coherente con el desarrollo de nuestras estrategias; ya que a partir de criticar lo bueno y lo malo de las formas de enseñanza que se han dado en nuestra práctica docente; es posible que diseñemos actividades donde nuestros alumnos participen y pongan en práctica todos sus conocimientos previos y todo lo que tienen en su medio y que es más cercano a ellos. Generar actividades en las cuales ellos se diviertan, jueguen y se interesen en lo que realizan una forma espontánea, lúdica y comprensiva.

Al tiempo que investiguen, critiquen y analicen su pasado, como una forma de comprender y vivir su presente con una alternativa hacia su futuro.

### **3.2.2.- Didáctica tradicional en la enseñanza de la historia en la escuela primaria.**

Es incuestionable el hecho de que la forma de enseñar que se ha venido dando en nuestras escuelas es en forma puramente memorística y sobre todo en la enseñanza de la historia a la cual se le ha relegado a la simple idea de que el aprendizaje consiste en repetir lentos rosarios

de hechos y fechas, siendo la palabra clave: memorizar, ya que tradicionalmente, mientras más se repetía más se aprendía y por lo tanto el aprendizaje tiene como función reproducir conocimientos, no elaborarlos; por ello, la única estrategia posible para aprender algo es repetirlo hasta el hastío.

Esto no toma en cuenta los conocimientos previos de los alumnos, ni su interés hacia los contenidos, teniéndose como único fin, el aprendizaje de fechas y nombres sin ningún significado e interés.

Puede decirse en una forma general, que la mayoría de nuestras escuelas siguen muy apegadas a una concepción muy tradicional sobre lo que es la enseñanza - aprendizaje de la historia y es que en forma particular considero que cometemos un error al presentar a la historia como un conjunto de conocimientos pasados, establecidos y clasificados con un sistema dado; ya que por lo regular siempre estudiamos los temas de los planes y programas, de los libros en el salón de clases y después llevamos a la práctica las actividades que nos marca el libro como una receta a seguir; para que a través de esta experiencia dirigida por lo regular por nosotros los docentes, podamos comprobar y remarcar los conocimientos que se nos presentan en los contenidos y los libros de texto; lo cual considero que ha traído como consecuencia que los docentes tengamos la firme idea de que las estrategias de enseñanza resultan por fuerza "presentarle al alumno los materiales de aprendizaje debidamente ordenados de acuerdo con la lógica de la disciplina e introducir y reforzar una actividad de repaso verbal de estos materiales hasta su correcta reproducción"<sup>8</sup>. Esta tradicional forma de enseñar sigue practicándose en muchos sitios haciendo de la historia algo aburrido y monótono de la cual sólo se tiene que aprender algunos nombres de héroes, fechas sin significado, nombres de lugares raros; sin dar oportunidad al alumno de reflexionar y criticar sobre los acontecimientos históricos de su familia, escuela, comunidad, estado, país, continente y finalmente a nivel mundial.

<sup>8</sup> Op.cit. 4, pp. 211-239.

Por lo que al tratar de dejar de lado la didáctica tradicional de la enseñanza de la historia, los docentes debemos diseñar estrategias que vayan de acuerdo a nuestros alumnos; es decir, tomar en cuenta sus características y grado de desarrollo, así como el entorno donde se desenvuelven; pero sobre todo no querer que los niños memoricen los contenidos de aprendizaje como algo ya dado y que no se puede cambiar por estar previamente establecido; sino por el contrario, que ellos mismos investiguen y relacionen conocimientos que ya tienen sobre la historia y sobre todo los sujetos de la historia y que pueden construirlos en una forma divertida, analítica y dinámica, logrando con esto que los alumnos se interesen en conocer los hechos históricos; pero no en una forma ya dada y pasada que ya no interesa, sino como algo que existe y que forma parte de su propia existencia y es parte también del medio social en que se desenvuelven.

Pudiendo con, esto salir de una didáctica tradicionalista en la enseñanza de la historia, que por años ha estado y sigue estando presente en nuestras escuelas primarias, teniéndose como consecuencia que las presentes generaciones adultas desconozcan o tengan poco conocimiento sobre la historia en general.

### **3.2.3.- Finalidad de la enseñanza de la historia en la escuela primaria.**

La enseñanza de la historia es una parte de las responsabilidades que tenemos los maestros en la escuela primaria; por lo cual es importante hacer énfasis sobre cual es nuestro papel primordial y la finalidad de la enseñanza que impartimos; ya que en muchas ocasiones nos hemos preguntado ¿enseñar historia para qué? , sin tener presente que su enseñanza en la escuela primaria ayuda al educando a tener una mejor formación como individuo, a comprender su pasado, a analizarlo y con la finalidad de entender su presente.

Por lo cual, es preciso decir que en realidad la historia juega un papel muy importante y primordial en la vida de los seres humanos, pues a través de ella se adquiere la formación del

presente; ya que se puede decir que "la historia es como una necesidad de la humanidad, la necesidad que experimenta cada grupo humano, en cada momento de su evolución, de buscar y dar valor en el pasado a los hechos y acontecimientos, las tendencias que preparan el tiempo presente, que permiten comprenderlo y que ayudan a vivirlo."<sup>9</sup> Ya que puede decirse que todos los grupos sociales procuran las soluciones de sus problemas a través de la idea que la historia les sugiere. Por lo tanto, es preciso señalar que la verdadera finalidad de la enseñanza de la historia en la escuela primaria debe ser la de que los alumnos comprendan su pasado, lo construyan y lo ligen a su presente; considerando que el conocimiento del pasado permite la mejor comprensión del presente y sobre todo que su investigación puede permitir un mejor punto de vista y una postura más amplia respecto a la situación que se vive, ya que "el pasado nos resulta inteligible a la luz del presente y sólo podemos comprender plenamente el presente a la luz del pasado. Hacer que el hombre pueda comprender a la sociedad del pasado e incrementar su dominio de la sociedad presente, tal es la doble función de la historia"<sup>10</sup>, es por lo cual los docentes debemos de guiar a nuestros alumnos a comprender y construir el pasado como hecho fundamental para la comprensión del presente.

Actualmente en el plan y programas de estudio se propone tomar a la historia como un amplio valor formativo, que no sólo favorezca como elemento cultural en el educando la organización de otros conocimientos; si no que principalmente o primordialmente contribuya a la adquisición de valores éticos personales y de convivencia en la sociedad y fundamentalmente que el individuo tenga plena conciencia de su identidad nacional, se busca promover el reconocimiento y respeto a las diferentes formas culturales de la humanidad y a la transformación de la forma de vida.

Pero sobre todo, debe considerarse y tomarse en cuenta que la historia no es de ninguna manera una disciplina cuya tarea consista en la memorización de datos y nombres sin significado

<sup>9</sup> PEREIRA Carlos. "Historia ¿para qué? en varios. Historia ¿para qué?. México. Ed. Siglo XXI, 1980. pp. 11-31.

<sup>10</sup> CARR, E. H. ¿Qué es la historia? Barcelona, Six. Barral, 1969. Pág.8.

o aislados confusamente; sino que por el contrario permite desarrollar habilidades importantes para el quehacer cotidiano y ayuda a los educandos a comprenderse como parte de la vida social. Es decir, que su vida tiene una relación estrecha con la sociedad en general y sobre todo que forma parte de ella como individuo activo, analítico y crítico. Para lo cual es necesario que en una forma lúdica a través de sus juegos y juguetes comprenda la relación pasado - presente - futuro, lo cual le permitirá más adelante, ubicarse en la realidad actual que vive su país, tanto en la vida política, económica, social y cultural; pero siempre teniendo como base el pasado en una interrelación permanente que le permita comprender su presente y le posibilite el conocimiento del futuro.

### **3.3.- LA HISTORIA Y LA PRACTICA DOCENTE.**

Los niños consideran que la escuela es un lugar donde se aprende y que aprender es un trabajo muy difícil y distinto que jugar, no consideran la inmensa cantidad de conocimientos prácticos que se adquieren fuera de la escuela y que le permiten sobrevivir.

Por lo que es indudable que la historia es una materia que se ha convertido en algo pesado y monótono para los docentes y sobre todo para los alumnos; que la ven como un montón de conocimientos pasados y establecidos que hay que memorizar para responder a las preguntas del docente y aprobar la materia de historia. Podemos decir que es primordial para la docencia en general, tomar en cuenta que la historia y la práctica cotidiana dentro del aula no están desligadas, sino que por el contrario, establecen una relación muy estrecha. Por ello: ¿ cómo podemos enseñar a nuestros alumnos cosas del presente, si aun su pasado es complejo e incomprensible?.

### **3.3.1.- La enseñanza de la historia en el ámbito escolar.**

Es innegable el hecho de que en nuestra práctica docente se ha relegado a la enseñanza de la historia a último término, es decir, se le ha dado más importancia a otras materias como son: español, matemáticas y ciencia naturales; no tomando en cuenta el papel que juega una materia tan importante como es la historia.

Para lo cual es importante que los docentes tomemos conciencia, poniendo más interés en la enseñanza de la historia y busquemos una forma de enseñanza que vaya más de acuerdo a los intereses de los alumnos y fomentemos un aprendizaje más significativo de la historia; es decir, dejar de transmitir los conocimientos ya establecidos y acabados y abordar los contenidos de historia en base a cosas más significativas para los alumnos, es decir, en base a cosas que les resulten conocidas y que les despierten el interés por conocer los hechos y conocimientos pasados.

En una forma de fortalecer la práctica docente en general y personal propongo como una alternativa de enseñanza de la historia, hacerlo a través de los juegos y juguetes; ya que son con los que el niño tiene más contacto y son parte de su formación personal y determinan su personalidad en el futuro.

Ya que es importante considerar que es en el ámbito escolar, dentro del salón de clases, en la relación con nuestros alumnos donde los docentes encontramos soluciones a muchos problemas que se nos presentan en nuestra práctica docente y sobre todo en la enseñanza de la historia, a la cual no se le ha dado la importancia que se debe; lo que ha hecho que se convierta en una materia aburrida y monótona ante nuestros alumnos y ante nosotros mismos como docentes. Por lo tanto, como una forma de mejorar la enseñanza de la historia en el ámbito escolar, es necesario, que los docentes diseñemos actividades que realmente generen la construcción y reconstrucción de conocimientos en forma significativa.

### 3.3.2.- Características del desarrollo infantil.

Al ubicarse dentro de las teorías sociológicas, interesa en forma basta la estructura de las representaciones colectivas y su relación con la organización social del entorno, que generan a la vez los procesos cognoscitivos del alumno.

Por lo tanto, las características generales del aprendizaje y del pensamiento entre los alumnos son interesantes en el sentido que se forman de acuerdo a la sociedad que los envuelve; por lo que para organizar el trabajo en el aula es primordial tener presente las características del desarrollo del niño entre las que se encuentran: las cognoscitivas, psicológicas, biológicas y sociales.

Por lo que se refiere a las características cognoscitivas, es fundamental tomar en cuenta que cuando los niños cursan el segundo grado de educación primaria, la mayoría de ellos se encuentra en la etapa de las operaciones concretas que comprende entre los 7 y 11 años, en la cual los niños realizan actividades mentales lógicas y razonamientos concretos.

Es decir, cuando el niño se encuentra en esta etapa, se convierte en un ser cada vez más capaz de pensar en objetos físicos ausentes que se apoyan en imágenes vivas de experiencias pasadas; pero el pensamiento infantil se limita a cosas concretas.

Por lo tanto, es necesario considerar que cuando el niño atraviesa el estadio de las operaciones concretas solo se alcanza la realidad cuando tiene contacto directo y manipula los objetos y existe la posibilidad de recurrir a una representación suficientemente viva, ya que "la operación concreta consiste en una organización directa de datos inmediatos, el pensamiento permanece ligado a la realidad empírica"<sup>11</sup> por lo que es necesario tratar a los niños de acuerdo a

<sup>11</sup> CLIFFORD, M. Margaret. Enciclopedia práctica de la pedagogía. Tomo I. Edit. Océano. Pág. 106.

las características cognoscitivas que poseen. Por ello diseñemos actividades que sean de su interés y que recuperen la experiencia que tienen de su entorno, pudiéndose así lograr aprendizajes más significativo, en este caso particular de la historia.

Otra de las características que todo docente debe tomar en cuenta son las de carácter psicológico, ya que no es posible globalizar a los niños en forma total sobre su comportamiento mental que los lleva a tener diferentes comportamientos; ya que cabe señalar que cuando los niños cursan el segundo grado se encuentran en una edad donde aun no definen su comportamiento o conducta ante lo desconocido, por lo que es posible tomar en cuenta todo esto para encauzar al niño para que construya su propio conocimiento.

Es preciso hacer énfasis sobre algunos conceptos claves dentro de la psicología genética de Piaget, que sostiene que los tres términos de conocimiento son: el sujeto (S) y su actividad (sujeto cognoscente), las estimulaciones del medio (objeto del conocimiento) y los mecanismos de interacción entre el organismo y el medio que lo rodea (SO); aludiéndose que el sujeto actúa sobre el medio para transformarlo y en su contacto se transforma a sí mismo, es decir, adquiere un nuevo comportamiento de conducta a través de la construcción de los conocimientos.

También se debe tomar en cuenta que en muchas ocasiones influyen en el aprendizaje de los alumnos algunos problemas familiares, los cuales los niños heredan en su nacimiento. Estos pueden ser mentales o físicos, y pueden influir de manera determinante en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Por lo que es preciso que los docentes observemos a nuestros alumnos y en base a sus características de desarrollo llevarlos a apropiarse del aprendizaje, mediante procesos de construcción y reconstrucción del conocimiento.

Finalmente, hay que considerar el contexto social donde los niños se desenvuelven, ya que es donde los niños adquieren su educación informal y adquieren diferentes características de

tipo social que demuestran en el ámbito escolar; esto, por lo general, se ve más en los primeros grados donde los alumnos se encuentran más allegados al trato familiar por su corta edad.

Considero por lo tanto, que una de las tareas fundamentales de nosotros los docentes, es en cuanto a que nuestros alumnos relacionen los contenidos que les presentamos en el aula de clases, con lo que ellos ya conocen en su medio familiar y contextual. Así mismo, tratar de que en la estrecha relación que mantienen con sus compañeros, disipen sus dudas sobre los hechos generales y particulares pasados y presentes, apoyándose en agentes educativos como su familia, la escuela, la comunidad y la sociedad en general.

### **3.3.3.- El niño y su concepción de la historia.**

Es innegable que en la actualidad, los niños de las escuelas primarias tienen poco interés por el conocimiento de la historia; y esto es debido a que su enseñanza, como se ha remarcado, ha sido poco trascendente y no se ha logrado despertar el interés por la misma; así como no se ha logrado que relacionen la estrecha vinculación que existe entre los hechos pasados y su presente y que todo esto tiene que ver con su transformación dentro de la sociedad.

Es imposible decir que los niños no tienen conocimiento sobre lo que es la historia, lo que pasa es que no logran relacionar esos conocimientos de su pasado, de los hechos históricos que a su corta edad han vivido con los temas que se les presentan en la escuela. Ya que en muchas ocasiones los docentes hemos encajonado a nuestros alumnos a pensar que la historia, es fechas, nombres de ciudades, nombres de héroes y acontecimientos desvinculados del contexto en que vive el niño. Por eso, cuando preguntamos a nuestros niños, nos contestan que la historia es todo esto antes mencionado y no pensamos que ellos mismos han vivido una historia, poseen una historia corta, pero en fin, historia.

Por lo que es factible que para que los niños entiendan verdaderamente la historia, es necesario que comprendan que ellos mismos forman parte de ella y que están inmersos dentro de un contexto histórico. Para lo cual una buena forma debe ser que entiendan que sus juegos, juguetes, diversiones, objetos cotidianos, familia y medio en que se desenvuelven son parte de la historia y no pueden estar desvinculados a su presente.

### **3.3.4.- La enseñanza de la historia dentro de la teoría constructivista.**

Considero importante hacer énfasis sobre como se conciben la enseñanza de la historia dentro de la teoría constructivista, que surge como una perspectiva muy atractiva dentro del terreno de la educación, ya que sus postulados básicos teóricos llevan a considerar el proceso de la construcción del conocimiento como una actividad autoestructurante individual que contrasta con los procesos de construcción compartida, característicos de la situación escolar.

Por lo cual, es importante que para que realmente se dé una construcción de conocimientos en el aula, es necesario, que las propuestas de enseñanza estén diseñadas en base a actividades que realmente generen aprendizaje en los alumnos.

Es preciso tomar en cuenta que esta teoría considera que se deben construir los conocimientos con los alumnos, no transmitírselos en forma expositiva y verbal; ya que para lograr esto, es necesario que los alumnos estén en contacto directo con los conocimientos históricos, es decir, que los reconstruya; pero esta reconstrucción no solamente debe ser física, sino también cognoscitiva.

Ya que es en su medio en donde los niños juegan, se divierten y reconstruyen su pasado, relacionándolo con su presente con lo que se pretende en la corriente Piagetana no es considerar a la historia como un cuerpo de conocimientos que el alumno debe aprender de memoria; sino por

el contrario como una forma de analizar el pasado mediante la aplicación de destrezas y contenidos específicos.

En otras palabras, se trata que el docente y el alumno reconstruyan los conocimientos pasados en base a conocimientos previos de ambos; es decir, que el conocimiento histórico a reconstruir tenga un interés muy significativo y sea ameno para ambos. Esto puede lograrse en base al diseño de propuestas metodológico - didácticas donde se aborden contenidos que llamen la atención a los alumnos; como en este caso resultan ser los juegos y juguetes del pasado y del presente que realmente generan un interés lúdico en ellos y traen como consecuencia la generación de un aprendizaje significativo.

Por lo tanto, desde la perspectiva de la teoría constructivista, no se trata de proporcionarle a los alumnos conocimientos muertos sobre el pasado, o más o menos obsoletos y distantes de su propia realidad, sino conseguir que el estudio de la historia constituya para el alumno una forma para indagar su presente; ya que es inevitable que, al menos en principio, el pasado y el presente confluyan en una misma realidad. Y nada mejor para ello que el propio entorno del alumno.

Hay que considerar que para que la historia sea relevante en el aula, a de responder a las necesidades personales y sociales de los alumnos.

#### **3.3.4.1.- El papel del maestro.**

Es importante y primordial considerar que Piaget, afirma que las estructuras mentales de los alumnos y las condiciones de su desarrollo ocurren a través de sus acciones, reflexiones, dudas y errores tomando como punto esencial o principal del aprendizaje al sujeto que aprende por lo que "corresponde al maestro propiciar que la construcción del conocimiento sea de verdad

comprensiva y que el maestro pueda entender y comprender a sus alumnos como personas que viven en condiciones sociales concretas".<sup>12</sup>

Es incuestionable el hecho de que para lograr esto, es necesario que los docentes contemos con una verdadera formación pedagógica que nos permita reflexionar sobre la práctica docente, sobre la forma en que enseñamos y sobre todo que nos permita comprender a nuestros alumnos, no como sujetos abstractos cuya función únicamente sea aprender sino como seres humanos que tienen derecho a equivocarse.

Siendo por lo tanto el papel del maestro el de promotor de los conocimientos y no el de transmisor; es necesario que investiguemos y diseñemos las actividades que motiven a los alumnos y generen en ellos la necesidad de descubrir los hechos pasados, como una forma de entender su presente.

Por lo tanto, es primordial que los docentes apoyemos a nuestros alumnos y diseñemos actividades que propicien en ellos un aprendizaje más significativo y en las cuales debemos asumir el papel de coordinadores de la construcción de los conocimientos. El docente debe jugar el papel de guía y amigo de los alumnos en una relación estrecha que inclusive lo lleve a pensar, hablar y actuar como ellos.

Cabe considerar que el maestro debe aprender a ser guía, coordinador de sus alumnos reconociendo la experiencia y conocimientos que estos poseen, es decir, sacarlos de alguna duda, apoyarlos en determinados momentos de las actividades, proporcionado en el momento adecuado, niveles de ayuda pedagógica específicos; debiéndose entender ésta " en los términos que se maneja la ayuda prestada a la actividad constructiva del alumno, es sólo una ayuda porque

<sup>12</sup> RODRÍGUEZ Iglesias, Eloísa B. La enseñanza de la historia: algunas de sus metas educativas. Revista cero en conducta N° 28. Nov - Dic. pp. 19-20.

el verdadero artífice del proceso aprendizaje es el alumno; es él quien va a construir los significados y la función del profesor es ayudarlo en ese cometido. Pero es una ayuda sin cuyo concurso el alumno no construya los significados que representan y vehiculan los contenidos escolares." ( Coll, 1990, p.448)

Cabe remarcar que en ocasiones la ayuda pedagógica se logrará, proporcionando al alumno una información organizada y estructurada: en otras ofreciéndole modelos de acción a imitar; en otras formulando indicaciones y sugerencias más o menos detalladas para resolver unas tareas; en otras permitiéndole que elija y desarrolle en forma totalmente autónoma unas determinadas actividades de aprendizaje. El docente debe ser así mismo un amigo, en el sentido de darles confianza para realizar las actividades propuestas de convivir con ellos, es decir, no portarse apático e intransigente.

#### **3.3.4.2.- El papel del alumno.**

Es preciso considerar que para que se de una buena relación entre maestro y alumno, se debe considerar que el alumno es un sujeto pensante, activo y dinámico, con capacidad propia para razonar, reflexionar y construir su propio conocimiento; por lo que los alumnos deben aprender en base a sus propias actividades, a sus propios intereses, y sobre todo a su desarrollo cognoscitivo, por lo que el papel del alumno es el de un sujeto independiente que tiene su propio razonamiento.

Por lo que en la estrategia de enseñanza se busca que el alumno por si sólo pueda establecer la relación pasado - presente en base a sus juegos y juguetes. Por lo que el papel del alumno en la construcción de los hechos históricos debe ser la de investigador reflexivo y analítico de los hechos pasados para poder entender su presente. Pero a la vez actuar en base a sus propios conocimientos y a sus propias reflexiones y razonamientos.

Es decir, que el papel del alumno debe ser el de generador de sus propios conocimientos, pero en base a la relación con su maestro, con sus compañeros y a la realización de las actividades que lleve a cabo. El papel de investigador debe jugarlo en el sentido de no esperar que el maestro resuelva todas sus dudas, sino que él trate de resolverlas, por sí sólo, a través de preguntas a sus compañeros, o a otras personas.

Considero indispensable señalar que el papel del alumno debe dejar de ser el de un ser receptivo de los conocimientos y convertirse en un sujeto activo y dinámico; pero sobre todo participativo en las actividades que se diseñen para la construcción de los conocimientos. Es incuestionable el hecho de que el alumno no podrá convertirse de la noche a la mañana en un ser analítico y crítico; pero considero que esto se puede lograr si a nuestros alumnos no se les coarta el bloque de pensamientos constituidos en el seno familiar y contextual y que en muchas ocasiones la escuela primaria se encarga de reprimir, sometiéndolo a la transmisión de conocimientos acabados. Debemos procurar que el alumno desarrolle una actitud pensante, libre y con voluntad propia para expresar sus ideas.

## CAPÍTULO IV.- ENSEÑANZA DE LA HISTORIA A TRAVÉS DE LOS JUEGOS Y JUGUETES.

### 4.1.- JUEGOS.

Tomando en cuenta que es necesario hacer algunas puntualizaciones sobre los juegos que son el objeto principal de nuestra estrategia de enseñanza; ya que debemos considerar que el juego es una actividad primordial de los niños, ya que es el medio en el cual descubren el ambiente en donde se desenvuelven y desarrollan; es decir, "el juego aparece de una manera espontánea, voluntaria y acompañada de sentimientos; el en que dejan volar su imaginación, dan vida a su fantasía y cristalizan sus ilusiones y alegrías, también, liberan angustias, miedos temores y tensiones"<sup>13</sup>, ya que el juego es para los niños un cambio de exploración que los lleva por medio del manipuleo y la observación, a la investigación constante, lo que provoca júbilo al ver su curiosidad satisfecha.

Sabemos que todos los niños necesitan jugar; más aun, somos conscientes de que en ciertas fases de su evolución el juego constituye el contenido principal de sus vidas; ya que en cierta forma les sirve como base para descargar energías de su edad.

Por lo tanto, es posible considerar que los niños a través del juego aprenden a conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo de las cosas que los rodean y aparte descubren los conocimientos y habilidades que les sirven en su vida personal y social. Es posible considerar que el juego ofrece a los niños la oportunidad de desplegar su iniciativa, la disposición de conocer algo nuevo, ser independientes, en lugar de dejarse llevar por lo que ya está dado.

Es por esto necesario que los docentes consideremos en nuestras aulas la forma de enseñar a los niños a través de los juegos; ya que de esta forma su aprendizaje será más

<sup>13</sup> DOMÍNGUEZ Serrano, M<sup>a</sup> Concepción. Año. Séptima Época noviembre de 1994. Núm. 57, pág. 8.

divertido, práctico e interesante. Y que mejor forma de que los niños reconstruyan su pasado en base a sus juegos y comprendan de esta forma tan sencilla la historia.

Sobre todo los niños pequeños, que son los que especialmente aprenden mientras juegan y se divierten; ya que el juego nos brinda la oportunidad pedagógica deseable; debemos guiarlos para que se apropien y reconstruyan los hechos históricos en una forma lúdica y libre; así en esta forma puedan investigar en su pasado, para comprender su presente y vislumbrar su vida futura.

#### **4.2.- JUGUETES.**

Por lo que se refiere a los juguetes se puede decir que son en si, la representación gráfica de las cosas de la realidad, que se hacen a la medida de sus capacidades y de acuerdo a su edad, para que el niño pueda manipularlos a su gusto e invente fantasías a través de ellos, también son un medio de distracción para el niño y promueven su creatividad e imaginación.

Es importante considerar que los juguetes también cumplen una función muy importante en la formación de los niños, ya que a través de ellos la mayoría de la niñez define su personalidad adulta y desarrolla su imaginación y creatividad dentro del medio en que se desenvuelve.

En los juguetes, los niños ven representadas gráficamente las cosas de la realidad en la que viven y se desenvuelven socialmente. Por lo tanto, es primordial que los niños sean capaces de elaborar sus propios juguetes; lo que no sucede en la actualidad.

Podemos decir que los niños aprenden a través de sus juguetes, ya que éstos tienen un amplio carácter formativo y despiertan su interés e imaginación. Por lo tanto, es posible que los docentes diseñemos actividades donde los niños tengan la oportunidad de tener más contacto con sus juguetes y les sean útiles en la construcción de los conocimientos históricos.

Basando mi propuesta en una estrategia metodológica para la reconstrucción del pasado en base a los juguetes de antes y de ahora, se puede lograr que los niños se interesen en una forma más emotiva en los temas de historia, es decir, que al conocer los juguetes de sus antepasados y comprender que tienen su historia; logren con esta forma tan sencilla, entender lo que en realidad es la historia y se sientan motivados a conocer la historia en general.

#### **4.3.- RELACIÓN DE LOS JUEGOS Y JUGUETES Y LA HISTORIA.**

Tomando en cuenta que en todas las cosas existe una evolución y transformación con el paso del tiempo, los juegos y juguetes no son la excepción; ya que se ha visto como a través del tiempo se han ido transformando y evolucionando los juegos y juguetes de nuestros bisabuelos, abuelos, padres y demás familiares y se han ido adoptando otros que se han inventado en la actualidad y también es así como se ha visto que algunos juegos se han ido perdiendo en el olvido y otros se han transformado en mecánicos y programados que en ocasiones rebasan el nivel de conocimiento del niño; cabe señalar que algunos de estos juguetes han adquirido un carácter individualizado y mecánico.

Por lo tanto, es innegable que existe una estrecha relación entre los juegos y juguetes y la historia; ya que estos forman parte de ella y al mismo tiempo han tenido su propia historia; ya que todos con el paso del tiempo hemos jugado diversos juegos y hemos tenido en nuestras manos infinidad de juguetes con los cuales nos hemos divertido y promovido nuestra imaginación.

Por lo que en mi estrategia metodológica se busca que los alumnos establezcan la relación pasado - presente en base al análisis y comprensión de los juegos y juguetes como una forma de comprender la noción del tiempo. Así como para que puedan establecer las ventajas y desventajas en la evolución y transformación de las cosas con el paso del tiempo. Pero se trata más que nada que los niños se interesen en la historia en una forma lúdica en base a sus juegos y

juguets. Ya que hay que considerar que los años de la niñez se distinguen por una actividad viva y lo que les caracteriza es: hacer, crear, moverse, probar y sobre todo experimentar para aprender constantemente a través de la realidad.

    Mi forma de enseñanza se basa más que nada en la seguridad de que los alumnos tienen mayor interés y aprecio por aquellas actividades que les proporcionan momentos gratos y significativos, debido a que son producto de su reflexión, participación y creatividad.

## **CAPÍTULO V. UNA ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA QUE FAVOREZCA LA RELACIÓN PASADO PRESENTE A TRAVÉS DE LOS JUEGOS Y JUGUETES EN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

### **5.1.- CÓMO SE PLANTEA LA ENSEÑANZA DEL PASADO Y PRESENTE DE LOS JUEGOS Y JUGUETES EN EL PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO 1993 Y EN LOS LIBROS DE TEXTO DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

En una forma general podemos decir que el plan y programas de estudio plantean abordar los contenidos de historia en forma organizada, es decir, partiendo de lo que para el niño es más concreto y cercano y avanzando hacia lo más lejano y general; sobre todo en los primeros grados, se busca que el alumno explore de manera elemental la noción del cambio a través del tiempo, utilizando como referente las transformaciones que han ocurrido en el propio niño, su familia y su entorno más cercano.

Pero podemos decir que en cuanto a los juegos y juguetes del pasado y del presente no es mucha la relevancia que se les da tanto en el plan y programas y los libros de texto; ya que se le ubica como último punto del bloque o contenido titulado el pasado de la localidad, no resaltando la relevancia que este tema tiene, para poder introducir al niño en la enseñanza de la historia, tanto personal, familiar, escolar, comunitaria y general. También es preciso señalar que en el libro de texto de segundo grado, aparece el tema los juegos y juguetes del pasado y del presente de una forma irrelevante; es decir, resumiéndose la actividad a unos cuantos dibujos y preguntas sin ningún interés para los educandos.

Todo esto me lleva a plantearme una reflexión, en cuanto a lo trascendental y fundamental que resulta que los niños desde sus primeros años, se interesen por conocer los temas de historia a través de sus juegos y juguetes del pasado y del presente. Ya que con esto se puede favorecer que desde pequeños logren establecer la relación que existe entre el pasado y el presente de los hechos históricos.

**5.2.- SUGERENCIA DE CÓMO DEBE ABORDARSE EL ORDEN DE LOS CONTENIDOS DEL TEMA: " EL PASADO DE LA COMUNIDAD " DEL PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO 1993, PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA.**

Como ya se ha venido remarcando, en el Plan y Programas de Estudio se pretende que los alumnos conozcan el pasado de su comunidad en forma progresiva; es decir, partiendo de lo que para el niño es más cercano y conocido para avanzar de ahí hacia lo más lejano y que les resulta desconocido.

Se busca más que nada que el niño explore de manera elemental, la noción del cambio a través del tiempo, utilizando como referente las transformaciones que ha experimentado el propio niño, su familia, los objetos inmediatos de uso común y los del entorno cercano en que habita, la ciudad, el barrio o la colonia.

Pero analizando en orden en que se presentan los contenidos, nos damos cuenta de que existe muy poca relación entre el orden y lo que se plantea, ya que se inicia con el nombre de la comunidad, algo que por cierto resulta en muchos casos generalmente irrelevante para los niños, no porque no sea importante el nombre de la comunidad, sino por lo abstracto que resulta éste. Por esto, es lógico que desconozcan su significado y no tengan mucho interés por conocerlo; ya que por su corta edad no les resulta interesante y tal vez porque aún no se ha despertado en ellos la iniciativa de investigación con contenidos que sean más propicios, significativos y por lo tanto divertidos y prácticos.

Cabe señalar que después se continua con otros contenidos un poco más abstractos y que no van de acuerdo a los propósitos que se plantean en el Plan y Programas de Estudio.

Sobre todo debe remarcarse que en el orden curricular planteado se deja de lado y al último el subtema: " Los juegos y juguetes de antes y de ahora, similitudes y diferencias con los juegos y juguetes de sus padres y abuelos y otros familiares". Siendo que en este contenido es donde verdaderamente podemos basarnos los docentes, para introducir a los niños de segundo e

inclusive de primer grado, en el estudio y conocimiento del pasado de la localidad, en una forma significativa, divertida, creativa y reconstructiva; ya que no hay que olvidar que no hay nada más cercano a los niños que no sean sus juguetes y que no hay algo que los entretenga más que sus juegos.

Se puede decir que los niños desde su nacimiento tienen en sus manos los primeros juguetes y con su desarrollo realizan o llevan a cabo sus primeros juegos; siguiendo con esto para toda la vida.

Por ello, a partir de la presente Estrategia Metodológica - Didáctica, sugiero que el estudio del tema: " El pasado de la localidad ", se realice una reorganización de los subtemas que lo integran, abordando éstos en el siguiente orden: " Los juegos y juguetes de antes y ahora ". Por considerar que es el contenido más lógico e interesante para el alumno.

La sugerencia de modificación es el resultado de la experiencia docente personal, ya que al abordarlos en este orden y con la estrategia metodológico didáctica, los resultados han sido buenos.

Con esta sugerencia de abordar los subtemas y contenidos en la propuesta se cumple con lo enunciado en el enfoque del Plan y Programas de Estudio. " Los temas de estudio están organizados de manera progresiva, partiendo de lo que para el niño es más cercano y concreto a lo general "<sup>14</sup>.

Por lo tanto, a continuación presento la estructuración actual del Plan y Programas de Estudio 1993 del contenido de la comunidad o localidad y la reestructuración que propongo, para que se de una forma de enseñanza más congruente con el desarrollo cognoscitivo del alumno de segundo grado:

---

<sup>14</sup> SEP. Plan y Programa de Estudio 1993. México 1993. pág.91

## **ORDEN ACTUAL**

- ◆ Tema: el pasado de la localidad.
- El nombre de la localidad. Investigación acerca de su origen y significados.
- Principales cambios en la historia reciente de la localidad: en el paisaje, en los servicios, en la población, en la vías de comunicación y transporte, etcétera.
- Testimonios materiales del pasado: construcciones, utensilios de uso común, vestido.
- Tradiciones, costumbres y leyendas.
- Juegos y juguetes de antes y ahora. Semejanzas y diferencias con los juegos y juguetes de sus padres y abuelos u otros familiares.

## **PROPUESTA DE REESTRUCTURACIÓN AL PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO 1993.**

- ◆ Tema: El pasado de la localidad.
- Juegos y juguetes de antes y ahora. Semejanzas y diferencias con los juegos y juguetes de sus padres y abuelos u otros familiares.
- Testimonios materiales del pasado: construcciones, utensilios de uso común, vestido.
- Principales cambios en la historia reciente de la localidad: en el paisaje, en los servicios, en la población, en la vías de comunicación y transporte, etcétera.
- Tradiciones, costumbres y leyendas.
- El nombre de la localidad. Investigación acerca de su origen y significados.

La pretensión de esta reestructuración es introducir a los niños en el estudio del pasado de su localidad en una forma más amena, divertida y dinámica; pero sobre todo reflexiva y analítica, para que puedan comprender que la historia no sólo son nombres y fechas sin significado; sino que por el contrario, descubran que todos formamos parte de la historia, es decir, que ellos mismos son historia y son formadores de la misma. Que todos los objetos y sujetos cotidianos forman parte de la temporalidad y espacialidad.

Puede decirse que trata de volver a vivir y revivir algo que ha venido formando parte de sí mismo y de su pertenencia social; ya que ¿ cómo podemos vivir nuestro presente y aspirar al futuro, si aun no hemos podido comprender nuestro pasado ?.

### 5.3.- PLANEACIÓN DE LA ESTRATEGIA METODOLÓGICA - DIDÁCTICA

Considerando primordialmente que desde la escuela primaria es importante que el niño se acerque a conocer su pasado, actuando como un detective curioso; que de manera divertida busque pistas y huellas que le permitan encontrar una respuesta a las interrogantes de su vida personal y social, tales como: quién soy yo, de dónde vengo y quién quiero ser. Lo cual en los primeros grados se puede lograr en base a propiciar actividades que despierten el interés en nuestros alumnos y se pueda lograr un aprendizaje más significativo; actividades que vayan de acuerdo a su grado de desarrollo y que sean significativas al medio en que se desenvuelven y sobre todo que propicien la construcción del conocimiento histórico y se logre establecer la relación pasado, presente y futuro.

Es por lo tanto, primordial que el niño construya su conocimiento en base a lo que le rodea, que le es más conocido, o sea, partiendo de su entorno más inmediato como es su familia, la escuela, la comunidad y así en una forma ascendente ir reconstruyendo la historia de su país, continente y entorno mundial. Es por lo cual, en la presente estrategia didáctica se ha planteado la reconstrucción de los hechos históricos con los alumnos de segundo grado en base a conocer primeramente el pasado de cosas tan cotidianas en su vida personal y social como son: los juegos y juguetes de sus antepasados, de sus padres, de sus abuelos y de sus bisabuelos; logrando establecer semejanzas entre los juegos y juguetes de antes ( padres, abuelos y familiares ) con los juguetes y juegos de la actualidad; tomándose en cuenta que al hablar a los alumnos de los juegos y juguetes se despertará su interés en forma espontánea y sobre todo que en las actividades que se plantean se busca más que nada que los niños al investigar, elaborar, jugar y relacionar con su realidad cotidiana los juegos y juguetes de antes y ahora puedan construir un conocimiento más activo, dinámico y sobre todo más significativo.

Es esencial tomar en cuenta que en el desarrollo de las actividades, primeramente se busca despertar el interés de los niños sobre el conocimiento de los juegos y juguetes de sus antepasados, después se procede a la investigación por parte de los alumnos y el maestro, el almacenamiento de la información y recopilación de materiales, elaboración de los juguetes, escritura de los juegos recopilados en el álbum de juegos, relacionar los juegos y juguetes del pasado y los juguetes y juegos de la actualidad, obteniendo conclusiones sobre las semejanzas y diferencias de los mismos.

#### **5.4.- DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA METODOLÓGICA DIDÁCTICA**

Cabe señalar que el diseño de las actividades se planearon de acuerdo a las características de los alumnos, tanto cognoscitivas como físicas, tomando en cuenta su entorno, a los padres de familia y a la comunidad en general, los materiales existentes en el entorno que rodea al niño y sobre todo, que se tomaron en cuenta factores del ámbito social, cultural, socio - económico y político.

**CONTENIDO:** El pasado de la localidad.

**TEMA:** Juegos y juguetes de antes y ahora.

**DESTINATARIOS:** Alumnos de Segundo Grado de Educación Primaria.

**FORMA DE TRABAJO:** Individual - Por equipo - Grupal.

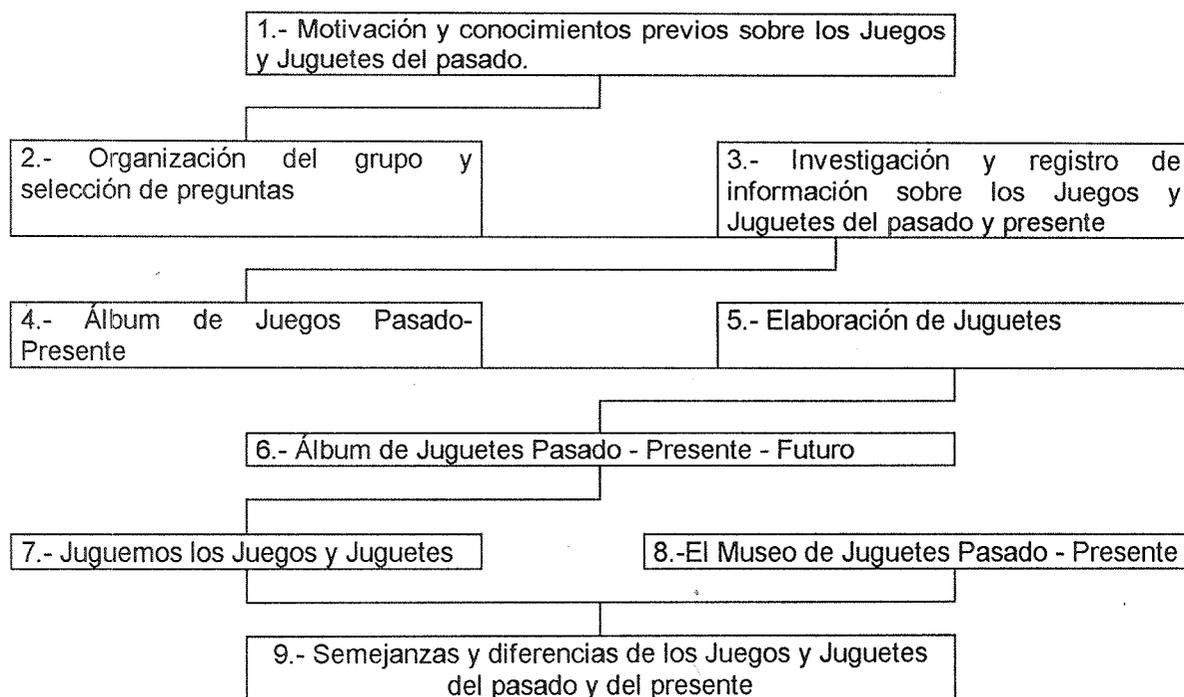
**ASPECTOS A TRATAR:** Pasado - Presente - Futuro.

**METODOLOGÍA:** Investigación - Experiencia Vivencial - Entrevista.

**OBJETIVO GENERAL.-** Buscar que los alumnos establezcan la relación pasado - presente, de la comunidad en base a la comparación y análisis de los juegos y juguetes del pasado y del presente.

**OBJETIVO PARTICULAR:** Que los alumnos comprendan la relación del pasado y del presente en la construcción, participación y elaboración de los juegos y juguetes de antes y de ahora.

### DIAGRAMA DEL SEGUIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES



### DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

ACTIVIDAD No.1

Motivación y conocimientos previos sobre los juegos y juguetes del pasado

TIEMPO 1:00 hora

El maestro sugerirá a los niños un juego dando las instrucciones y forma de jugarse, comentando que ese juego se lo enseñó su abuelo y otros familiares; saliendo a la cancha para jugarlo.

Se mostrará a los alumnos diversos juguetes del pasado haciéndoles ver que son juguetes que jugaban sus tíos, padres, abuelos y demás familiares.

Los alumnos jugarán con los juguetes en completa libertad y el maestro dará una demostración si es necesario.

El maestro preguntará a los alumnos si les gustaron los juguetes, los conocían y que otros juegos y juguetes conocen de sus papas, tíos, abuelos y demás familiares.

Los alumnos explicarán y coordinarán algún juego que conozcan.

Los alumnos dibujarán en su cuaderno o en una hoja en blanco los juguetes que conozcan y escribirán su nombre.

Los alumnos escribirán en una hoja en blanco el nombre de algunos juegos y dibujarán algunos juguetes del presente.

**RECURSOS:** Trompo de madera, balero de madera, muñeca de trapo, soldaditos de madera, 50 hojas tamaño carta, lápiz, pinturas de madera, cuadernos, pizarrón, borrador y gises.

ACTIVIDAD No. 2

Organización del grupo y selección de preguntas

TIEMPO: 30 Minutos

Se organizará a los alumnos en equipos de 5 elementos entregando a un niño una bolsa con pequeños juguetes, para que los reparta a sus compañeros y les indicara que se identifiquen con el juguete que les tocó para reunirse en equipos.

Una vez integrados los equipos se preguntará a los niños sobre que les gustaría investigar, sí sobre juguetes o juegos del pasado y se destinarán dos para juegos y dos para juguetes.

Los alumnos y el maestro diseñarán las preguntas que se harán a las personas de la comunidad; y deberán ser 10 preguntas para cada equipo de la forma siguiente: ¿con qué juegos se divertía cuando era niño o niña?, ¿cuáles eran los juegos que más le gustaban o le siguen

gustando?, ¿cómo se juega este juego?, ¿con qué juguetes jugaba cuando era niño a niña?, ¿de qué material eran esos juguetes?, ¿nos puede enseñar sus juguetes y la forma de elaborarlos?, etc.

**RECURSOS:** 5 canicas, 5 caballitos de plástico, 5 tacitas de barro, 5 trompos de plástico, 4 hojas tamaño carta, mobiliario, lápiz, lapicero.

ACTIVIDAD No.3

Investigación y registro de información sobre los juegos y juguetes del pasado y presente

TIEMPO: 2 HORAS

Los alumnos y el maestro realizarán una excursión por toda la comunidad, con el fin de entrevistar a las personas sobre los juegos y juguetes del pasado, el maestro coordinará a los equipos en esta actividad guiando a los alumnos.

Los alumnos escribirán los datos en su cuaderno o en la hojas de preguntas y observarán todos los juguetes mostrados por las personas y si es posible los dibujarán en hojas blancas y llevarán algunos al salón de clases para su elaboración.

Los alumnos solicitarán a algunas personas de la comunidad para que vayan a la escuela a dirigir un juego o explicar la elaboración de un juguete.

Se dará por terminada la excursión y los alumnos podrán llevar algunos materiales a la escuela para la elaboración de juguetes.

**RECURSOS:** Cuadernos, hojas en blanco, lápiz, carros de madera, trompos de palo, caballos de palo, canicas de barro, barro, madera, carrizos, cartón, etc..

ACTIVIDAD No.4      Álbum de juegos del pasado y presente      TIEMPO: 45 MINUTOS

Los alumnos registrarán en su álbum de juegos todos los juegos del pasado que se hayan investigado en el transcurso de la investigación y los juegos actuales que conozcan, debiendo escribir su nombre y las reglas o forma de jugarse.

Se deberá dividir el álbum en 2 partes, una para los juegos del pasado y otra para los juegos del presente.(Véase Anexo No. 1 y 2).

**RECURSOS:** Álbum de 10 hojas blancas, lápiz, lapicero.

ACTIVIDAD No.5      Elaboración de juguetes      de TIEMPO: 1:00 HORA

Los alumnos y el maestro elaborarán los juguetes del pasado que más les hayan gustado, debiéndose elaborar un juguete por alumno, esto podrá hacerse con ayuda de una persona de la comunidad; el maestro apoyará las actividades y elaborará su propio juguete.(Véase Anexo No. 3)

**RECURSOS:** Barro, carrizo, madera, cartón, trapo, aguja e hilo, acuarela, pintura, vinil.

ACTIVIDAD No.6      Álbum de juguetes pasado - presente - futuro      TIEMPO: 45 MINUTOS

Los alumnos dibujarán en su álbum de juguetes tanto los que haya elaborado del pasado, como los juguetes del presente que conozcan; el álbum se deberá dividir en tres partes, en las dos primeras se dibujarán juguetes del pasado y del presente y en el tercero se sugerirá a los alumnos que dibujen algunos juguetes que crean que van a haber en el futuro.(Véase Anexo No. 4, 5 y 6).

**RECURSOS:** Álbum de 15 hojas tamaño carta para cada uno de los alumnos, lápiz, lapicero, pinturas de madera, plumones.

ACTIVIDAD No.7      Juguemos con los      TIEMPO: 1:00 HORA  
juegos y juguetes

Los alumnos y el maestro llevarán a cabo un juego de los que registraron en su álbum los cuales serán dirigidos por los alumnos y también jugarán con los juguetes elaborados y los del presente que los alumnos y el maestro hayan podido traer al salón de clases.(Véase Anexo No. 7).

**RECURSOS:** Álbum de juegos, trompos, carros de madera, de plástico y de pilas, balero de madera y de plástico, muñecas de trapo, canicas de barro y de vidrio, flautas de carrizo, guitarras de plástico, pistolas de madera y de plástico ( de agua ).

ACTIVIDAD No.8      El Museo de Juguetes      TIEMPO: 30 MINUTOS  
Pasado - Presente.

Los alumnos y el maestro instalarán el museo de juguetes y de juegos, colocando todos los juguetes tanto del pasado como del presente y todos los álbum de juegos de los alumnos, poniéndose un letrero en cada uno de los apartados tanto de juegos , como de juguetes.(Véase Anexo No. 8).

**RECURSOS:** Álbum de todos los alumnos, trompos de madera, muñecas de trapo, soldaditos de madera, canicas, trastecitos de barro y de plástico, carros de madera y de plástico (pilas), caballos de palo, de barro, canicas de barro y de plástico, balero, etc..

ACTIVIDAD No.9

Semejanzas y  
diferencias de los  
juegos y juguetes del  
Pasado y del Presente.

TIEMPO: 30 MINUTOS

Los alumnos escribirán en su cuaderno las semejanzas y diferencias que existen entre los juegos y juguetes del pasado y del presente, así como sus ventajas y desventajas; el maestro los cuestionará sobre lo siguiente: ¿en qué se parecen, ¿en qué son diferentes, ¿cuáles son los más económicos?, etc..(Véase Anexo No. 9 y 10).

**RECURSOS:** Cuaderno, lápiz, lapicero, pizarrón, borrador, etc..

#### **5.5.- EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA METODOLÓGICA DIDÁCTICA**

Considerando que uno de los elementos más importantes en el proceso enseñanza - aprendizaje es la evaluación, se debe tener cuidado en su aplicación, debiendo ser de acuerdo con las actividades que propician el aprendizaje; es por lo cual se recomienda realizar la evaluación de acuerdo a cuatro etapas esenciales, las cuáles son las siguientes:

**A).- EVALUACIÓN INICIAL:** Consiste más que nada en recuperar los conocimientos que los alumnos tienen sobre los juegos y juguetes del pasado, y se realizará a través de la observación, es decir, el maestro observará a los alumnos e irá anotando en su lista de observaciones las experiencias demostradas por los alumnos.(Véase: "Criterios para la Evaluación Inicial". Anexo No.11).

**B).- EVALUACIÓN A TRAVÉS DE LA OBSERVACIÓN:** Esta fase de evaluación pretende más que nada, recuperar el desenvolvimiento de los alumnos en cada una de las actividades y de relacionarse con los demás niños que le rodean y se da a través de todo el desarrollo de las

actividades, en las que el maestro irá anotando en su lista de evaluación a través de la observación los diferentes comportamientos de los alumnos (Véase: "Criterios de Observación". Anexo No. 12).

**C).- EVALUACIÓN DEL ÁLBUM DE JUEGOS Y ELABORACIÓN DE JUGUETES:** Es esta fase se tomará en cuenta el avance en los juegos y su habilidad para elaborar y presentar sus juguetes. (Véase: "Criterios para la Evaluación del Álbum de Juegos y Juguetes Elaborados". Anexo No.13).

**D).- EVALUACIÓN EN FORMA ESCRITA:** En esta fase de evaluación se pretende recuperar, hasta que punto han construido su conocimiento los niños a lo largo de todas las actividades y con el fin primordial de poder establecer una comparación entre la evaluación inicial y la final, es decir, ver el grado de avance que se ha evolucionado en los niños en su conocimiento sobre los juegos y juguetes del pasado y del presente. (Véase Anexo No.14).

**EVALUACIÓN FINAL:** Se conjuntarán todos los productos de evaluación y sus resultados respectivos, con la intención de realizar la suma de todos los puntos obtenidos en las cuatro fases de evaluación y se dividirá entre cuatro, para obtener la calificación final del tema.

## CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.

Una vez terminado este trabajo puedo decir que con esta forma de enseñanza se ha logrado superar la problemática planteada y se ha salido de tradicionalismo de abordar los temas de historia como una serie de recopilación de datos y fechas, que en nada favorecen a los alumnos y que los convierten en seres pasivos e irreflexivos. Pero fundamentalmente considero que he tenido la experiencia de que al abordar los temas tal como se presentan en la práctica docente, se pueden recopilar actividades que despierten el interés de los niños y que les ayuden a reconstruir los conocimientos históricos en una forma más significativa y dinámica, buscando que el alumno o los alumnos construyan, investiguen, manipulen, analicen y reflexionen sobre los acontecimientos históricos.

Cabe señalar que esta propuesta de enseñanza del tema: los juegos y juguetes de antes y ahora, tiene la perspectiva de que los docentes puedan adecuarla a su contexto y a las características de sus alumnos y sobre todo que con esta forma de enseñanza se motiva a los alumnos a conocer todo el pasado de su localidad en general.

También considero fundamental remarcar que en la realización de las actividades, los niños verdaderamente lograron adquirir la noción de lo que son los hechos pasados y su relación que tienen en el pasado y sobre todo que a través del interés lúdico que generaron en ellos los juegos y juguetes se logró generar un aprendizaje significativo de la relación pasado presente y la adquisición de la noción del tiempo histórico.

Por lo tanto la propuesta se realiza desde una visión del aprendizaje significativo, a través de la cual considero que la escuela primaria podría y debería contribuir a una enseñanza más significativa en la reconstrucción y construcción de los conocimientos históricos. Y que el profesor puede y debe convertirse en un investigador de su práctica docente y que los niños pueden construir sus conocimientos, habilidades y madurez psicológica en contextos ricos en

comunicación, tolerancia, amistad y cooperación y no se diga en contacto con el marco sociocultural e histórico de la comunidad en que viven.

## BIBLIOGRAFÍA

- CABRERA, Angulo Antonio. *El juego en educación preescolar*, México, Ed. U.P.N. 1995. 147 p.
- CARRETERO, Mario et. al. *La enseñanza de las ciencias sociales*. Madrid., Ed. Visor, 1989. 139 p.
- CARR, E.H. *¿Qué es la historia?*. Barcelona., Ed. Seix Barral, 1989. 212 p.
- CLIFFORD, M. Margaret. *Enciclopedia práctica de la pedagogía*, México, Ed. Océano 1982, 399 p.
- COLL, César. *Corrientes pedagógicas contemporáneas*. México, Ed. SEP, 1995, 167 p.
- \_\_\_\_\_ *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*, Buenos Aires, Ed. Paidós, 1993, 207 p.
- DOMINGUEZ Castillo, Carolina. *Revista de la UPN, Pedagogía*, México, sep-dic, 1984. Ed. UPN. 106 p.
- \_\_\_\_\_ *Piaget y Bruner. Revista de la U.P.N. pedagógica*, México, sep-dic, 1984. 106 p.
- DOMINGUEZ Serrano, María Concepción. *El maestro*. México, noviembre 1984. 12 p.
- HETZER, Hildelgar. *El juego y los juguetes*. Argentina., Ed. Kapelusz, 1992. 111 p.
- NEWSON, John. Elizabeth. *Juguetes y objetos para jugar*. 3ª edic.; México, Ed. CEAC. 1986. 261 p-
- OVIDE Decroly E. Monchamp. *El juego educativo*. 2ª Edic.; Madrid, Ed. Morata 1986. 184 p.
- PEREIRA, Carlos. *Historia ¿para qué?*. México., Ed. Siglo XXI, 1990. 184 p.
- SEP. *Plan y programas de estudio 1993*. México., Ed. septiembre, 1993, 164 p.
- \_\_\_\_\_ *Historia. Programa de actualización del maestro*. Primaria, 1993, Ed. Offset, 1993, 67 p.
- RODRÍGUEZ Iglesias, Eloísa B. La enseñanza de la historia: algunas de sus metas educativas. *Revista Cero En Conducta*, No. 28, México, nov-dic, 1991. 43 p.