



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD 098 DE ORIENTE

✓  
EL JUEGO COMO MEDIO EN EL APRENDIZAJE  
DE LA HISTORIA EN EL SEXTO GRADO DE  
EDUCACION PRIMARIA

048581

**PROPUESTA PEDAGOGICA**  
**P R E S E N T A :**  
**MARIA ESTHER MARQUEZ CANO**  
**PARA OBTENER EL TITULO DE:**  
**LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA**

MEXICO, DISTRITO FEDERAL

ENERO DE 1998

MVA-23-VI-2000



UNIDAD UPN 098

D. F. ORIENTE

Ref.:

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION.

México, D. F., 2 de diciembre de 1997.

C. PROFRA. (A) MARIA ESTHER MARQUEZ CANO  
P R E S E N T E .

En calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Uni-  
dad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado:

EL JUEGO COMO MEDIO EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EL  
6º GRADO DE EDUCACION PRIMARIA.

opción PROPUESTA PEDAGOGICA, manifiesto a usted  
que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la  
Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le auto-  
riza a proceder a la impresión, así como presentar su examen profesio-  
nal.

ATENTAMENTE  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

PROFRA. LETICIA GUTIERREZ BRAVO  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 098  
D. F. ORIENTE

LGB/MSBB/mefr\*\*\*

mlam\*

## INDICE

	Págs.
INTRODUCCION	
Planteamiento.....	I
Justificación.....	IV
Objetivos.....	VII
Metodología.....	VIII
CAPITULO 1	
PLANES Y PROGRAMAS DE ESTUDIO DE EDUCACION PRIMARIA.....	1
1.1 Propósitos Educativos.....	3
1.2 Propósitos Educativos en la Asignatura de Historia....	5
1.3 Los Contenidos Programáticos en la Asignatura de.....	
Historia.....	6
1.4 Contenidos Programáticos de Historia en el Sexto.....	
Grado.....	7
1.5 Relación Entre la Historia con las Otras Asignaturas.	
en el Sexto Grado.....	9
1.6 Apoyos Didácticos de la SEP para la Enseñanza de la..	
Historia en el Sexto Grado.....	11
1.7 Sugerencias Institucionales para la Enseñanza de la..	
Historia en el Sexto Grado.....	12
1.8 Problemas Presentados en la Enseñanza de la Historia.	14
1.9 El Juego como Medio para el Aprendizaje de la.....	
Historia.....	16
CAPITULO 2	
EL JUEGO.....	18
2.1 El Juego y su Significado.....	21

2.2 Tipos de Juego.....	21
2.3 El Juego Infantil.....	27
2.4 Características del Niño de los Seis a los Doce Años.	24
2.5 El Juego y la Socialización.....	26
2.6 Juego y Liderazgo.....	27
2.7 El Juego a Través de la Historia.....	29
2.8 Consideraciones Contemporáneas Sobre el Juego.....	31
2.9 El Juego como Medio de Aprendizaje Dentro de las.....	
Teorías Modernas.....	41

### CAPITULO 3

EL JUEGO EN LA PLANIFICACION DE LAS ACTIVIDADES ESCOLARES	44
3.1 La Planificación y sus Elementos de Estructuración...	48
3.2 El Juego como Medio en la Planificación.....	49
3.3 El Juego Dentro de la Evaluación.....	52

### CAPITULO 4

#### PROPUESTA PEDAGOGICA

EL JUEGO COMO MEDIO EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA.....	54
4.1 Juegos Colectivos	
. De Aprendizaje	
A El Pegaso.....	56
B El Cerebro.....	62
C Amo a mi Amigo.....	68
D Sigue la Huella.....	75
E El Ingeniero.....	81
. De Aprendizaje y Evaluación	
A El Maratón.....	85
B La Lotería.....	95

C Verdes y Rojas.....	102
D ¿Dónde Están mis Tercias?.....	109
E Las Escondidas.....	114
F Los Telegramas.....	119
G Encuentra mi Pareja.....	121
H La Guerra y la Paz.....	123
4.2 Juegos Individuales	
. De Aprendizaje	
A El Traductor.....	125
B Rompecabezas.....	127
. De Aprendizaje y Evaluación	
A Crucigrama.....	131
B Adivina Quién Soy.....	134
C Sopa de Letras.....	137
D El Constructor.....	139
E El Aviador.....	142
SUGERENCIAS DE APLICACION.....	145
NOTAS DE REFERENCIA BIBLIOGRAFICA.....	148
BIBLIOGRAFIA.....	150

## INTRODUCCION

En este momento histórico de profunda transición política por la que atraviesa México, influye determinadamente la acción educativa, sobre todo la que se lleva a cabo en la escuela, ya que es la institución donde convergen todas las clases sociales como una ordenanza contenida en el Artículo Tercero en lo referente a la educación preescolar, primaria y secundaria;" en este marco legal, se busca la perpetuación de la cultura mediante una ascendencia de niveles formativos, cuya finalidad es la de elevar el desarrollo del país y el mejoramiento de las condiciones de vida de sus habitantes mediante su integración a la productividad. Para alcanzar estos objetivos, el Estado se apoya en una Modernización Educativa basada en la Reforma de Planes y Programas de Estudio así como en métodos innovadores asentados en la operatividad y en la construcción de los propios conocimientos, acciones que realizan los alumnos bajo la supervisión del maestro."<sup>1</sup>

Dada esta Modernización Educativa en la que se pretende un alto índice de interacción entre alumno - alumno y alumno - maestro, se fortalece la socialización, que es una de las actividades preponderantemente humana y que conlleva al hombre a vivir en sociedad, se toma en consideración que la vida estudiantil abarca todos los espacios de un edificio escolar, así como los momentos que dentro de éste se vive, se observan las actividades y actitudes que el alumno presenta tanto a la hora de clases como a la hora de descanso, llegando a la conclusión de que

en una u otra área, los niños realizan constantemente intercam bio de ideas, ya referidas a sus actividades escolares, ya a su vida personal o de la comunidad escolar, con ello denotan la ne cesidad de comunicación que como seres humanos requieren; otra situación que también resalta visiblemente es que dentro de la interacción ejercida en la comunicación resulta una convivencia lúdica en la que se da una libre salida de emociones, la exte-riorización de represiones, el aprendizaje de normas de compor-tamiento y de respeto, la socialización de la cultura, lo que permite observar cuán útil puede ser esta actividad dentro de la enseñanza, pues siendo las funciones lúdicas primordiales en la vida diaria del niño, cuando éstas son utilizadas en el aula para llevar a cabo la enseñanza, el aprendizaje se torna signifi-cativo pues es en cierta forma la transfiguración del mundo real al mundo infantil, mundo practicado en forma inconsciente, además, "dicha actividad apoya la metodología implícita en Pla-nes y Programas de operatividad y constructivismo cuyas funcio-nes se basan en la Teoría Psicogenética de Piaget, pues median- te la manipulación de materiales de la vida cotidiana, el niño llega al conocimiento en forma paulatina mediante la estructura ción continua e imperceptible del pensamiento asimilando las ex periencias para darles acomodo en su mente."<sup>2</sup>

Llevando el juego infantil al terreno de la enseñanza, es factible que no sólo se cumpla con la normatividad institucio-nal sino con los requerimientos del interés infantil, dando al alumno la oportunidad de mayor participación dentro del aula.

Considerando que el juego debe formar parte de la enseñan-

za como un medio didáctico de vital importancia," se ha procedido a la revisión detallada de objetivos programáticos<sup>3</sup> así como auxiliares dotados por la SEP, observando que el juego no se percibe abiertamente en los contenidos; en auxiliares como los libros de texto, sólo está contemplado dentro de las Matemáticas en forma explícita, en Español y Geografía se menciona poco dentro de las actividades diarias, en lo referente a Educación Cívica y Ciencias Naturales se ignora completamente y en la asignatura de Historia, en el libro para el maestro en el sexto grado se sugiere actividades-que se pueden considerar lúdicas- el teatro guiñol y las escenificaciones<sup>4</sup> a lo que considerando la subjetividad y dificultad en la comprensión de esta materia, se abre un espacio para explorar el uso del juego como un medio para la enseñanza y reafirmación del conocimiento en forma grata para el estudiante con la expectativa de interesar más a éste en el estudio de dicha asignatura.

Aspirando no faltar a los lineamientos pretendidos al estudiar el pasado y el presente de la humanidad, se abre una propuesta, quizá no la única, para constatar si en la realidad educativa el juego es un medio para el aprendizaje de la Historia en un sexto grado con miras a ampliar dicha propuesta a todos los grados de educación primaria.

Para cubrir este objetivo, es necesario como ya se mencionó, el análisis de Planes y Programas de Estudio, sus propósitos educativos, los contenidos programáticos así como los objetivos de la asignatura en cuestión y la correlación que guarda con las demás materias, la problemática presentada en el



aprendizaje, los auxiliares asignados por la SEP tanto para docentes como para alumnos así como los existentes de editoriales particulares, pretendiendo corroborar que dentro de las sugerencias para la enseñanza de la Historia a pesar de ser excelentes auxiliares, vislumbran poco el juego como una tentativa cotidiana del aprendizaje.

Al proponer el juego como un auxiliar en la enseñanza de nuestra materia, es menester conocer los conceptos que de este medio existen, los favores formativos que presta en el desarrollo de la personalidad y su influjo social; se deberán conocer los diversos tipos de juegos existentes y la utilidad de éstos en la enseñanza a través de la historia de la humanidad para aterrizar en como el juego puede ser utilizado dentro de las teorías modernas del aprendizaje.

Como la pretensión en el empleo del juego es la de quedar dentro de la operatividad y del constructivismo, el actor principal en esta propuesta es el alumno, para ello, éste deberá formar parte en la planificación participando en las propuestas de juegos, elaboración de los mismos y formulador de los reglamentos haciéndose necesaria la especificación del porque el juego es un medio y no un recurso didáctico; auxiliándonos de la creatividad infantil con la interrelación del maestro, se elaborará una batería de los juegos sugeridos por los participantes.

Finalmente, habiéndose aplicado los medios lúdicos, se pasará a la evaluación de su utilidad encontrada en la enseñanza-aprendizaje de la Historia.

Sólo faltaría, para puntualizar, el comentario acerca de

cómo el juego es a menudo relegado conforme el sujeto va dejando la infancia, sin percatarnos que el desarrollo es paulatino por lo cual los intereses lúdicos no se pierden prontamente, es más, siempre persisten en el ser humano, por ésto, nace la pretensión de proponer el uso sistemático del juego como medio en el aprendizaje de la Historia con alumnos de sexto grado.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La enseñanza de la Historia en sí, representa un reto para el docente dado que es una disciplina subjetiva en la que viene a constituir un auxiliar o un problema el bagaje cultural del alumno así como la adquisición temprana de la temporalidad, la comprensión de una sociedad que en los primeros años de edad no es palpable al igual que los sucesos políticos y económicos que transforman su nación.

Cuando la enseñanza de esta asignatura se desprende de la historia personal del alumno, le representa una incógnita comprender cómo los sucesos mencionados influyen en su vida diaria aún cuando logren comprender su marco contextual así como las normas, obligaciones y derechos a los que está sujeto ya que dichas transformaciones implican dificultad de significación al tener además que comprender la existencia de otros territorios, poblaciones y gobiernos, su ubicación política y su economía.

Así pues, es menester afianzar temporalidad y ubicación espacial iniciadas en preescolar y continuadas en el primer ciclo de educación primaria, para que al introducir al niño en el estudio de nuestra sociedad, pueda comprender el antes, el hoy y el después, pudiendo reflexionar sobre la distancia del tiempo entre un hecho y otro estableciendo relaciones entre una actividad y otra con sus antecedentes, duración y organización social de la época a tratar así como los cambios político - económicos que se soslayaron y la relación que éstos guardan con el presente.

te.

Dados estos requerimientos para que el niño comprenda la Historia, los Planes y Programas de Educación Primaria, inician en los dos primeros años con objetivos basados en la exposición de la vida cronológica personal de los alumnos con lo que éste aprende a manejar el tiempo de modo convencional, ubicándolo en su presente, después en su ayer, en su mañana, día, semana.... para que dicha noción se siga conformando con las experiencias que va teniendo con su sociedad marcando de este modo su avance en el estudio de la Historia propiamente dicha.

"En numerosos estudios realizados sobre la conciencia que que tienen los niños sobre el tiempo y la Historia, se demuestra que la comprensión histórica de los alumnos evoluciona desde los juicios egocéntricos y personales de los primeros años escolares hasta los juicios concretos de los alumnos de grados intermedios, sólo en los grados superiores se marca la comprensión por una conciencia real del tiempo y una estructura histórica, desarrollándose paulatinamente una conciencia cada vez más precisa y subjetiva." <sup>5</sup>

"Aunque Jean Piaget no enfoca sus estudios sobre las estructuras mentales y su evolución en la adquisición de la cronología, si se vislumbra una íntima relación con el desarrollo estructural de la lógica, lo cual se explicaría como un proceso cognitivo que principia en la manipulación y asimilación mental de objetos materiales para después ser capaz de utilizar representaciones simbólicas de dichos materiales" <sup>6</sup> y lo que se presenta más importante para la adquisición de las nociones históri-

cas, será la adquisición de la reversibilidad que el alumno adquiere en sus primeros años escolares, siendo después capaz de prescindir de lo material y entender lo simbólico, siendo ésto una explicación estructuralista de la adquisición de las nociones históricas, no obstante, dada la subjetividad presentada en la enseñanza de la Historia, se presenta cierto grado de dificultad que si bien las estrategias contemporáneas sugeridas para el aprendizaje de esta asignatura apoyan la enseñanza, si se sigue la línea del desarrollo del pensamiento infantil, se observa que el niño hace uso del juego, entonces surge el cuestionamiento de que si ¿Es el juego un medio factible para la enseñanza de la Historia?

Al realizar este planteamiento, detectamos variables como: ¿El juego es contemplado en Planes y Programas de Educación Primaria?, ¿La Pedagogía le da valor al juego como medio para la enseñanza?

EL bosquejo en cuestión, es harto justificable por varias razones entre las que tendríamos que el juego es la actividad - con la que el ser humano comienza a apropiarse del mundo desde sus primeros meses de vida, además el acto lúdico, da salida a las emociones, es un escape para las frustraciones y es un agente socializador, lo que para las metodologías de esta época es primordial.

## JUSTIFICACION

Siendo el niño el sujeto del aprendizaje escolar, partiendo de sus necesidades contemporáneas de la enseñanza, el interés y desarrollo intelectual infantil, se observa que el hombre desde su nacimiento emplea multitud de acciones de conexión con el mundo teniendo como principio el juego simbólico, el que inicia en sus primeras etapas de desarrollo cuando para integrarse a su mundo entra en contacto con los objetos que le rodean llevándoselos a la boca, observándolos y jugando con ellos. Después, descubre parte por parte su cuerpo iniciándose en el conocimiento del "yo" donde comienza un juego con sus miembros, más adelante, con todo lo que encuentra en su mundo circundante para ir estableciendo relaciones entre significado y referente estructurando de este modo su realidad. Conforme prosigue su desarrollo intelectual, el juego es utilizado en gestos e imitaciones ya sea de actitudes o de sonidos, introyectando imágenes que darán inicio al pensamiento y a la memoria.

Vigotski comenta que: "En el juego..... la representación del significado surge como un simbolismo de primer orden..... y el gesto constituye la primera representación del significado"<sup>7</sup>

Cuando el ser humano finalmente se erige, su tendencia será la socialización con la familia siempre en forma de juego comenzando a comprender las reglas de la interacción humana.

Más tarde se incorpora a su sociedad y al ser introducido a educación preescolar, va a comprender que sus juegos aún egocéntricos tienen que ser compartidos con sus semejantes y sin

proponerlo él, va siendo inducido, también por medio del juego, al aprendizaje escolar que no tiene otro objetivo sino que el de orientar su capacidad de comprensión y adaptación a su mundo.

Después, pareciera que al dar término a la etapa preescolar hubiera una ruptura en su proceso de maduración, pues pasa de un estado de juego a una etapa formal de aprendizaje en la educación primaria donde las reglas impuestas parecieran inalterables, entonces surgen cuestionamientos: ¿Cómo dar continuidad al aprendizaje preescolar mediante el elemento lúdico que forma parte de la vida diaria del niño?, ¿Podría ser el juego implementado como un medio de uso diario en la educación primaria? Las respuestas parecieran sencillas si se toma en cuenta que el ser humano es un ente netamente social y que es precisamente la actividad lúdica la que promueve este estado homínido, entonces si la actividad enseñanza - aprendizaje busca precisamente la socialización del niño, ¿Se puede implicar el juego en la vida cotidiana de la escuela primaria?

Observando a los alumnos en sus espacios libres ya sea en el patio de recreo o en el salón de clases al quedar sin la supervisión del profesor, se advierte que su principal actividad es el juego, incluso en sus agresiones para con sus condiscípulos, se denota la necesidad que tiene de convivencia; se observa también que de acuerdo a la edad es el tipo de juego, yendo, desde el juego solitario y egocéntrico, hasta el juego de reglas, desde dos niños hasta grupos completos.

Después de visualizar los aspectos lúdicos del niño, se constata mediante cuestionamientos a alumnos de diferentes gra-

dos el valor que le conceden al juego tanto para diversión como para la enseñanza - aprendizaje, obteniéndose respuestas positivas, dado que los niños aprueban dicha actividad para hacer más amenas las clases.

Realizando un análisis de Planes y Programas de Educación Primaria en la asignatura de Historia que es la asignatura sobre la cual se pretende introducir la actividad lúdica, se comprueba que si bien las estrategias sugeridas son llamativas, el juego sólo se propone implícito en las escenificaciones y en el teatro guiñol contenidos en el Libro para el Maestro olvidando otros aspectos, por ello se considera pertinente abordar ampliamente el juego como medio para la enseñanza de la Historia como elemento diario en la vida escolar, sólo faltaría delimitar el alcance de este planteamiento y se considera que se debe realizar en primera instancia en un sexto grado dado que se considera que el preadolescente ha abandonado dicha actividad, resultará entonces interesante comprobar la certeza o el error de dicha afirmación.



## OBJETIVOS

Las pretenciones de utilizar el juego como medio en la enseñanza de la Historia en un sexto grado son:

- Ampliar las estrategias propuestas en Planes, Programas, Libros de Texto y Libro para el Maestro;
- Originar dinamismo en la clase de Historia para hacer de la enseñanza algo significativo;
- Observar la factibilidad del juego en la enseñanza de la Historia en un sexto grado comprobando que el preadolescente gusta aún de practicar esta actividad;
- Correlacionar la Historia con todas las asignaturas por medio del juego;
- Demostrar que el juego es un medio para la enseñanza de la Historia en un sexto grado con vistas a extender su empleo a todos los ciclos.

## METODOLOGIA

Para tomar la decisión de abordar al juego como un medio para el aprendizaje de la Historia en el sexto grado, el inicio fue la observación detallada de las actividades infantiles por lo que se considera que el Método Etnográfico sirvió para tal efecto, pues existiendo la hipótesis sobre la importancia que la actividad lúdica es viable en la enseñanza de la asignatura mencionada, se vio la necesidad de comprobar en la vida cotidiana escolar como son las actividades infantiles fuera de la presencia del maestro con el uso de técnicas cualitativas y cuantitativas, en cuanto a las primeras, las observaciones se plasmaron en un diario de campo, en lo que se refiere a las segundas, se emplearon cuestionarios y entrevistas dirigidos a alumnos y maestros.

Las observaciones comentadas tuvieron un seguimiento, anotando primero todos los acontecimientos, después se fueron discriminando datos distractores con la aplicación sistemática de reglas del sentido común con propósitos científicos, dichos datos se manejaron tanto global como individualmente.

Determinado el objeto de estudio, se procedió a justificar teóricamente lo observado; como la presente propuesta no se inclina hacia ninguna corriente sociológica puesto que no se buscan formas específicas de la trasmisión de la cultura ni la introducción de ideologías sino que se propone un medio para apoyar la asimilación de objetivos curriculares, se opta por el Método Científico en el cual se da la observación, la problematiza

ción, además de un soporte teórico para comprobar la autenticidad del planteamiento y la comprobación del beneficio en el empleo del objeto de estudio; las técnicas empleadas han sido documentales, exploratorias y de observación durante la aplicación de la propuesta.

En tanto se da la aplicación del objeto de estudio, se utiliza nuevamente el empleo del Método Etnográfico ya que para poder evaluar la utilidad del juego en la enseñanza de la Historia, se recurre a una participación activa entre maestros y estudiantes "estando ahí" para constatar la efectividad del proyecto.

## CAPITULO 1.

### PLANES Y PROGRAMAS DE ESTUDIO DE EDUCACION PRIMARIA

Los Planes y Programas de Estudio contemporáneos según versa en el discurso oficial del presidente de la República, Ernesto Zedillo Ponce de León, son el resultado de consultas realizadas a padres de familia, maestros, especialistas en educación, -científicos así como organizaciones sociales como el SENTE, surgiendo de esta forma propósitos y contenidos que abarcan las necesidades básicas de una enseñanza acorde con los adelantos tecnológicos, sociales y culturales, de tal forma que sean la base del mejoramiento de las condiciones de vida y el progreso de la sociedad.

Dichos Planes y Programas tienen un respaldo constitucional que sienta sus bases de acuerdo a las necesidades históricas desde la Constitución de Apatzingán que en sus artículos 12o. y 15o. da por hecho la igualdad del hombre y el alejamiento de la ignorancia, después con las Leyes de Reforma, la educación adquiere el carácter de obligatoriedad, laicismo y gratuidad, para ser ratificado en la Constitución de 1917 en su Artículo 36. donde se marca ya como grado de obligatoriedad el nivel primario, así en 1992, el mencionado artículo sufre reformas, una de las cuáles aumenta la obligatoriedad desde el preescolar hasta el grado secundario.

Inmerso en los contenidos de estos Planes y Programas, está el propósito de establecer continuidad y congruencia en los niveles de preescolar, primaria y secundaria; la elevación de la calidad educativa es una finalidad que se pretende manejar med

dian­te la unificación del Estado con la sociedad, erradicando - las prácticas tradicionalistas para que las actuales generacio­nes vayan acordes a los avances científicos pudiendo integrar - de esa forma a la comunidad escolar a la productividad.

En su práctica docente, el maestro está facultado para se­leccionar y organizar los contenidos programáticos de acuerdo con los intereses y requerimientos cognitivos del grupo y de la comunidad donde éste habita, con esta flexibilidad se revalo­ra la participación, experiencia, creatividad e iniciativa del docente, complementando estos atributos con programas de actua­lización y de estimulación a su desempeño y mejoramiento profe­sional.

Los Planes y Programas de Educación, pretenden apoyar a re­giones y escuelas que presentan mayor índice de rezago y deser­ción escolar, respaldan además la educación federalizada dando opción a cada entidad a una reorganización de contenidos acor­de al estudio de necesidades propias de cada región guardando - una orientación de normatividad nacional.

Los Planes y Programas de Estudio se dan bajo un marco de­nominado Modernización Educativa, la cual, para abarcar todo ámbi­to educativo se dió a conocer mediante talleres de análisis, folletos informativos, guías para maestros y nuevos libros de texto en las asignaturas de Geografía, Español, Matemáticas e Historia para el segundo y tercer ciclo ya que para el primer ciclo se expidieron libros integrados de Ciencias Sociales, en cuanto a Español y Matemáticas se separaron por asignaturas con un respectivo libro recortable.

## 1.1 PROPOSITOS EDUCATIVOS

Los Planes y Programas de Estudio mediante sus contenidos y metodologías implícitas, pretenden que el alumno:

- Se desenvuelva en forma integral, siendo capaz de organizar y aplicar sus adquisiciones permanentemente y en complejidad creciente asociando ésto con el ejercicio de habilidades intelectuales y de reflexión, dando a la enseñanza un carácter no informativo sino formativo;

- Adquiera y desarrolle las habilidades intelectuales de lectura, escritura, expresión oral, búsqueda y selección de información;

- Aplique sus logros matemáticos a su realidad para fincar un autoaprendizaje constante y una actuación eficaz y creativa en las situaciones problemáticas de su vida cotidiana;

- Comprenda los fenómenos naturales, especialmente los que preservan la salud; protegiendo el ambiente y utilizando racionalmente sus recursos;

- Conozca sus derechos y deberes practicando y aplicando los valores de su cultura tanto en forma personal como social;

- Desarrolle actitudes de aprecio y disfrute tanto de las artes como del ejercicio físico y deportivo;

- Estimule las habilidades de investigación para un aprendizaje permanente pasando de una enseñanza informativa a una formativa;

- Trate de desarrollar funciones sociales y culturales teniendo como base el dominio de la lectura y la escritura y co-

mo apoyo, el conocimiento de los contenidos programáticos.

"Para complementar y apoyar los Planes y Programas actuales surge un Acuerdo"<sup>8</sup> que además de avalar doscientos días de clase, refuerza los propósitos de los contenidos programáticos con los siguientes lineamientos:

- **Equidad:** hacer llegar a toda la población los beneficios de la educación;

- **Calidad:** mejorar de manera continua los servicios educativos, exigiendo un esfuerzo para una evaluación permanente así como la actualización constante y la búsqueda de prácticas innovadoras por parte del docente;

- **Pertinencia:** vincula la educación con las necesidades e intereses de los educandos con la sociedad, valorando al maestro como agente esencial de la acción educativa.

"La Reforma Educativa avala"<sup>9</sup>: ochocientas horas de clase, lo cual se ha distribuido de la siguiente manera:

#### Primer Ciclo

Asignatura	Horas Anuales	Horas Semanales
Español	360	9
Matemáticas	240	6
Conocimiento del Medio (Ciencias Naturales, Historia Educación Cívica)	130	3
Educación Artística	40	1
Educación Física	40	1
Total	800	20

## Segundo y Tercer Ciclo

Asignatura	Horas Anuales	Horas Semanales
Español	240	6
Matemáticas	200	5
Ciencias Naturales	120	3
Historia	60	1.5
Geografía	60	1.5
Educación Cívica	40	1
Educación Artística	40	1
Educación Física	40	1
Total	800	20

Abarcados los propósitos generales de los Planes y Programas de Estudio, veamos ahora los propósitos educativos pretendidos en la asignatura de Historia.

## 1.2 PROPOSITOS EDUCATIVOS EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA

Los propósitos presentados en Planes y Programas en la materia de Historia, indican que se debe:

- Estimular el desarrollo de nociones para el ordenamiento histórico estimulando la capacidad de percepción en los procesos de cambio, para así, organizar el aprendizaje de nuevos conocimientos, de esta manera, en grados avanzados el niño tendrá nociones de causalidad, influencia de fenómenos, difusión de influencias, diversidad de procesos históricos y formas de civilización, para que a través de la reflexión histórica se desarrollen capacidades para analizar el presente.

- Diversificar los objetos de conocimiento histórico al in-



cluir el pensamiento de las manifestaciones artísticas y cambios en la civilización provocando una comparación con las formas cotidianas de vida;

- Fortalecer la función de la Historia en la acción cívica mediante el conocimiento del patriotismo y tenacidad de quienes contribuyeron con decisión en el desarrollo de México para madurar el sentido de identidad nacional, promoviendo también el respeto a la diversidad cultural de la humanidad y la confianza en la capacidad de los seres humanos para transformar y mejorar sus formas de vida,

- Articular el estudio de la Historia con las otras asignaturas, en especial con la Geografía dentro del desarrollo y la influencia del hombre en el medio natural como transformador de su mundo.

### 1.3 LOS CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA

Los contenidos programáticos en el programa de Historia en la escuela primaria se presentan en Ejes temáticos, sus temas de estudio se presentan de manera progresiva adaptando su seguimiento a la adquisición de espacio y temporalidad del alumno, teniendo que en los primeros dos grados los contenidos giran alrededor de la historia personal del niño para pasar después al ámbito familiar extendiéndose consecutivamente hacia el barrio, la colonia, y la ciudad; dentro de estas localidades se dará un tratamiento temporal inmediato con respecto a lo que ha cambiado o lo que permanece igual, las tradiciones y costumbres familiares y locales que se conservan, todo ello debido a que la en

señanza de la materia en este ciclo tiene que ser lo más objetiva posible.

En el tercer grado se da inicio al estudio sistemático de la disciplina en cuestión realizándose una correlación con la Geografía dado que se estudian los rasgos de su municipio debiendo lograr su localización en una representación gráfica; aún cuando en este grado el alumno no ha alcanzado una extensión temporal de tres años antes y tres años después a su momento vivencial, en los contenidos programáticos ya se incluyen conocimientos sobre México Prehispánico, abarcando hasta el México Contemporáneo; en el cuarto grado se toman los mismos temas sólo que con mayor profundidad que en el grado anterior; en el quinto grado, el niño ya ha alcanzado un mayor grado de subjetividad dándose a los contenidos programáticos una mayor extensión abarcando las Grandes Civilizaciones del Oriente, del Mediterráneo, las de Mesoamérica, la Edad Media, el Renacimiento y desde el Descubrimiento de América hasta nuestros días; en el sexto grado que es donde situaremos nuestro objeto de estudio, pareciera que el programa sufre un recorte aunque los temas son profundizados como se explicará en el siguiente tópico.

#### 1.4 CONTENIDOS PROGRAMATICOS DE HISTORIA EN EL SEXTO GRADO

EL curso de Historia en el sexto grado está conformado en cinco bloques que abarcan desde los antecedentes de la Guerra de Independencia hasta el México de Hoy; en este grado se puede verificar la disminución de contenidos con respecto a los tres grados anteriores, la diferencia estriba en la profundidad con

la que se sugiere su exposición ya que dado el grado de desarrollo intelectual en que se encuentra el alumno se presta para realizar análisis cuyo fin es el de que el alumno considere hasta que punto el presente esta basado en hechos anteriores.

Los cinco bloques a los que nos referimos en un principio, desglosados en un Avance Programático se detallan como sigue:

El Bloque I comprende el Movimiento de Independencia, antecedentes, desarrollo y consumación;

El Bloque II abarca el México Independiente, dificultades, primeros gobiernos, conflictos internacionales, pérdidas territoriales, la Reforma, intervenciones extranjeras y la Restauración de la República;

En el Bloque III, quedan acentados los contenidos de el Porfiriato, avances científicos;

El Bloque IV contiene la Revolución Mexicana y la Constitución de 1917;

En el Bloque V, partiendo de 1920, se revisa la Historia Contemporánea desde el proceso de reconstrucción y reorganización social y política hasta nuestros días, enfocándose en la evolución social, la industrialización, el crecimiento de la población, la salud, la educación y algunos de los principales problemas que se viven actualmente.

Mediante el seguimineto de los contenidos programáticos anteriormente señalados, se pretende además de profundizar los elementos recibidos en los grados anteriores, identificar las principales etapas de la Historia de México durante los siglos XIX y XX en cuanto a secuencia, hechos sobresalientes y su in-

fluencia en la vida actual, así mismo, el alumno deberá comprender nociones y desarrollar las habilidades para analizar hechos y procesos históricos como continuidad, cambio, causalidad, intervenciones de actores e intereses; también reconocerá la influencia del medio natural sobre el desarrollo humano así como su capacidad para aprovechar y transformar la naturaleza y las consecuencias de una relación irreflexiva y destructiva con el medio que le rodea

#### 1.5 RELACION ENTRE LA HISTORIA CON LAS OTRAS ASIGNATURAS DEL SEXTO GRADO

Entendiendo que el hombre es un ser integral, en la educación se siente la necesidad de establecer interrelación entre todas las asignaturas, teniendo que la Historia guarda en sí -- aún sin que se le quisiera relacionar los siguientes puntos:

Con Español se establecen nexos en tanto se da la lectura ya sea oral o de comprensión, la escritura, la oratoria, la escenificación, la redacción, el resumen, la sinópsis, el diagrama, la ortografía, la exposición, la escritura de guiones, la entrevista, la discusión, etc.

Las Matemáticas contienen afinidad con la Historia en cuanto a la relación que existe entre los hechos y las épocas en su ubicación temporal, duración de éstas, fechas tratadas dentro de las mismas y otros datos numéricos que se llegan a encontrar en la asignatura.

En las Ciencias Naturales, la concomitancia se da en cuanto al cambio ejercido por el hombre en la naturaleza y en sí

mismo, la transformación de la tecnología, los descubrimientos las etapas por las que va atravesando el universo con la presencia del hombre, etc.

Respecto a la Geografía, todo hecho histórico se da en un ámbito espacial, incluso, en todo hecho de esta naturaleza se da una lucha por la pertenencia de territorio, de economía o de poder político; además, la vida de las sociedades dependen de su orientación geográfica y en el asentamiento de las civilizaciones.

En cuanto a la relación de la materia de estudio con Educación Cívica, ambas confluyen en el tratamiento de valores como la igualdad, justicia, democracia, paz, etc., dan lugar al estudio de los derechos humanos y al fortalecimiento de la identidad nacional mediante la valoración de los próceres y mediante el estudio de las raíces pudiéndose explicar y valorar la diversidad social fortaleciendo su sentido de tolerancia.

La Educación Artística se hace presente en las representaciones teatrales, en la elaboración de maquetas, murales, mapas ilustración de trabajos, ejecución de bailables regionales, etc. Es precisamente en esta materia donde se incluye la creatividad del niño para la elaboración y ejecución de los juegos que es nuestro objeto de estudio.

La Educación Física es retomada por la Historia en la adquisición de la ubicación temporal y espacial mediante diversos ejercicios corporales y lo mismo que la anterior asignatura, apoya nuestro tema de estudio en cuanto que algunos juegos requieren de movimientos corporales sobre juegos pintados en el piso

del patio de recreo.

#### 1.6 APOYOS DIDACTICOS DE LA SEP PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

La SEP ha dispuesto algunos materiales para uso y consulta de alumnos y maestros dentro de la enseñanza de la Historia los cuales se comentan enseguida:

Un Libro de Texto para el alumno que contiene el resumen de los contenidos de la materia lo que servirá de apoyo, debiendo documentarse en otras fuentes cuando fuere necesario; dicho libro contiene además mapas para localizar hechos geográficos - acerca de la etapa que se esté estudiando, lecturas afines a los contenidos que complementan los resúmenes y al final contiene sugerencias de cómo abordar el estudio de la Historia;

Para complementar el Libro de Texto, los alumnos cuentan con una Antología de Historia de México compuesta de resúmenes sobre hechos complementarios a la información del texto cotidiano, hechos sobresalientes sobre la biografía de algún personaje destacado de México; y algunos documentos como leyes, planes y discursos trascendentales de nuestra historia;

El alumno posee también una Monografía Estatal donde puede consultar datos de la entidad donde habita, este libro abarca - desde la fundación hasta la época actual;

Existe para el niño también, un Atlas Geográfico de México en el cual podrá localizar con detalle actos históricos que no vengan detallados en su Libro de Texto, cuando se trate de localizar un punto internacional, se puede echar mano del libro de Geografía;

Como apoyo didáctico para el docente, existe un Libro para el Maestro, el cual contiene sugerencias cuyo objeto es mejorar y diversificar las formas de enseñanza de la Historia, presentándola más concreta y amena, dándole un significado para la vida infantil.

#### 1.7 SUGERENCIAS INSTITUCIONALES PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN EL SEXTO GRADO

En la actualidad, para facilitar la comprensión de la Historia, se debe ir familiarizando al alumno con los vocablos propios de ésta, tales como política, economía, sociedad, partido, democracia, crisis, soberanía, etc., facilitando así su comprensión y manejo.

En los libros de texto vigentes, se evitan detalles engorrosos y fútiles en la enseñanza de esta asignatura y se trata de evitar la multitud de fechas que pudiese distraer al alumno del análisis de hechos y consecuencias actuales, basta sólo con observar que el alumno está situado en la etapa histórica correcta.

"La SEP, ha elaborado para el maestro un auxiliar denominado Libro para el Maestro conteniendo sugerencias sobre estrategias para hacer más activa la clase de Historia",<sup>10</sup> del mismo modo, plasma sugerencias en un apartado del "Libro de Texto del alumno",<sup>11</sup> en el primero se propone que en el estudio de los períodos históricos se seleccionen hechos o procesos trascendentales, antecedentes y consecuencias políticas, económicas y sociales así como la influencia que éstos han tenido en la época actual sugi

riendo que el alumno reflexione sobre cuestionamientos como:

¿En qué consistió el período?

¿Cuánto duró?

¿Cuáles fueron los sucesos importantes?

¿Cuáles fueron sus consecuencias?

¿Qué cambió y que permaneció en cuanto a instituciones, leyes, tradiciones o ideas?

¿Qué heredó a la humanidad este proceso?

Además de estos cuestionamientos, se pueden elaborar conclusiones, ampliar la información, analizar hechos, en algunas ocasiones y cuando se juzgue necesario memorizar algún dato evitando caer en el exceso.

Cuando se trate de ampliar la información, se señalarán - las semejanzas y diferencias existentes entre las diversas fuentes de consulta, dichas fuentes pueden ser: libros de texto, en ciclopédias, revistas, periódicos, documentales, videos, museos, zonas arqueológicas, testimonios materiales o personales, atlas geográficos, etc. Al realizar las investigaciones en las fuentes mencionadas, se pueden emplear con dinámicas individuales, por pareja, en equipo, plenaria, debate, conferencia, exposición, mesa redonda, etc. buscando respuestas a cuestionamientos, realizando resúmenes, periódicos murales, elaborando guiones para representaciones teatrales, realizando escenografías, vestuarios, cuestionarios, líneas de tiempo, etc.

Otras sugerencias para el aprendizaje son la elaboración - de cartas a personajes históricos, entrevistas a los mismos, uso de los textos del rincón de la lectura existente en la bibliote-



ca escolar ( ver anexo).

Entre los testimonios materiales mencionados anteriormente y que son excelentes complementos para el aprendizaje de la materia tenemos los museos locales, regionales o nacionales, edificios históricos y zonas arqueológicas con lo que se hace palpable el pasado y auxilian al alumno a valorar su vida cotidiana mediante el conocimiento de estas evidencias.

Existen personas que por su edad o conocimientos pueden - testificar oralmente el pasado, si el niño logra tener estos contactos, se darán cuenta de que el pasado existe.

Las franjas cronológicas y los mapas históricos que los niños elaboren o estudien en su Libro de Texto, son medios eficaces para la comprensión de los contenidos históricos así mismo, la elaboración de historietas concede crédito a una buena y llamativa enseñanza.

Existen estrategias propuestas que pueden ser evaluadas como actividades lúdicas dado que en edad temprana el niño en sus juegos las emplea para conectarse con su realidad como el teatro guiñol o las representaciones personales.

En la parte posterior del Libro de Texto para el alumno, se hacen sugerencias sobre el análisis de cada bloque que el alumno deberá tomar en cuenta para saber los propósitos del estudio de cada uno.

#### 1.8 PROBLEMAS PRESENTADOS EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

La enseñanza de la Historia en sí, representa un reto para el alumno por no poder comprender algo que no constata por que

dar fuera de su contexto temporal así como en ocasiones, de su bagaje cultural o de la falta de la adquisición oportuna tanto de la temporalidad como del espacio

En numerosos estudios realizados sobre la conciencia que los niños tienen sobre el tiempo en relación con la Historia, se ha demostrado que la comprensión histórica de éstos evoluciona desde los juicios egocéntricos de sus primeros años escolares - hasta la socialización de los grados intermedios en los cuales va adquiriendo también la concreción y la subjetividad.

Aunque en los estudios piagetanos sobre la construcción del pensamiento no data sobre los juicios que se van adquiriendo en el estudio de la Historia, se vislumbra una íntima relación con el desarrollo estructural de la lógica, lo que se explicaría como un proceso cognitivo que principia con la manipulación y asimilación mental de los objetos materiales en primera instancia para pasar después a las representaciones gráficas como láminas y letras para llegar finalmente a la subjetivación cuando se es capaz de prescindir de representaciones materiales u objetivas comprendiendo la simbología y el contenido de la palabra escrita o hablada sin hacer a un lado la reversibilidad - que se va adquiriendo a la par de la subjetividad.

La Historia es una materia con un vocabulario propio que por lo regular no es practicado por el niño en su contexto familiar por lo que representa un grado de dificultad en el aprendizaje de esta ciencia social por lo que es recomendable antes de entrar en materia, analizar con el alumno este tipo de vocablos pues de lo contrario se puede caer en la memorización de lo in-

comprensible cayendo prontamente en el olvido.

Otro de los problemas que ha pasado desapercibido, es el tiempo que en los Planes de Estudio se pretende para esta asignatura, ya que de 800 horas de clase, 60 pertenecen a la Historia y ello sin restar las interrupciones administrativas; este tiempo mencionado equivale a un 13.3% de tiempo, ¿Con ello se pueden cumplir los propósitos de la materia? pues si para otros problemas presentados existen soluciones, en éste último se puede tomar en cuenta la correlación existente con otras asignaturas y mezclar tiempos para un buen desempeño.

#### 1.9 EL JUEGO COMO MEDIO PARA EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

Para ampliar las tenues sugerencias lúdicas que marca el libro para el maestro y que como se ha señalado, el juego es la actividad que conecta al ser humano con su realidad, se considera innovador que éste sea utilizado permanentemente en la enseñanza de la Historia de un sexto grado.

Al emplear el juego no se abandonan otras estrategias sino por el contrario, serán apoyadas por esta función, lo mismo favorecerá la interrelación que debe existir con otras asignaturas y sobre todo auxiliará a la socialización, creatividad, desahogo de presiones y afectividad dentro del grupo.

Los juegos a utilizar además de apoyar la enseñanza, serán viables de emplearse como evaluación del aprendizaje pudiéndose utilizar individualmente o por equipo teniendo las variantes que consideren tanto alumnos como el maestro, todo ello se explica ampliamente en el cuarto capítulo donde vienen contenidos los juegos, su desglose, reglas, material empleado en su

construcción, variantes y correlación que guardan con las asignaturas del sexto grado.

## CAPITULO 2

### EL JUEGO

Cuando el docente toma conciencia de la importancia de su papel como educador, analiza el currículo que se le presenta, los planes, los métodos propuestos, las técnicas implícitas, el medio circundante, explora el banco de conocimientos que el alumno posee y sobre todo, los intereses y maduración que éste presenta al inicio del curso escolar; en base a ello, determina la planificación anual de actividades; sin embargo, con todo lo habido y por haber para un buen desempeño de su labor magisterial, es primordial que se detenga a pensar si el niño se siente satisfecho de su aprendizaje y si los medios a utilizar se prestan para que el alumno se sienta feliz en este proceso. Para ello, basta con recorrer la biografía de un niño desde su nacimiento y precisar la forma en que aprendió el cúmulo de saberes con que cuenta, analizar la manera en que se integró a su medio ambiente, las actividades realizadas con mayor frecuencia antes de pisar una escuela, que le llevó a formar sus primeras estructuras mentales, en fin, estudiar como llega a madurar intelectual y físicamente para caer en la cuenta de que ésto fue gracias al juego con lo que se concluye que esta actividad natural y esencial en la vida humana hace de la enseñanza formal - una recreación.

De acuerdo al punto anterior, el juego es el medio más eficaz para el aprendizaje, lo que el niño aprende con el uso de este medio, le resulta significativo, ya que un punto básico para ello es que lo realiza con plena libertad, utilizando los me-

dios que están a su alcance y representan "algo" con significado.

"Ausubel, que apoya el aprendizaje significativo con sus estudios al respecto, considera que la estructura cognitiva de cada sujeto, manifiesta una organización jerárquica lógica, suponiendo que el aprendizaje se da por descubrimiento lo que dará al individuo el significado de ser; este aprendizaje significativo, tendrá como base estructuras formadas con anterioridad, para ello se requiere que el niño le de un significado al objeto de aprendizaje, ratificándose con esto, que los haberes manipulados por dicho infante durante el juego, tienen implícito - el significado del aprendizaje aprehendiendo la cultura de su mundo dando la funcionalidad necesaria a sus conceptos".<sup>12</sup>

Para el docente, no es tarea fácil relacionar los contenidos programáticos con materiales lúdicos con significado para el estudiante, pero mediante el uso de la creatividad propia aunada con la del alumno, allanará el camino.

Todo ser humano, en condiciones normales, tiene la capacidad de crear, dichas condiciones requieren de la libertad de expresión corporal, de manipulación de objetos, es decir, se requiere de una operatividad con lo que se construyen conocimientos. Pues bien, el aprendizaje significativo, la operatividad y el constructivismo caminan de la mano dado que el niño opera materiales y conocimientos que tienen significado para él, con lo cual construye su pensamiento y a la vez estructura funciones mentales preparando el terreno para un desarrollo subsecuente.

Nuevamente caemos en la cuenta que mediante el juego, el

niño está manipulando objetos de su interés, es decir, está operando con los materiales que le son significativos, está entonces en el medio que le es propio, está alegre porque no deja a un lado sus intereses lúdicos, se le está respetando, se le está dejando obrar con libertad, está socializando, es su propio líder, y sin forzar una acción didáctica, se está cumpliendo para con el niño y con la finalidad educativa.

Con el empleo del juego dentro de la enseñanza, los objetos que le eran comunes como los libros, cuadernos, pinturas, etc. que se le presentaban tan monótonos, quedan como auxiliares dando paso a los objetos de la vida cotidiana infantil, medios fácticos para lograr los propósitos; así, operando mediante sus intereses, para el niño, la enseñanza resulta viable y placentera.

## 2.1 EL JUEGO Y SU SIGNIFICADO

El juego es la actividad innata del hombre por medio de la cual, se pone en contacto con el medio que le rodea, satisfaciendo sus necesidades de socialización y aprendizaje, además de desarrollar sus aptitudes físicas y mentales reteniendo para sí el mundo en el que vive.

Al ingresar el niño a la escuela, llega con experiencias muy personales, que en el salón de clases o en el patio de recreo, mediante el contacto con la comunidad educativa, recibirá matices que lo llevarán a configurar experiencias nuevas; siendo el niño un ente social, mediante el juego reaviva su función de convivencia además de mantener presente su historia cultural y social al realizar parodias del mundo circundante.

## 2.2 TIPOS DE JUEGO

Los juegos que el ser humano utiliza como medios de relajación, de diversión o de entretenimiento, se agrupan en juegos tradicionales, recreativos, deportivos, de azar, de mesa, de piso, etc., todos estos juegos tienen diversas finalidades, siendo la más frecuente la de socializarse con algún grupo humano - con fines de diversión y pasatiempo, sin embargo, dentro del proceso enseñanza - aprendizaje, se les llega a agregar otros usos dándoles variantes tales que llegan a desarrollar en el alumno aptitudes, actitudes, hábitos y habilidades que abarcan al niño en su desenvolvimiento integral, de esta manera tenemos que los tipos de juegos mencionados son utilizables en todas las asigna



turas marcadas en el programa de educación, convirtiéndose en juegos físicos, mentales y socializantes y si se requiere, hasta relajantes. Utilizando estas características, tenemos juegos de sosegamiento, afinación, matemáticos, de memoria, espaciales, de pronunciación, de ciencia, de desarrollo motriz, de arte, de creatividad, de coordinación, de percepción, de atención, de precisión, de estructuración del esquema postural, de ajuste postural, de percepción temporal y espacial, de estructuración espacio temporal, etc. Estos tipos de juego se dan ya sea al aire libre o dentro de un recinto, ésto será dependiendo de las actividades y própositos pretendidos.

### 2.3 EL JUEGO INFANTIL

Toda conducta es el resultado de una acción recíproca entre los elementos de la naturaleza humana y el medio natural y social que rodea al hombre; en la vida práctica hay constancia del valor desempeñado por los factores sociales en la formación de rasgos personales donde los hábitos individuales son eslabones que forman parte de una interminable cadena de socialización, ya que todo acto humano tiene una fuerza impelente y condicionante de una forma de conducta. Los hábitos son medios activos que se proyectan en forma enérgica y dominante en el actuar cuando son empleados en conjunción y coordinación con los de un grupo social; dentro de la socialización que brinda el juego al exteriorizar los hábitos adquiridos en el seno familiar, surgen conflictos pues se da libertad a los impulsos pero a la vez, se da la susceptibilidad de aprendizaje donde se da la

adquisición de conductas más convenientes, los individuos entonces se introducen al mundo socializante con la maleabilidad y ductilidad suficientes a la sujeción de las nuevas normas, pudiendo ser coaccionados por la escuela al accionar el juego en provecho tanto de la formación infantil como de la enseñanza.

Cuando el niño ejecuta juegos, sin percatarse se está preparando para la convivencia futura dentro de las reglas que la sociedad marca, se está socializando aún cuando este acto lo externe con agresividad, recordemos que el alumno llega a la escuela con experiencias propias y que la sociedad escolar se encargará de mostrarle el camino adecuado para una convivencia armoniosa. Cabe marcar que el infante busca la participación del maestro en sus experiencias lúdicas, no como la persona que posee el conocimiento de las reglas sino como alguien más de su entorno, por lo que para lograr los propósitos que se desean del juego dentro de la enseñanza, el docente deberá abandonar su en vestidura de autoridad para colocarse al nivel del niño.

Cada ser aprende su lengua al estar en contacto con ella, al interactuar con los adultos que sin pensar echan mano del juego, así como esto, todas las metas y objetivos de los grupos humanos son establecidos por la interacción de sus semejantes, teniendo que los medios adoptados están determinados por un proceso donde cada individuo tiene la libertad de contribuir con hechos significativos, teniendo que al actuar de determinada manera, el individuo fortalece un compromiso con otros de su especie, participando de diversas maneras en el esfuerzo por satisfacer sus necesidades y deseos, tomando desde luego el uso de

162846

las normas que los mismos grupos adoptan.

Un individuo en un grupo, es único en cuanto a ser diferente a otro miembro, pero está unido a éste en cuanto a intereses e impulsos así como motivaciones tanto generales como específicas; pudiera darse que el ser humano verdaderamente en las metas grupales tenga en mente la socialización como una necesidad de sobrevivir; el niño experimenta en su ambiente familiar frustraciones, inhibiciones o temores que externará en un grupo de juego o en la convivencia escolar en donde se observa como un individuo siente la fuerza de la comunidad que acepta o rechaza lo que no va de acuerdo al tipo de normas adoptadas por sí misma.

Algunos individuos se asocian por tradición familiar, otros por encontrar un grupo con afinidad de intereses, otros más, buscan comunidades diferentes para escapar de las restricciones y hay quien permanece solitario por no poder liberarse de alguna frustración, estos comportamientos van reconstruyéndose en los juegos como roles que más tarde representarán ante la sociedad.

#### 2.4 CARACTERISTICAS DEL NIÑO DE LOS 6 A LOS 12 AÑOS

Esta etapa se ha enmarcado en los estudios que Piaget realizó sobre el desarrollo infantil, ya que al mencionar las características de los niños que fluctúan entre los seis y doce años, pareciera que se comentan las características del juego.

"Esta etapa, marca como centro el desarrollo mental en la inteligencia, socialización y afectividad del individuo, apareciendo nuevas formas de organización percibiéndose un cierre de

la etapa anterior entendiéndose no como una ruptura sino como una superación de concentración, colaboración y reflexión sobre la existencia de los demás seres.

La capacidad de cooperación y comprensión, están dados des de el punto de vista ya no personal sino en base a los grupos circundantes heterogéneos, así tenemos que se da una conèxiòn entre las ideas de justificación lógica; jugando con reglamentos variables, surge la igualdad de posiciones, se aceptan reglas colectivas, emergen las discusiones exteriorizadas llevadas reflexivamente, hay liberación del egocentrismo social e intelectual, el niño se inicia en los entendimientos lógicos, en la moral de cooperación y en la autonomía.

Los instrumentos mentales del infante están formados por la operación, lo que va a permitir la coordinación lógica y moral en cuanto a la inteligencia; surgen nuevas formas de transformar lo artificial en racional, se utilizan los números para explicar sus conceptos sin captar de inmediato el volumen, explica el todo por la composición de sus partes admitiendo la constancia de la materia y acepta la variación de cualidades al captar la propiedad reversible.

En esta edad se permea la construcción del espacio racional y el de los conceptos que transforman **las intuiciones** en operaciones de toda índole; utiliza métodos operatorios para llegar al conocimiento, yendo de lo general a lo particular evidenciándose el constructivismo hallando así las seriaciones.

En el paso de la intuición a la lógica, las nociones y relaciones se forman conjuntamente basándose en la agrupación de

conceptos; en sus relaciones afectivas, la interacción de individuos orienta los puntos de vista dentro de una reciprocidad dando cabida a la cooperación y a la socialización, presentándose el respeto mutuo conduciendo al individuo a nuevas formas morales, pudiendo someterse a las reglas del juego sin llegar a la sumisión, más bien se apoya al nacimiento de acuerdos grupales, emergiendo de este modo el respeto mutuo y la cooperación.

A la par que se desarrollan las operaciones intelectuales, se desarrolla la voluntad, así mismo a la vez que se desarrollan los valores morales, surgen los agrupamientos lógicos".<sup>13</sup>

## 2.5 EL JUEGO Y LA SOCIALIZACION

La socialización es la adquisición de las condiciones precisas para vivir en sociedad, dichas condiciones son adquiridas en el trayecto de toda la vida del ser humano, teniendo las Ciencias Sociales como objetivo fundamental el logro del conocimiento de la realidad social, basada en la sumatoria de objetos y sucesos dentro del mundo social y cultural del ser humano dentro de su cotidianidad que lo vincula con sus semejantes en el mundo de los objetos de estudio e instituciones sociales propios de una sociedad donde se mueven y entienden.

Desde el comienzo de la civilización, los actores del escenario social, experimentan al mundo en el que viven como algo natural, al mismo tiempo, como un cosmos intersubjetivo, común a todos y a la vez accesible a cada uno, suponiendo la intercomunicación, dijéramos que en principio por medio del juego. Al respecto, John Dewey argumenta que la investigación empieza en

el centro de la sociedad y su cultura"<sup>14</sup> y Williams Thomas complementa ésto al afirmar que "la realidad social está conformada por elementos de creencias y convicciones que los participantes los definen como reales deduciendo que estas aceveraciones tienen lugar tanto en el actuar adulto como en las acciones infantiles dentro de sus juegos".<sup>15</sup>

La observación de la conducta humana manifiesta, adopta como modelo un sector particular y relativamente pequeño del mundo social; las situaciones en las que el individuo actuante se presenta al observador suele denominarse una relación "cara a cara" dentro de la observación directa, donde, desde el primer momento, el mundo social es experimentado como un mundo con sentido, así experimentamos la acción de nuestros semejantes en términos de sus motivos y fines, a los objetos culturales como un resultado de la acción humana y las cosas físicas como el propósito para el cual fueron concebidas, este mundo que en este fragmento se denota frío, es la respuesta real al cosmos lúdico de la infancia.

## 2.6 JUEGO Y LIDERAZGO

El liderazgo es la acción que ejecuta un individuo que es dirigente con respecto al bienestar de un grupo; una de las más poderosas fuerzas para quien representa este papel, es la de ser respetado manteniendo este estatus de líder; éste rol debe darse bajo el reconocimiento de que la función principal de un líder es el de facilitar el progreso del grupo.

Dentro del liderazgo se puede dar la coacción y el dominio

y es en la escuela donde socialmente se fomentan estas actitudes, las acciones de los individuos van construyendo sus roles, como en el juego, pero cuando éste se utiliza con un propósito didáctico, el liderazgo es una función rotativa siendo utilizado con fines de supervisión de normas y de dirigencia dado que se persigue un bien común.

Cuando el liderazgo es utilizado para bienestar de todo el grupo interactuante, surge el término "democracia", esto significa, que a pesar de existir un guía, se da la libertad dentro del grupo bajo un clima de respeto mutuo; ya Thomas Jefferson hacía alusión a que "el pueblo mismo es el depositario de los poderes fundamentales de toda sociedad, que el liderazgo debe darse en un clima sano, quien no lo ejerciere de este modo, se le conminará a realizar su poder en forma positiva, lo cual se observa en los grupos de juego, quienes tratan de abusar de su poder, son sustituidos."<sup>16</sup>

Cuando en un grupo de juego los líderes se apegan a la premisa de la democracia, se da en el grupo la capacidad de reconocer, definir y resolver los problemas comunes así como satisfacer sus necesidades conjuntamente. Dentro de la democracia, existe la participación de todos los participantes en el acto de acuerdo a sus aptitudes de cooperación incrementando la productividad con esfuerzo general mejorando de esta manera las relaciones y la valoración de los alcances individuales. Cuando en la socialización existe la democracia, se obtienen mejores frutos, el descontento se destierra lo mismo que las frustraciones, se da una amplia cooperación y se logra espíritu de grupo,

sobre todo cuando la función de líder es compartida y rodada entre los interactuantes.

Los grupos democráticos tienden a marcar sus metas y objetivos por medio de la interacción entre sus integrantes, los medios a emplear para los trabajos, serán elegidos de la misma manera, la libertad existente, provoca la contribución y responsabilidad general, aún para los desacuerdos se da libertad e impera la democracia, se sugieren ideas y se discute lo que resulte de mayor beneficio; si los maestros toman en cuenta la democracia y la libertad, estarán observando el camino correcto para el uso del juego como un medio de aprendizaje.

## 2.7 EL JUEGO A TRAVES DE LA HISTORIA

" Desde épocas remotas; se llegó a valorar la importancia de la actividad lúdica, ya Platón consideraba que el juego dirigía al ser a la felicidad y hacia la virtud, Ñoche anuncia que se requiere de la libertad para que el juego alcance su máxima expresión; Rousseau comentaba que éste es un proceso que lleva a conocer al niño el mundo y la sociedad además de ser creativo cuando se da en un clima de libertad; Kant relacionó al juego con las actividades estéticas como productor de placer y fortalecedor de la salud; Rétcher indica que el juego es una actividad seria y creadora por medio de la cual, el niño descubre sus alcances, estableciendo un orden propio, logrando una armonía - espiritual; Fröebel teoriza esta tarea hacia el ámbito educativo organizándolo y sistematizándolo, dotándolo de actividades - determinadas y de materiales prescritos; Decroly enuncia que el



juego favorece asociaciones y comparaciones mentales proporcionando a través de las actividades espontáneas el desenvolvimiento de la atención voluntaria, realizando con las mencionadas - asociaciones mentales, procesos como los recuerdos, abstracciones y juicios, preparando para la vida futura, nos comenta también, que el juego hace que el niño se valga de su energía disponible por la herencia y que con la imitación y curiosidad naturales del párvulo, adquiera la coordinación que le facilitarán diversas actividades de su vida diaria, tomando además, esta función vital en la actividad educativa; Claparede menciona que el juego tiene una valorización pedagógica que servirá para ocupaciones futuras."<sup>17</sup>

La Pedagogía Moderna y Contemporánea, juzgan la actividad en cuestión privilegiándola como condición y medio educativo; la Psicología y la Antropología le confieren el valor de poder de desarrollo biológico y social, teniendo como fines la conservación del hombre y su adaptación social; la Estética le concede un valor análogo con las actividades artísticas; la Educación Física menciona que el juego contribuye al desarrollo integral y armónico de las actividades físicas y mentales, básicas en la maduración y coordinación motriz; en cuanto a la Lingüística, siendo el lenguaje creación del ser humano, sirve como instrumento de comunicación en el juego, siendo un servicio recíproco ya que el mejor uso de la lengua se adquiere con la práctica organizada de situaciones comunicativas y ésta se da en la interacción de individuos dentro de un ambiente de mutua colaboración como se llega a dar en el juego por ejemplo.

Se han realizado breves comentarios sobre los pensamientos prístinos que sobre el juego aportaron algunos pensadores, ahora se ampliará la información con autores contemporáneos dado que sus análisis se apegan más a las teorías modernas del aprendizaje.

## 2.8 CONSIDERACIONES CONTEMPORANEAS SOBRE EL JUEGO

Jean Piaget:

Este científico propone que "el juego es una actividad principal en el proceso integrador de las estructuras mentales y no un simple refuerzo del aprendizaje, -esto si se considera fuera de la presente propuesta-, ya que mediante el juego, el niño: asimila su mundo circundante, ésto sucede cuando la interacción activa con la cultura del medio en el que vive, produce el proceso mencionado."<sup>18</sup>

"Piaget enmarca el desarrollo del pensamiento en cuatro períodos: sensorio motor, preoperatorio, de operaciones concretas y de operaciones formales, además, el pensamiento atraviesa por cuatro etapas que son de importancia para dilucidar la cabida de nuestro objeto de estudio las cuales mencionamos como sigue:

- De imitación diferida que es cuando el niño reproduce un modelo pero repitiendo la acción en ausencia de éste; según Piaget sin representación en el pensamiento a lo que se aduce: al repetir una experiencia, es necesario que lo vivido esté almacenado en la memoria, entonces se abre una incógnita: ¿Existe memoria sin pensamiento?

- El juego simbólico o de ficción que aparece cuando se dan

representaciones fieles mediante gestos imitadores acompañados en su mayoría por objetos que simbolizan sujetos de la realidad infantil;

- El dibujo o imagen gráfica da su surgimiento cuando el niño tiene un pensamiento definido de la realidad e inicia la representación gráfica del pensamiento;

- La etapa de la imagen mental va apareada con el período de operaciones concretas, en esta etapa el niño ya no requiere del aprendizaje donde son utilizados objetos sino que es capaz de percibir el mundo a través de símbolos y palabras puesto que la imagen de su mundo ya se encuentra asimilada en su pensamiento, esto es, que a través del lenguaje ya sea hablado o escrito se da la evocación.

Piaget nos comenta que el juego por ser una actividad en sí misma, suele confundirse con un comportamiento sensorio motor, después argumenta que el juego es imitativo y de placer determinando que con la socialización y el juego se adquieren reglas adaptando la imaginación simbólica a la realidad, específicamente nos dice: " El juego es una actividad que tiene fin en sí misma. El sujeto no busca adaptarse a la realidad sino recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación".

- La etapa del juego de ejercicio (período sensorio motor) se da al realizarse actividades motoras con fines adaptativos volviéndose después placer de ejercicio funcional configurándose (mediante el empleo de objetos sin valor aparente para el adulto dado que los emplea como juguetes de entretenimiento diario)

en un juego individual carente de simbolismo en el que algunas ocasiones el adulto se incorpora;

- El juego simbólico existente entre los 2 y 7 años, es un juego donde el niño utiliza simbolismos ( objetos que representan a ....) e imitaciones modificando de cierta manera sin proponérselo la realidad; se llega a emplear el juguete, se establece el principio del juego social aunque en este tipo de juego, la realidad es sometida a las necesidades y deseos infantiles dado que predomina el egocentrismo;

- EL juego de reglas que es ejecutado entre los 6 y 7 años hasta la adolescencia, se realiza en base a reglas que los participantes suelen respetar; se da la cooperación, la competencia y la coordinación de puntos de vista llegando a la franca socialización.<sup>19</sup>

León Semionovich Vigotski

"Para Vigotski, el desarrollo y el aprendizaje son complementarios, existiendo una relación estrecha entre un nivel de desarrollo psicointelectual y la capacidad de aprender ya que el desarrollo potencial está relacionado con las actividades que el niño realiza por sí mismo y las que realiza con ayuda de los adultos estableciendo así la dinámica del desarrollo efectivo con la del potencial; indica este autor que la buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo dando lugar al que está clasificado como potencial permitiendo la aparición de las funciones psicointelectuales en el siguiente orden: sociales ( objetivas ), enseguida las colectivas ( subjetivas ) siendo la vi-

da social la que aumenta el desarrollo mental.<sup>20</sup>

"El niño para satisfacer ciertas necesidades, echa mano del juego y cuando estas necesidades no se pueden satisfacer, aparece el juego simbólico, el cual le permite actuar sin tener presentes los objetos requeridos, creando de esta manera una gratificación; mediante el juego simbólico, el niño aprende a guiar la conducta tanto por las percepciones inmediatas como por el significado de dicha situación pasando por un proceso que va a dar la diferencia entre el significado y la percepción de la acción, siendo el juego una transición entre la realidad y el significado gráfico."<sup>21</sup>

"En la actividad lúdica, el pensamiento y el objeto están separados, es decir, existe la simbolización piagetana del objeto, siendo la acción determinada más por la idea que por el objeto; en base a este comentario, nos percatamos que utilizando el juego como un medio para el aprendizaje de la Historia, se determina el uso de símbolos que un alumno de sexto grado es capaz de comprender que es una representación gráfica de la realidad y captarla como tal, asimilándolo en su pensamiento como vivencias de sus antepasados, este pensamiento se refuerza con lo que Vigotski comenta: ".....la estructura de la percepción humana puede expresarse de modo figurativo.....toda percepción humana se elabora de percepciones generalizadas más que aisladas "<sup>22</sup>

Nuestro autor considera que el juego es la transición entre las situaciones infantiles plagadas de significado, acción

nes y objetos a las situaciones futuras del mundo adulto, considerando además que éste no es un rasgo predominante de la infancia sino un factor básico en el desarrollo.

En los juegos, el niño es capaz de dar a una palabra o a un objeto un significado conveniente para él aún cuando no se apega a la realidad construída por generaciones anteriores; este proceder infantil resulta de salvaguardar una limitación cognitiva y es gracias a esta etapa infantil que el docente puede echar mano de símbolos gráficos para representar un echo; años más tarde, este juego de símbolos aceptará una reglamentación teniendo el placer implícito de la competencia y del poder.

Considera Vigotski que : " El desarrollo individual y social de los niños y niñas es resultado de las interacciones que se establecen entre los aspectos biológicos y la estimulación física y social recibida en su contacto diario con la comunidad, así al construir su desarrollo se asimilan reglas que dan apertura a una socialización y construcción de conocimientos, aprendiéndolas de las situaciones cotidianas, se deberá por lo tanto anticiparse al desarrollo para potenciarlo y activarlo con el uso de los medios necesarios para ello "23

Los niños ponen de manifiesto en sus juegos el conocimiento sobre su mundo y sus objetos por lo que esta actividad permite la acción, la experimentación, contiene el juego en sí misma así como el intercambio social y el autoconcepto, desarrollando la personalidad infantil y la construcción de la conciencia social.

John Gabriel

En su obra "Desarrollo de la Personalidad Infantil" donde se puede constatar la utilidad del juego en la enseñanza, Ga

briel nos da referencias propias y de otros autores acerca del juego, por su parte, sitúa esta actividad en las siguientes etapas:

- "El juego como experiencia sensorial: cuando el niño logra caminar explora su mundo tocando, moviendo, explorando, oliendo, levantando, buscando, "pareciera para el adulto que el infante no realiza nada, sin embargo explora su universo conociendo su naturaleza y adquiriendo práctica en un gran número de pequeñas habilidades "<sup>24</sup>

- "El juego como experiencia de dominio: en esta etapa, el niño manipula, reúne, carga, descarga, trepa, construye, pinta y colorea por lo que hay que proveerlo de suficiente material renovándolo constantemente procurando que se pueda utilizar en forma individual dado que como esta etapa se da entre los 2 y 5 años, se deberá considerar el egocentrismo infantil imperante en este lapso. Los materiales predilectos en esta clase de niños, son el agua y los materiales blandos que por principio de cuentas sólo manipulan para más tarde utilizarlos en construcciones por su fácil manejo, todo ello viene a repercutir en un sentimiento de dominio, por último comprenderá el beneficio que estos elementos prestan a la humanidad."<sup>25</sup>

- El juego como experiencia emocional: siendo el juego una actividad acompañada de placer, dolor, risa, lágrimas, exaltación y desencanto en la exploración de su mundo, produce emociones. Mediante un sin fin de juegos, el niño llega a experimentar temor lo que hace enfrentar este sentimiento para adquirir seguridad; en el juego se dan desplazamientos que producen eno-

jo, lo cual también es una preparación para enfrentarse a su cotidianeidad real; existen también las proyecciones representadas simbólicamente o personajes imaginarios con lo que al experimentar van conformando su yo."<sup>26</sup>

- "El juego como identificación: en el juego simbólico se proyecta lo que el niño desea aprender habiendo una identificación de tendencias entre el niño y el objeto y dice Gabriel en la misma obra que " en la medida que los adultos impresionen al niño, éste se convierte en parte de él "<sup>27</sup>

- "El juego de imitación de personas es un aprendizaje que se empleará en el mañana al definir el niño su personalidad, el uso de la ropa o de los utensilios adecuados, es importante para que él se sienta realmente dueño del personaje representado."<sup>28</sup>

- "El juego como experiencia social: esta actividad es integradora social de manera paulatina pasando por varias fases, así tenemos que a los dos años, ejercita el juego solitario, después, aún cuando estén reunidos varios individuos, cada uno realiza diferente actividad, de tres a cinco años, el juego suele ser de espectación, enseguida se da el asociativo que aunque se da en grupo, predominan los monólogos y finalmente el cooperativo que es el indicador de la socialización en el juego.

El juego de socialización se da a través del placer, la competitividad y la reglamentación exhibiéndose la fuerza y la habilidad relacionándose con artefactos tangibles de la cultura propia, presentándose el giro necesario para cada individuo que atraviesa de la imaginación a la ficción."<sup>29</sup>

Como ya se comentó, John Gabriel otorga créditos a algunos



autores que se han interesado en elaborar teorías acerca del juego como:

- "La Teoría de la recreación de Moritz Lozaruz 'indicando al juego como un elemento restaurados, interesante y recuperados tanto mental como físicamente;"<sup>30</sup>

- "La Teoría del exceso de energía de Schiller que comenta que el juego es un desahogo dado un exceso de vitalidad existente en el ser humano, este personaje dice textualmente que " El hombre juega sólo cuando es, en todo sentido de la palabra un hombre; sólo es integralmente un hombre cuando juega "<sup>31</sup>

- "En la teoría práctica del instinto Gros nos dice que el niño adquiere flexibilidad y destreza en los movimientos corporales así como experiencia en el mundo físico y social mediante el juego;"<sup>32</sup>

- "Stanley Hall crea la Teoría de la recapitulación en donde afirma que los juegos conforman una secuencia de estadios acordes a la edad además de ejercitar funciones atávicas y rudimentarias, buen número de las cuales se atrofiarán antes de la madurez y que sin embargo deben utilizarse y desarrollarse como estímulo para el crecimiento, de lo contrario no se madurará - adecuadamente."<sup>33</sup>

" John Gabriel en su obra se ha interesado también en el juego desde el punto de vista psicoanalítico a través de los estudios realizados por Sigmund Freud, el cual nos dice que el niño halla placer en el juego, además, mediante el juego fantástico revive y trata de dominar activamente experiencias que han

sido dolorosas afirmando que mediante la actividad se puede dominar una fuerte impresión, lo cual sería mas complicado manteniéndose pasivo y que con cada repetición de dominio se robustece el desahogo de sentimientos y frustraciones."<sup>34</sup>

Federico Fröebel

"Con este filósofo alemán surge la psicologización de la enseñanza que trae consigo una educación a la medida de los niños de acuerdo a su desarrollo, intereses y necesidades teniendo como guía la acción del maestro y como centro de la escuela, el niño, bajo este pensamiento crea una teoría pedagógica con la cual aspira a fomentar el deseo de actividad y creación infantil mediante juegos graduados tomando en cuenta el desarrollo espiritual del niño; dice Fröebel que el juego es para educar al niño en la medida del desarrollo de éste ayudando al desenvolvimiento de sus capacidades con el maestro a su servicio como promotor respetuoso del desenvolvimiento de su personalidad."<sup>35</sup>

Francisco Aquino

"Aunque este autor tiene como objeto el estudio del desenvolvimiento sensoriomotriz del niño a través de la música, realiza valiosas aportaciones para la enseñanza formal a través del juego indicando que sus estudios se basan en los aportes realizados por la escuela psiconalítica de Jean Piaget y Henri Wallon y la escuela activa de John Dewey, Eduardo Claparede, María Montessori y Celestino Frœinet con lo que da a luz la conclusión del principio básico de que una clase sin alegría y espontaneidad carecen de pe

dagogía y tinte educativo por no basarse en los intereses y necesidades infantiles así como la intervención creativa y creadora - del niño ya que mediante el juego se fomenta el descubrimiento y la estimulación de las posibilidades del alumno y puntualiza que: " Los juegos constituyen la principal actividad de la infancia, y la escuela debe incluirlos permanentemente entre sus actividades, no sólo entre las motrices. A través del juego los niños incorporan y comprenden los roles adultos, e igualmente advierten cómo es el mundo que les rodea. También por este medio se logra compartir y cooperar con los compañeros, es decir, se enriquece el proceso de socialización " , además retoma la frase literalmente de Oscar Zapata que toma al juego infantil " como medio de expresión instrumento de conocimiento, medio de socialización, regulador y compensador de afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad " <sup>36</sup>

Bryant J. Cratty

"Afirma Craty que el juego es la manera más efectiva y amena de aprender y que el juego didáctico activo es un instrumento polifacético ya que lo mismo se puede utilizar para niños normales como para hiperactivos, torpes, atípicos o minusválidos; cuando la enseñanza se realiza por este medio, las personas se liberan de tensiones y se da lugar a la relajación y a la desinhibición.

Este medio no pretende hacer a un lado los medios cotidianos sino por el contrario, apoyarlos para lograr una enseñanza amena.

Este autor ha editado un libro sobre Juegos Didácticos Activos donde si bien propone juegos que parecieran ser dedicados a la actividad física, la principal ventaja que se adquiere de éstos es de tipo pedagógico e indica que si bien este tipo de actividades no son nuevas ni representan lo máximo en adelantos metodológicos en la educación son dignos de tomarse en cuenta para -- desterrar las prácticas rigoristas y militarizadas que consigo -- traé la no desterrada tradición educativa".<sup>37</sup>

Podemos constatar en el presente apartado que los primeros - autores - Piaget, Vigotski y Gabriel - realizaron estudios sobre la importancia que el juego tiene en el desarrollo del pensamiento, la personalidad y la socialización infantil, así, en base a - sus investigaciones y las de otros psicólogos, pedagogos y sociólogos, personas como Fröebel, Aquino y Bryant enfatizan por medio de sus respectivos estudios, que el juego es un medio de enseñanza que si bien se ha sugerido desde la antigüedad en la acción -- educativa, en nuestra modernidad se vuelve un elemento necesario y el Estado lo acepta como tal incluyéndolo en elementos programá- ticos y sugerencias metodológicas implícitas en cierto currículo de los libros de texto.

## 2.9 EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE DENTRO DE LAS TEORIAS MODER- NAS

En los Planes y Programas actuales se plantean dentro de la - currícula, un aprendizaje constructivista, operatorio, significati- vo e indagatorio o de descubrimiento, como el presente trabajo - propone el juego como un medio para la enseñanza de la historia -

en el sexto grado de educación primaria, esta metodología propuesta institucionalmente no se hace a un lado sino por el contrario persiste en la planificación del trabajo con los alumnos.

En lo referente al constructivismo apoyado en la psicogenética de Piaget, al elaborar diversos tipos de juego se toma en cuenta el desarrollo del pensamiento del niño en cuanto a la ubicación espacial y temporal en cuanto a la materia, observándose que los alumnos de sexto grado poseen la habilidad de la abstracción.

En cuanto a la operatividad, que pretende el manipuleo de los medios educativos y al uso de la experiencia infantil, los propios alumnos construyen sus juegos proponiendo reglas y diversidades en el uso de sus materiales.

Un aprendizaje significativo resulta cuando el alumno tiene interés en la enseñanza porque se tocan sus fibras emocionales, sus intereses, sus experiencias, su socialización y su creatividad y si mediante la estructuración de juegos se abarca esto, entonces el aprendizaje adquiere significado para el niño.

Aunque la asignatura de Historia ya está creada socialmente, el niño crece en su autoestima al investigar acerca de ésta materia y redescubrir datos ignorados ya sea en el libro de texto, por él mismo o por el docente, dándose el aprendizaje por descubrimiento cuando al elaborar su batería lúdica se ve en la necesidad de indagar algún dato.

La enseñanza por medio de la actividad lúdica iniciada primero por la propia naturaleza humana, enseguida por la educación preescolar y continuada en el primer grado de educación primaria, se vuelve indispensable en todos los grados debido a que como se

data en este t3pico, abarca una metodolog3a amplia y si bien es cierto que no es un tema de actualidad ni una panacea para la - educaci3n escolar, si es digno de tomarse en cuenta en todo momento dentro de la enseanza dado que abarca al ni1o integral- mente.

Cada uno de los autores a trav3s de la historia capta la - actividad l3dica desde el punto de vista que su rol cient3fico le exige analizar y no se puede afirmar que alguno est3 equivocado por separar al ser humano en esferas ya sea filos3ficas, f3sicas, psicol3gicas o educativas, lo esencial para el maestro es la capacidad con que re1na todos los conceptos analizados y los globalice para beneficio del alumno.

## CAPITULO . 3

## EL JUEGO EN LA PLANIFICACION DE LAS ACTIVIDADES ESCOLARES

El trabajar con la mente humana es una de las tareas más complejas y delicadas del ser pensante, por lo cual, el maestro, como responsable de este tipo de evento, debe estar en contacto directo y continuo con los avances pedagógicos que haya al respecto tomando en cuenta que siempre hay algo oculto y revolucionario dentro de la mente infantil que escapa a nuestra comprensión; la sociedad, su cultura y su conducta, están sujetas a cambios constantes y sería un error del docente estancarse en el aspecto metodológico en el proceso enseñanza - aprendizaje.

Siendo el niño el sujeto de la enseñanza, se considera que la dirección de éste hacia el logro de los propósitos pedagógicos debe estar en manos de una persona capacitada psicológica, social y culturalmente, alguien que provoque el encuentro con el camino de la autoestima y el aprecio a la sociedad donde cada uno se desenvuelve, alguien que respete y auxilie en el surgimiento de la personalidad de cada ser, exigiendo la conciencia del cambio y él como generador de éste..

"Dentro del respeto que el alumno merece como ser humano, está el de hacerlo partícipe en la planificación de actividades curriculares donde se encuentra inmerso, por tal motivo, el profesor tomará en cuenta los siguientes puntos:

\_ Si el programa vigente está acorde a los actuales requerimientos de una Pedagogía Operatoria, si es flexible y se desarrolla en base a las experiencias ambientales del alumno; en lo que

los propósitos programáticos estarán encaminados a ampliar el universo infantil con un enfoque subjetivo dentro de sus ya formadas estructuras mentales, siendo dicho programa susceptible a las metamorfosis necesarias acordes a los intereses del niño los cuales van variando día a día;<sup>41</sup>

- Si los programas son medios que se prestan para mejorar la calidad de la enseñanza pues se deben basar en las necesidades de aprendizaje y sus propuestas se prestan a un mejoramiento continuo;

- Si los enfoques programáticos se fundamentan en la teoría psicogénética de Piaget y en una práctica significativa conectada al contexto del educando;

Además:

"El docente ha de apoyarse en la problematización para con el alumno basándose siempre en su vida cotidiana, lo cual conlleva al ensayo, error y autocorrección; el diálogo es inminente en esta línea didáctica; la libertad de expresión y de acción es básica; los medios deberán ser innumerables, la predisposición al cambio de planes es de vital importancia en el papel del profesor ya que se tiene que adaptar a los requerimientos del grupo; el maestro ya no está en el estrado sino que forma parte de la colonia infantil donde será moderador y guía en el descubrimiento del conocimiento.

- El alumno como constructor de su conocimiento, formará sus nuevas estructuras mentales apoyándose en constantes experiencias, operando con fórmulas al ser capaz de abstraer la realidad pudiendo resolver problemas de su vida diaria. Los errores



res son inevitables,mas dada la planificación es permitible la reconsideración para que con el apoyo del maestro llegue a la - verdad. El niño es un ser autónomo capaz de tener iniciativa, - opinión propia, debate y desarrolla su capacidad imaginativa go bernándose a sí mismo, entiende el respeto mutuo y formulando sus propias reglas."<sup>38</sup>

- "Los medios, como es concebida actualmente la enseñanza, - están contenidos en todo el contexto infantil, permitiendo de ma nera implícita la globalización de las asignaturas; los medios son reales: casa, comunidad, escuela, nación, planeta y univer- so, con la inclusión de seres y objetos que conforman estos habi tats, lo que les da la significación y la objetividad tan necesa rias en los primeros años escolares. Los medios para el aprendi zaje se encuentran a la mano y a la vista de toda la comunidad educativa y son aprovechables en todos los contextos del conoci miento por adquirir, son objetos que el individuo tiene codifi- cados, puesto que vive con ellos, no son imágenes creadas para - extasiarlo con explicaciones sobre lo subjetivo y desconocido."<sup>39</sup>

"Los medios para la enseñanza no son sólo un discurso, es lo tangible y que el docente debe aprovechar para problematizar al alumno, Paulo Freire comentaba que nadie es educado por un - segundo personaje sino que cada ser aprende en la interacción - que se da con su mundo, lo cual hace más comprensible el queha- cer docente, el niño como protagonista del saber, sólo necesita quien oriente sus alcances haciéndole consciente de lo que ya - sabe,"<sup>40</sup> "ésto mismo lo explicaba Dewey al comentar como mediante la reflexión se mira lo que se ha realizado y que sólo lo sabía

el inconsciente, mediante la reflexión se conoce el capital acumulado extrayéndole el sentido, aprovechándolo en ulteriores experiencias."<sup>42</sup>

"- Dentro del proceso educativo, la planificación es un paso determinante, ya que mediante ésta, el profesor conocerá los puntos programáticos que le competen al grado que asesora, sólo de este modo podrá implementar estrategias metodológicas para la enseñanza - aprendizaje, desarrollando tanto su creatividad como la del niño para el uso adecuado de los medios.

La planificación se realiza tomando en cuenta las necesidades del grupo y la influencia pretendida hacia la comunidad, realizándose sólo como un apoyo en el quehacer diario y no como un estatuto rígido e inflexible, sino por el contrario, estando sujeta a cambios dictados por el grupo, siendo el profesor una persona tan hábil que en un momento dado reorganice propósitos implementando nuevas estrategias y medios que dirijan al alumno al conocimiento necesario;"<sup>43</sup>

"-Dentro de la planificación, encontramos inmersa una actividad diaria y que es la llamada evaluación con la cual se comprobará la asimilación del conocimiento, teniendo como objetivo el desarrollo mental e integral del educando; este paso es un proceso constante que tiene como base la observación diaria de la participación del niño, el diálogo, los trabajos, los cambios a partir del ingreso al grupo, en un determinado momento, exámenes, ya sea orales o escritos, etc.; las observaciones comentadas se realizarán en cualquier sitio del recinto escolar ya que los trabajos o acciones no sólo se realizan en un ámbito.

Durante el proceso evaluatorio se considera necesario que

el profesor tome en cuenta el esfuerzo de cada alumno en sus trabajos, realizando un análisis de lo que se tiene y lo que se ha logrado a través del tiempo, aplicando dicha evaluación no como un registro numérico sino como un dato de aprovechamiento y de replanteamiento de objetivos, cuidando de que al llevarla a cabo no sea unidierccional sino que se de una autoevaluación, y una coevaluación."<sup>44</sup>

### 3.1 LA PLANIFICACION Y SUS ELEMENTOS DE ESTRUCTURACION

"El elemento primordial que se toma en cuenta para la es-  
tructuración de una planificación es el niño, ya que los temas  
elegidos deberán girar alrededor de los intereses de éste, así  
como se deberá tomar en cuenta también su maduración; otro as-  
pecto es que el aprendizaje planteado deberá ser integral abar-  
cando la totalidad en la personalidad del individuo; en el pro-  
ceso de la planificación y selección de medios no se deberá ol-  
vidar que la enseñanza es activa, objetiva, formativa, problema  
tizadora y experimental, debiendo tender a la observación por -  
parte del educando, de registro e integración como base para co  
nocimientos más complejos; con la planificación adecuada se si-  
tuará al alumno en la sociedad estructurándola en forma históri  
ca para que en base a ello se coloque en su momento. Se tomará  
en cuenta que en el proceso de la enseñanza también se adquiri-  
rán hábitos y habilidades mediante la adquisición del conoci-  
miento."<sup>45</sup>

La planificación debe ser clara y precisa en su presenta-  
ción, indicaciones y sugerencias, debiendo situarse en la reali

dad del educando, en sus circunstancias de lugar y tiempo, sobre todo, poseer flexibilidad, permitiendo variaciones acordes a los requerimientos del grupo en todos los momentos; los conocimientos planificados deberán tener un valor teórico - práctico y ser de fácil dominio por parte del alumno.

### 3.2 EL JUEGO COMO MEDIO EN LA PLANIFICACION

" Todo objeto que se divise, cualquier situación comunicativa que en la vida se preste, es utilizable como medio para la enseñanza, sin embargo existe uno que se distingue de los demás por la utilidad que presta al ser humano desde su nacimiento, éste medio es el juego, actividad que además de medio, contiene dentro de sí todas las formas necesarias para un aprendizaje integral, es por ello que se ha elegido para el aprendizaje de la Historia y siendo un medio tan completo, bien pudiera ser una metodología pues se auxilia de otros medios para su efecto, es ésto lo que nos lleva a tenerlo en cuenta como eje de la planificación." <sup>46</sup>

Al planificar la introducción del juego en la enseñanza de la Historia, se toman en cuenta elementos como el interés del grupo, apoyo que éste podría brindar en la elaboración de los materiales, tiempo sugerido institucionalmente para el estudio de la materia, asignaturas relacionadas con la materia en cuestión, los elementos que se emplearían en la elaboración de dicho material y si estarían acordes a la economía familiar.

Después de ese análisis, se realizaron cuestionamientos en el grupo acerca de qué juegos conocían, de cómo los jugaban, con quiénes y si les agradaría que cotidianamente en la ense-

za de la Historia se introdujera el uso de juegos, también sobre el tipo de juegos que conocían y los aspectos que esta actividad incluye para tener una convivencia efectiva dentro del grupo, si estarían dispuestos a colaborar en la elaboración de los juegos propuestos y en el establecimiento de sus normas, sobre los materiales que se podrían emplear y en su cooperación en la adquisición de éstos, se inspeccionó el rincón de materiales con que se contaba, los libros del rincón de lecturas del salón que pudieran servir de apoyo en las investigaciones y los apoyos que se tendrían fuera del aula y de la escuela, de los juegos conocidos por los alumnos, cuáles podrían servir de apoyo para la creación de su ludoteca histórica.

Salvado el escollo sobre los tipos de juegos y elementos para conformarlos, se pasó al estudio del tiempo que la SEP plantea para la enseñanza de la Historia el cual es de 90', lo que se consideró insuficiente, tanto para estudiar los contenidos de la a signatura como para la elaboración del material lúdico, llegando a la resolución de que algunos adelantos sobre la propuesta se podrían llevar a cabo en casa, otros en las bibliotecas, para el análisis de contenidos, se emplearon 30' de la clase de Español su pliendo contenidos de esta materia como lecturas, redacción, comentarios, diálogos, discusiones, ortografía y sintáxis, se tomaron también 40' de los 60' semanales para el seguimiento en la elaboración de la ludoteca, las mencionadas actividades se complementaron con el tiempo propio de la materia en cuestión para después emplear dicho tiempo en el uso de las creaciones y para afinar los contenidos programáticos así como para evaluar la utilidad del juego en la materia.

Dentro de la planificación se ve la necesidad de clasificar los juegos según su utilidad y dependiendo del número de individuos que participan en ellos, teniendo que se darán juegos de aprendizaje, de aprendizaje y evaluación así como colectivos e individuales sobreentendiéndose esta clasificación que se verá objetivamente en el siguiente capítulo.

En lo referente al material empleado para la elaboración de los juegos, se utilizaron fragmentos de monografías existentes en el rincón de materiales del salón de clases, por equipo se compraron otras, con el mismo procedimiento, se adquirieron fichas biográficas, se buscó en casa de los niños material similar, se compraron cartulinas, perfo-cel, unice-l, hojas, pegamento, mapas, papel lustre y crepé, postales, dados y sobres, sin dejar de reconocer que algunos elementos fueron aportados por la dirección de la escuela para complementar el adquirido, se utilizaron también gises y el patio de recreo.

En cuanto se terminaba la elaboración y reglamentación de los elementos lúdicos por el grupo, se iba haciendo uso de ellos con beneplácito de los niños observándose como es dado en una planificación, que las reglas tengan variantes durante el uso del material, observándose la democracia en los equipos de juego, haciendo de esta forma más ameno el momento del aprendizaje. Con la creatividad que cada alumno ponía en su momento de "dispersión" se evitó caer en un mecanismo que llevara al tedio.

Dentro de la reglamentación, en cada juego se dió un límite de duración que fluctuó entre los 10' y 40' dependiendo del juego

y del interés del grupo habiendo aumentado o disminuído dicho tiempo.

### 3.3 EL JUEGO DENTRO DE LA EVALUACION

" La evaluación como procedimiento permanente y sistemático requiere de la observación directa y constante sobre los trabajos cotidianos que se realicen,"<sup>47</sup> en el caso que se propone en donde el juego es el actor principal como medio para el aprendizaje, se tomará en cuenta desde el momento en que se elabora, visualizando , las actitudes de cooperación que se da en el individuo o en el grupo, constatando que las fuentes informativas sean veraces para evitar el aprendizaje erróneo; esta observación, más que para acentar calificaciones institucionalizadas, es para corroborar los propósitos formativos contenidos en las actividades lúdicas; después de elaborados los juegos, se registrará con el mismo objetivo la actitud que toman todos y cada uno durante los trabajos y la forma en que se van desentrañando las problemáticas en la solución del ejercicio.

Al realizar la planificación de los juegos, se comentó que dependiendo de la utilidad de éstos, recibirían una clasificación, así, hay juegos que además de apoyar la enseñanza, arrojarán datos evaluatorios ya que se refieren al reconocimiento de hechos, lugares y personajes de las diferentes etapas históricas del sexto grado, por ejemplo, hay un juego colectivo llamado " Los telegramas " en el que formando un círculo los alumnos irán mencionando un hecho histórico sin consultar ninguna fuente, lo que dará pie a una larga cadena de hechos de la mis-

ma naturaleza que los alumnos irán mencionando conforme les toque su turno, lo que cada alumno mencione, no forzosamente pertenecerá a la misma etapa pero sí al mismo grado, observando de talladamente los enunciados externados, se caerá en la cuenta de qué tanto ha asimilado cada alumno, existen también juegos evaluatorios individuales como el " Crucigrama " el cual se espera sea resuelto sin consultar pero si fuera necesario, el niño se encuentra en libertad de hacerlo, de cualquier forma, esto sirve para dar cuenta de que existen lagunas en el aprendizaje y conviene reforzar el punto no recordado.

Se proporcionan juegos de evaluación que nos permiten constatar el aprendizaje de la Historia, lo cual comprueba que el juego no sólo es diversión y entretenimiento para el educando, sin embargo, reitero que el tipo de evaluación lúdica nunca deberá adoptar una postura numérica sino meramente cualitativa, ya que para cuantificar el aprendizaje de la citada asignatura, se presentan estrategias como exámenes escritos u orales, participaciones, discusiones, etc. donde desde luego se observa el éxito del juego como medio en el aprendizaje de la materia.



## CAPITULO 4.

## PROPUESTA PEDAGOGICA

## EL JUEGO COMO MEDIO EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

Con las bases teóricas expuestas en los anteriores capítulos, se desarrolla esta propuesta, quedando claro que lo que se pretende es comprobar cómo la actividad lúdica es una alternativa más para el aprendizaje de la Historia. Sin embargo, cabe mencionar que la utilidad de los materiales que se proponen, va más allá de los propósitos planeados, ya que en los momentos de su planificación, existen evidencias de abarcar todas las asignaturas del sexto grado, no en su totalidad de contenidos desde luego, pero sí en muchos aspectos que el alumno sin percatare de ello aprenderá.

El material lúdico que en este capítulo se presenta, es susceptible a las variaciones que los docentes interesados le quieren dar, esto puede ser en cuanto a los contenidos, la reglamentación, el material utilizado en su elaboración, los tiempos, relación con otras asignaturas, etc.

Los juegos propuestos han sido planificados con base a las experiencias y propuestas del grupo, sin olvidar la participación del docente, dichos juegos tienen variantes en su empleo, ya que algunos son para ser utilizados en equipo, en forma individual, para aprender, para investigar, para evaluar o para darle las variantes que los niños crean conveniente.

Se espera que este medio sea de utilidad en la enseñanza - aprendizaje y que el alumno guste de éste, ya que se apoya en su

línea de desarrollo y estructuración mental.

En este capítulo, mediante los juegos se desglosan las etapas históricas del sexto grado de educación primaria para que si el lector considera realizar la aplicación de esta propuesta tenga el material completo, así mismo se indican los materiales que se requieren para su elaboración, la reglamentación, las variantes que se pueden presentar, nivel de participación del grupo así como la relación que guardan con otras asignaturas.

Los juegos colectivos que se presentan, se sugieren unos para el aprendizaje exclusivamente y otros para el aprendizaje y evaluación:

De Aprendizaje: EL Pegaso, El Cerebro, Amo a mi Amigo, Si que la Huella, El Ingeniero;

De Aprendizaje y Evaluación: El Maratón, La Lotería, Verdes y Rojas, ¿ Dónde Están mis Tercias ?, Las Escondidas, Los Telegramas, Encuentra mi Pareja, La Guerra y la Paz;

Los juegos individuales sugeridos, se presentan lo mismo que los colectivos: unos para el aprendizaje solamente y otros para el aprendizaje y evaluación:

De Aprendizaje: El Traductor, Rompecabezas;

De Aprendizaje y Evaluación: Crucigrama, Adivina Quién Soy, Sopa de Letras, El Constructor, El Aviador.

Enseguida se presenta el desglose ofrecido en cada juego - así como los datos requeridos para su uso y elaboración; sólo cabe comentar que el papel del maestro es de guía, moderador y en todo caso de participante como un alumno más.



162846

162846

#### 4.1 JUEGOS COLECTIVOS

##### De Aprendizaje

##### A: El Pegaso

Alcance: La Independencia de México ( Antecedentes, Iniciación, Reorganización, Resistencia, Consumación )

Medios : Creatividad del grupo, uso de trabajo en equipos, contenidos programáticos, libro de texto, cartulinas, monografías, revistas, resistol, pinturas, plumines, mapas, biografías, orientación del docente, fichas.

Realización: Este juego es similar a la llamada " Oca ", sólo que los alumnos determinaron cambiarle el nombre por el de " Pegaso " por ser el caballo, el medio de transporte existente en la época de la Colonia.

Este juego consta de sesenta y tres casillas elaboradas por los alumnos en cartulinas; los niños elaboraron su reglamento similar, al juego de la " Oca ", acordando jugarlo con dos dados, en cada múltiplo de nueve colocaron un Pegaso, al caer en alguno, avanzaban una sola vez el número con el que habían caído ahí, cuando con alguna tirada llegaban a un recuadro que marcaba una derrota insurgente, retornaban a la casilla de la que habían salido o si por el contrario llegaban a alguna batalla ganada, avanzaban tantas casillas como habían logrado tirar con sus dados, si llegaban a caer en algún encarcelamiento, se quedaban en ese lugar has

ta que otro compañero llegara al mismo lugar, el primero en llegar a la casilla sesenta y tres, ganaba..

Aprendizaje: Desde el momento de la consulta y elaboración del juego, los alumnos comenzaron a reafirmar el conocimiento, durante el juego, continuaron el aprendizaje al ir reconociendo los hechos representados en las casillas donde iban llegando.

Tiempo: El sugerido es de 40'

Variantes: El tema puede ser cambiado, el tiempo aumentado o disminuido de acuerdo al interés del grupo, los materiales pueden ser con dibujos o sólo con enunciados.

Relación con otras materias:

Español: lectura, ortografía, discusión, diálogos, -  
escritura, redacción, comunicación.

Matemáticas: medición, trazo, número, conteo.

C. Naturales: tecnología y cambio, cambios ejercidos  
por el hombre.

E. Cívica: socialización, elaboración de reglas, res-  
peto, democracia.

E. Artística: recorte, pegado, creatividad, dibujo,  
iluminado.

E. Física: ubicación espacial y temporal en los he-  
chos históricos.

Geografía: ubicación geográfica de los diferentes ac-  
ciones históricas.

Desglose: Ver la página siguiente.

## CONTENIDOS DE LAS CASILLAS

- " 1 Las castas existentes en la Nueva España.
- 2 En 1565 los criollos se sublevan contra los peninsulares.
- 3 En 1609 el negro Yanga se subleva en Veracruz.
- 4 En 1624 la población capitalina se subleva por falta de maíz.
- 5 En 1692 los indígenas queman el palacio del virrey.
- 6 En 1765 el indígena Caneck se subleva en Yucatán.
- 7 En 1766, los mineros de Guanajuato piden aumento de salario.
- 8 En 1774 los tabaqueros de la capital se disgustan contra sus patrones por las injusticias.
- 9 En 1801 el indígena nayarita Mariano se levanta en armas.
- 10 En 1776 E.U.A. se independiza de Inglaterra.
- 11 En 1789 se lleva a cabo la Revolución Francesa.
- 12 Surgen las ideas de libertad
- 13 Surgen las ideas de fraternidad
- 14 Surgen las ideas de igualdad
- 15 En 1808, Napoleón Bonaparte invade España.
- 16 Encarcelamiento criollo por pedir un nuevo gobierno.
- 17 PEGASO
- 18 Descubrimiento de la Conspiración de Querétaro.
- 19 El 16 de septiembre de 1810 el pueblo mexicano se levanta en armas.
- 20 Hidalgo manda a tocar las campanas de Dolores.
- 21 Hidalgo saca a los presos políticos de la cárcel.
- 22 Las armas del pueblo eran: palos, hondas, machetes e instrumentos de labranza.
- 23 Hidalgo toma en Atotonilco como bandera, el estandarte de la -

virgen de Guadalupe.

- 24 Los insurgentes toman San Miguel el Grande hoy San Miguel Allen  
de.
- 25 Siguen a Celaya y Salamanca.
- 26 En Guanajuato toman la Alhóndiga de Granaditas.
- 27 José Martínez "El Pípila" quema la puerta de la Alhóndiga,
- 28 Los insurgentes llegan a Valladolid, hoy Morelia.
- 29 Cerca de Valladolid, Hidalgo habla con Morelos para que se levan  
te en armas.
- 30 Morelos toma el Puerto de Acapulco.
- 31 Hidalgo avanza a Zitácuaro.
- 32 En el Monte de las Cruces, Hidalgo derrota a Calleja.
- 33 Allende pretende tomar la capital e Hidalgo se niega.
- 34 PEGASO
- 35 Hidalgo regresa a Valladolid.
- 36 Calleja vence a Hidalgo en Acapulco, Edo. de México.
- 37 Hidalgo retorna a Guadalajara y suprime la esclavitud.
- 38 Calleja vence a Hidalgo en Puente de Calderón, Guadalajara.
- 39 Hidalgo y Allende se dirigen a Coahuila a comprar armas.
- 40 En Acatita de Baján son apresados Hidalgo, Allende, Aldama y Ji  
ménez.
- 41 Hidalgo, Allende, Aldama y Jiménez, son fusilados en Chihuahua el  
31 de julio de 1812.
- 42 Sus cabezas son colgadas en la Alhóndiga de Granaditas.
- 43 Morelos nació en Valladolid, hoy Morelia.
- 44 Morelos estudió para cura en el colegio de San Nicolás.
- 45 Morelos era arriero y campesino.

- 46 Por su capacidad de organización, a Morelos se le denominó "Rayo del Sur".
- 47 En 1812, Morelos se apodera de Cuautla.
- 48 Narciso Mendoza, "El Niño Artillero" dispara un cañón en defensa de Cuautla.
- 49 Morelos contesta a Calleja: "Concedo igual gracia a Calleja y los suyos" durante el sitio de Cuautla.
- 50 Morelos toma Orizaba, Oaxaca y Acapulco.
- 51 PEGASO
- 52 Morelos sustituye el título que le quieren conferir de "Alteza Serenísima" por el de "Siervo de la Nación".
- 53 En 1814, en Apatzingán se elabora la primera Constitución Mexicana.
- 54 Morelos redacta el pliego llamado "Sentimientos de la Nación"
- 55 Morelos es fusilado en Ecatepec el 22 de diciembre de 1815.
- 56 En Cádiz, España, se reúnen representantes españoles con representantes de las colonias para elaborar una Constitución.
- 57 En la Constitución de Cádiz se propone la abolición de castas, apertura de escuelas e industrias, libertad de imprenta, participación de todos los habitantes en el gobierno.
- 58 En 1820, españoles y criollos ricos deseaban la independencia de la Nueva España para ocupar altos cargos y mantener privilegios.
- 59 En las juntas de la Profesa, citan a Iturbide para encargarle la derrota de Guerrero.
- 60 En enero de 1821, Guerrero e Iturbide deciden poner fin a la guerra.

- 61 El 24 de febrero de 1821 se firma el Plan de Iguala o de Las Tres Garantías (religión católica, unión de castas e independencia).
- 62 Juan O'Donojú, virrey de la Nueva España, firma los tratados de Córdoba donde reconoce la Independencia de México.
- 63 El 27 de septiembre de 1821, el Ejército Trigarante entra triunfal a la ciudad de México festejando la Independencia."<sup>48</sup>



B: EL Cerebro

Alcance: Consolidación del Estado Mexicano ( Invasión Francesa, Gobierno de Juárez, Dictadura Porfirista )

Medios: Creatividad del grupo, cajas, máscaras, perfofel, cilindros de papel bond, libro de texto, enunciados, papel lustre, pegamento, estambre. Con las cajas, las máscaras, el papel lustre y el estambre se elaborará una cabeza, en el perfofel se pintará un cerebro en cuyos orificios se incrustarán los cilindros de papel conteniendo enunciados.

Realización: Se forman equipos de cinco o seis integrantes y se determina quien utilizará la primer tirada, de acuerdo a los puntos tirados el alumno sacará de la caja ese número de cilindro, pero sólo leerá en voz alta el último que se sacó, los otros cilindros, serán devueltos a la cabeza, el cilindro leído se enrollará de nuevo y se colocará en una de las perforaciones del cerebro pintado en el perfofel, así se continuará hasta que se concluyan los cilindros ya que entonces el cerebro habrá recuperado todos sus pensamientos. el equipo que termine primero ganará.

Aprendizaje: Al leer los enunciados, el alumno reafirmará lo analizado al estudiar esta etapa.

Tiempo: 45'

Variantes: Cambio de etapa histórica, tiempo, medios, grado.

Relación con otras materias:

Español: lectura, ortografía, discusión, escritura, co

municación.

Matemáticas: construcción, medición, conteo, número

C. Naturales: tecnología y cambio

E. Cívica: socialización, respeto mutuo y de reglas, democracia.

Geografía: ubicación geográfica de hechos.

E. Artística: recorte, pegado, creatividad, dibujo, iluminado.

E. Física: ubicación espacial y temporal.

Desglose:

"-El 15 de julio de 1867 Juárez retorna a la capital tras la expulsión de los franceses del territorio mexicano.

-Al saberse los mexicanos, capaces de defender su país y su soberanía se consolida el Estado Mexicano.

-A la Consolidación del Estado Mexicano se le conoce también como República Restaurada.

-Tras la Consolidación del Estado Mexicano, disminuye el desorden político.

-Al consolidarse el Estado Mexicano, sus habitantes comienzan a ser respetuosos de sus leyes.

-El sucesor de Benito Juárez en la presidencia fué Sebastián Lerdo de Tejada.

-Juárez y Lerdo de Tejada, querían impulsar la economía, la agricultura, la industria, los ferrocarriles y poblar tierras de México.

-Los sueños de Lerdo y de Juárez no se realizaron por falta -

de recursos económicos, porque había muchos bandoleros que impedían el ambulante en los caminos y por las rebeliones militares.

-Los indígenas que habían sufrido despojo de sus tierras, realizaban levantamientos.

-En la época de Lerdo y de Juárez se abrieron más escuelas -- gratuitas sostenidas por el gobierno.

-En 1873, se inauguró la primera línea de ferrocarril que iba de México a Veracruz.

-Para construir la línea ferroviaria de México a Veracruz, se solicitó un préstamo a Inglaterra.

-Porfirio Díaz se levantó en armas por la reelección de Juárez, pero fracasó en su intento, además, Juárez murió al poco tiempo

-Porfirio Díaz se levantó en armas por la reelección de Lerdo de Tejada, triunfando en su oposición.

-Porfirio Díaz proclamaba la no reelección.

-Porfirio Díaz, entre 1876 y 1911, se reeligió varias veces.

-Los extranjeros no querían invertir en México porque éste estaba endeudado y por los problemas políticos que existían.

-Mediante el uso de la fuerza policiaca y del ejército, Porfirio Díaz eliminó la diferencia de opiniones políticas que existían en México.

-El lema de Díaz era: "Poca política y mucha administración".

-Policías y soldados perseguían lo mismo a bandoleros que a quienes se oponían al gobierno de Díaz.

-Con la "Paz Porfiriana" aumentó el trabajo y se hizo posible el desarrollo económico de México.

-La mayor parte de los habitantes de México vivía en la miseria.

-El gobierno de Díaz fué de represión.

-En Cananea (Sonora) y en Río Blanco (Veracruz), las huelgas de trabajadores fueron reprimidas con el uso de la violencia.

-Una de las obras realizadas durante el gobierno de Díaz fué la creación de vías férreas hacia los puertos mexicanos más importantes y hacia E.U.A. con la finalidad de facilitar el intercambio comercial y el control político y militar.

-Durante el gobierno de Porfirio Díaz, se extendieron el correo y el telégrafo en el territorio nacional, se organizaron las finanzas del gobierno, se regularizó el cobro de impuestos y se fueron pagando deudas.

-En el período presidencial de Díaz, hubo progreso en la agricultura, el comercio, la minería y la industria textil, vidriera, tabacalera y cervecera.

-La agricultura progresó en Yucatán, Morelos y en la Laguna donde se cultivó el henequén, la caña de azúcar y el algodón respectivamente.

-Durante la Dictadura Porfiriana, la desigualdad económica, cultural y política se hizo más profunda entre pobres y ricos.

-Con Porfirio Díaz en la presidencia, se formaron latifundios, ya que grandes extensiones de tierra estaban en manos de un sólo dueño.

-En los latifundios se abrieron tiendas de raya donde se vendían y/o prestaban productos de primera necesidad a precios exagerados a los trabajadores.

-En la época del Porfiriato, en Yucatán y Oaxaca, los trabajadores recibían tratamiento de esclavos.

-Para 1900, ya existían en México la electricidad, el teléfono, el tocadiscos, el cine, las bicicletas y los automóviles.

-Díaz apoyó la extensión de la educación pública y los estudios superiores.

-Durante la Paz Porfiriana, se extendió en México el uso de la imprenta editándose revistas, periódicos y libros.

-Porfirio Díaz apoyó el avance de las ciencias, las artes y la técnica fundándose teatros, museos y asociaciones tanto artísticas como científicas.

-Durante el Porfirismo se construyó la Columna de la Independencia.

-Las obras México a Través de los Siglos y México y su Evolución Social fueron editadas en el Porfiriato.

-El maestro Justo Sierra inauguró la Universidad Nacional a principios de siglo.

-José María Velasco pintó cuadros sobre paisajes mexicanos.

-Saturnino Hernán plasmó en sus pinturas a la gente del pueblo mexicano.

-José Guadalupe Posada realizó grabados de escenas de la vida diaria.

-En el período presidencial de Díaz hubo grandes músicos como Juventino Rosas, Ricardo Castro y Felipe Villanueva.

-Porfirio Díaz respaldó a poetas como Manuel Gutiérrez Nájera, Manuel José Othón, Salvador Díaz Mirón y Amado Nervo.

-Con la edición de libros durante la Dictadura Porfirista, hubo novelistas, cuentistas y cronistas como Federico Gamboa y Angel del Campo.

-Con el apoyo recibido por Díaz, se formó un grupo de estudiosos llamado Ateneo de la Juventud encabezado por Alfonso Reyes, Martín Luis Guzmán, Antonio Caso, José Vasconcelos y Pedro Henríquez Hureña.

-El gobierno de Porfirio Díaz fue una dictadura pues dejó sin poder a los gobernadores y autoridades locales, tomando él solo la rienda del gobierno.

-Diputados y senadores aprobaban todas las propuestas de Díaz.

-En el Porfiriato, empresarios extranjeros estaban en poder de las vías ferroviarias, las minas, el petróleo, la luz, etc.

-En 1908, Porfirio Díaz afirmó que México estaba preparado para tener elecciones libres.

-En 1910 existían ya varios partidos políticos que comentaban los problemas por los que atravesaba México proponiendo soluciones a éstos."<sup>49</sup>

C: Amo a mi Amigo

Alcance: La Consolidación del México Contemporáneo ( Gobierno de Lázaro Cárdenas, Primera y Segunda Guerras Mundiales, Presidentes Contemporáneos y Principales Acciones )

Medios: Fichas biográficas

Realización: Existen dos juegos de tarjetas, unas contendrán enunciados sobre el tema de estudio, otras los nombres de los integrantes del grupo de juego; se forma un círculo con los participantes, uno de los cuales se colocará en el centro con las tarjetas que tienen los nombres de sus compañeros, a los niños del círculo se les repartirán las otras tarjetas, entonces, el del centro cantará: " amo a mi amigo mi amigo .....( toma una tarjeta con el nombre de algún compañero y dirá su nombre ) entonces, el grupo contesta: ¿Qué dice.....? enseguida el compañero nombrado lee en voz alta su tarjeta y se intercambia con el del centro cambiando también sus tarjetas, repitiendo desde el principio del canto.

Aprendizaje: En la lectura de las tarjetas viene implícito este punto.

Tiempo: No mayor a 40'

Variantes: El tema puede ser el que elija el grupo lo mismo que el material, la dinámica será la que convenga a quienes participen.

Relación con otras asignaturas:

Español: Lectura, dicción, puntuación.

Matemáticas: Figuras geométricas.

E. Cívica: Respeto.

E. Artística: Canto, ritmo, palmeo.

Desglose:

- "Lázaro Cárdenas fue electo presidente de México en 1934.

- L. Cárdenas expropió latifundios y los repartió entre los campesinos.

- Lázaro Cárdenas apoyó económicamente al campo.

- Lázaro Cárdenas multiplicó la creación de escuelas, sobre todo las rurales.

- Lázaro Cárdenas impulsó la enseñanza técnica.

- Lázaro Cárdenas facilitó el crecimiento de la industria nacional.

- A partir de 1929 hubo crisis económica a nivel mundial.

- Entre 1936 y 1939, en España hubo una guerra civil.

- Debido a la guerra civil española, mucha gente de ese país se refugió en México.

- En los años treinta se fundó el Instituto Politécnico Nacional.

- En los años treinta se abre un banco de apoyo a los campesinos.

- En los años treinta se funda la editorial Fondo de Cultura Económica.

- En los años treinta se funda el Instituto Nacional de Antropología e Historia.

- En los años cuarenta se funda Bellas Artes.

- En los años cuarenta, Salvador Novo, Xavier Villaurrutia,



Carlos Pellicer y José Gorostiza participan en la creación de obras literarias.

- Entre los años 20 y 30. se escriben : "El águila y la serpiente" "La sombra del caudillo" y "Ulises criollo".

- Del petróleo se obtienen productos como : combustibles, plástico, etc.

- Estados Unidos e Inglaterra explotaban nuestro petróleo.

- Después de la Primera Guerra Mundial, aumentó la demanda del petróleo.

- El petróleo era codiciado para uso de los transportes y de las industrias.

- Los países poderosos querían controlar el petróleo.

- Los países poderosos querían controlar el petróleo.

- Las compañías extranjeras no pagaban impuestos legales.

- Las compañías extranjeras no querían mejorar el salario de los trabajadores mexicanos.

- Los mexicanos petroleros se fueron a huelga por los bajos salarios.

- La Suprema Corte de Justicia ordenó a las compañías petroleras el alza de salarios para los mexicanos.

- Lázaro Cárdenas expropió el petróleo el 18 de marzo de 1938.

- Las compañías extranjeras vendieron a México maquinaria, pozos y refinerías.

- La compañía petrolera mexicana se denomina PEMEX

- Estados Unidos temiendo una Segunda Guerra Mundial, aceptó

por interés la expropiación petrolera.

- Por la expropiación petrolera, países extranjeros no compraban a México plata ni petróleo.

- Los mexicanos apoyaron a Lázaro Cárdenas en el pago exigido por los extranjeros en la expropiación petrolera.

- En 1938 surgieron partidos políticos como: PRM, PAN, PPS, PARM y PC .

- En 1940, Manuel Avila Camacho, sube a la presidencia.

-El PRM organiza a la población por sectores obrero, campesino y popular.

- En 1939 se inicia la Segunda Guerra Mundial con la invasión alemana a Polonia.

- Los países del llamado Eje, eran: Alemania, Italia y Japón

- Estados Unidos se alió a los países que no pertenecían al Eje dado que Japón invadió Pearl Harbor.

- Los países no pertenecientes al Eje se llamaron países aliados.

- Los países aliados eran encabezados por: Inglaterra, Francia, Estados Unidos, Unión Soviética....

- México intervino en la Segunda Guerra Mundial al lado de los Países Aliados.

- El Escuadrón 201 estaba formado por aviones comandados por pilotos mexicanos.

- Estados Unidos lanzó bombas atómicas a Hiroshima y Nagasaki ( ciudades japonesas ).

- Al estar en guerra los países industrializados, México tu-

vo que satisfacer sus propias demandas.

- Muchos obreros estadounidenses se fueron a la guerra por lo que México proporcionó materia prima y mano de obra al país del norte.

- Después de la Segunda Guerra Mundial, México dejó de ser un país de campesinos.

- Durante la Segunda Guerra Mundial se creó el IMSS, mejorando la salud de la población.

- Después de la Segunda Guerra Mundial, México se volvió un país urbano e industrial.

- En 1946, Miguel Alemán Velasco, ocupa la presidencia de México.

- En las últimas décadas crece la población en forma acelerada así como las ciudades.

- En las últimas décadas, crece la industria y se aumenta la construcción de carreteras y se construye el aeropuerto.

- En las últimas décadas, el turismo pasa a ser una actividad económica importante.

- En 1946, el PRM se transforma en PRI .

- En 1950, se crean líneas de autobuses y se inician las transmisiones de televisión en México.

- Las campañas contra las epidemias disminuyen la mortalidad infantil.

- La industrialización produce cambios en la economía mexicana.

- Para detener la inflación, el gobierno frena el alza de salarios.

- El Desarrollo Estabilizador, consistió en detener no sólo el alza de salarios sino también de precios.
- Adolfo Ruíz Cortines, gobernó México de 1952 a 1950.
- Adolfo López Mateos fue presidente de México a partir de 1958.
- Durante el mandato de Adolfo López Mateos hubo dos grandes huelgas: la de maestros y la de ferrocarrileros.
- Adolfo López Mateos nacionalizó la industria eléctrica y creó la Comisión Nacional de Textos Gratuitos.
- Adolfo López Mateos concluyó la nacionalización de los ferrocarriles.
- Gustavo Díaz Ordaz sube a la presidencia en 1964.
- En 1968, durante el gobierno de Díaz Ordaz, mueren muchos estudiantes por causas políticas.
- Después de la gubernatura de Díaz Ordaz, le continúan en la presidencia: Luis Echeverría Alvarez, José López Portillo, Miguel de la Madrid Hurtado y Carlos Salinas de Gortari.
- Con Miguel de la Madrid Hurtado, se inicia el neoliberalismo y las modificaciones a la Constitución.
- Carlos Salinas de Gortari introduce totalmente el neoliberalismo y termina de ejecutar cambios constitucionales.
- Durante el período de Carlos Salinas de Gortari se firma el Tratado de Libre Comercio con Canadá y Estados Unidos.
- En el gobierno de C. Salinas de Gortari se venden muchas empresas mexicanas a compañías extranjeras.
- Durante el sexenio de C. Salinas de Gortari, se produce un

levantamiento contra el gobierno en el estado de Chiapas.

- Los integrantes del levantamiento chiapaneco se denominan FZLN.

\_ Durante el gobierno de Carlos Salinas de G. se produce una gran inestabilidad económica en nuestro país por la devaluación de nuestra moneda.

- A partir de 1994, Ernesto Zedillo Ponce de León, dirige -  
los destinos de nuestra nación."<sup>50</sup>

D: Sigue la Huella

Alcance: Batallas de las diferentes etapas históricas de México

Medios: Patio de recreo, juegos de piso como el Avión o el Caracol, tejas, gises, libro de texto, cuadernos.

Realización: Ya sea en el Avión o en el Caracol, se escribirán en orden cronológico las batallas de la etapa elegida y que desde luego han sido seleccionadas con anterioridad; en ambos juegos se trata de brincar los cuadros de socupados sin pisar líneas o colores predeterminados por los niños, quien llegue al final del juego y regrese cumpliendo estas reglas, podrá ocupar con su teja la batalla que le precede al sitio donde está su mojón, gana quien llegue a la última gesta. EL juego se realiza por equipos no mayores de cuatro integrantes.

Aprendizaje: Al consultar el libro de texto para determinar las batallas a utilizar, al anotarlas en el cuaderno y en juegos, al ir brincando, se presenta este punto lo mismo que al discutir con el equipo que batalla va primero y cual después.

Tiempo: 30'

Variantes: Se puede utilizar una Carretera pintada en el patio de recreo; los juegos pueden ser pintados en hojas o cartulinas y jugarse dentro del salón de clase; se pueden emplear en vez de batallas, hechos importantes de alguna etapa o Planes históricos; puede variar el tiempo de acuerdo al interés del grupo.

Relación con otras materias:

**Español:** Lectura, escritura, ortografía, búsqueda de ideas determinadas.

**Matemáticas:** Conteo, trazo de figuras geométricas.

**Civismo:** Socialización, respeto, elaboración de reglas

**C. Naturales:** Trayectoria.

**E. Artística:** Trazo de juegos.

**E. Física:** Desarrollo perceptivo y motriz, habilidades corporales.

**Desglose:**

"  
Guerra de Independencia

Batallas de Hidalgo

-Querétaro

-Dolores

-Atotonilco

-San Miguel el Grande (San Miguel Allende)

-Celaya

-Salamanca

-Ciudad de Guanajuato (Alhóndiga de Granaditas)

-Valladolid (Morelia)

-Zitácuaro

-Toluca

-Monte de las Cruces

-Aculco

-Guadalajara

-Puente de Calderón

-Norias del Baján (Acatita de Baján, Coahuila)

-Chihuahua

## Batallas de Morelos

- Valladolid (Morelia)
- Cuautla
- Orizaba
- Oaxaca
- Acapulco
- Chilpancingo
- Apatzingán
- Tehuacán
- San Cristóbal Ecatepec

## La Resistencia (Las guerrillas)

- Isla de Mexcala ( Lago de Chapala)
- Villa de Córdoba (Veracruz)
- Cerro Colorado (Tehuacán)
- Veracruz
- Guanajuato
- Nuevo Santander (Tamaulipas)
- Soto la Marina
- Pinos (San Luis Potosí)
- Fuerte el Sombrero (Zacatecas)
- San Luis de la Paz (Guanajuato)
- Dolores (Guanajuato)
- Guanajuato
- Fuerte de los Remedios (Guanajuato)
- Jaujillas (Entre Guanajuato y Michoacán)
- El Venadito (Guanajuato)



### La Consumación

- Tixtla (Guerrero)
- Izúcar ( " )
- Acatlán (Puebla)
- Tehuacán( " )
- Azoyá (Oaxaca)
- Ajuchitlán( " )
- Chinantla
- Tlapa (Guerrero)
- Chilpancingo (Gro.)
- Temascaltepec
- Cueva del Diablo
- Iguala (Guerrero)
- Valladolid (Michoacán)
- Guanajuato ( Gto.)
- Teloloapan
- Ciudad de México

### La Reforma (Las invasiones extranjeras)

- Texas(E U A)
- Veracruz (Francia)
- Río Grande (E U A )
- Matamoros (E U A)
- Monterrey (E U A )
- Nuevo México (E U A)
- California (E U A)

- Veracruz (E U A)
- Puebla (E U A)
- La Angostura (E U A)
- Churubusco (E U A)
- Molino del Rey (E U A )
- Chapultepec (E U A)
- Padierna (E U A )
- Veracruz (Francia)
- Córdova ( " )
- Tehuacán ( " )
- Ciudad de Puebla (Francia)
- Ciudad de México ( " )
- Querétaro

#### Revolución Mexicana

- Monterrey
- San Luis Potosí
- Cuchillo Parado (Chihuahua)
- Puebla
- Chihuahua
- Morelos
- Ciudad Juárez
- Morelos
- Ciudad de México
- Coahuila
- Desde Sonora hasta Guadalajara
- Torreón
- Zacatecas

- Aguascalientes
- Columbus (Nuevo México)
- Querétaro
- Hidalgo del Parral (Chihuahua)
- Hacienda de Chinameca (Morelos)
- Tlaxcalantongo (Puebla)"<sup>51</sup>

E: El Ingeniero

Alcance: Conocimiento de los Presidentes de México ( Electos e interinos )

Medios: Monografías, fichas biográficas, plumines, creatividad infantil.

Realización: Después de recortar las biografías de los presidentes, se pegará en las fichas biográficas anotando el período en que gobernó el país, su nombre y algún dato relevante de su vida. Los alumnos por equipo, dispondrán las tarjetas en orden cronológico y construirán la figura que se les ocurra pero respetando el orden temporal, el equipo que termine primero su juego ganará.

Aprendizaje: Desde el momento de recolectar el material útil, recortar, pegar y anotar los datos, estará el alumno visualizando las caras y relacionándolas con los nombres, si bien, no se logra aprender los nombres y caras de todos los presidentes, reafirmará el conocimiento de los que han tenido mayor importancia en la vida de México, de los restantes, ya se tendrá una idea del papel que desempeñaron al escuchar su nombre.

Tiempo: 30'

Variantes: Se puede jugar memorama utilizando las tarjetas de otros equipos y dividiéndolas en grupos dado el alto número de personajes o se pueden cubrir los datos y adivinarlos viendo las caras.

Relación con otras materias:

Español: Situaciones comunicativas, ortografía.

Matemáticas: Antecesor y sucesor, lectura de números.  
 Civismo; Socialización, respeto, participación, la  
 elección, el voto, el poder ejecutivo.  
 E. Artística: Elaboración de juegos, creatividad en  
 ésta y en su construcción.

Desglose:

"Guadalupe Victoria .....	1824 - 1829
Vicente Guerrero .....	1829 - 1930
José María Bócanegra .....	1829
Pedro Vélez .....	1829
Anastacio Bustamante .....	1830 - 1837
Melchor Múzquiz .....	1832
Manuel Gómez Pedraza.....	1832
Valentín Gómez Farías .....	1833
Antonio López de Santa Ansa .....	1834 - 1854
Manuel Barragán .....	1835
José Justo Corro .....	1836
Nicolás Bravo .....	1832 - 1846
Javier Echavarría .....	1841
Valentín Canalizo .....	1843 - 1844
José Joaquín Herrera .....	1845
Mariano Paredes.....	1846
Mariano Salas .....	1846
Pedro María Anaya .....	1847
Manuel de la Peña y Peña .....	1847
Mariano Arista .....	1853
Juan Bautista Ceballos .....	1853

Manuel María Lombardín.....	1853
Martín Carrera.....	1855
Rómulo Díaz de la Vega .....	1855
Juan Alvarez.....	1855
Ignacio Comonfort.....	1853
Benito Juárez García.....	1858 - 1872
Félix Zúloaga.....	1858
Manuel Robles Pesuela.....	1858 - 1859
Miguel Miramón.....	1859 - 1860
José Ignacio Pavón .....	1860
Juan Nepomuceno.....	1862
Sebastián Lerdo de Tejada.....	1872 - 1876
Porfirio Díaz.....	1876 - 1910
José María Iglesias.....	1876
Juan Méndez.....	1878
Manuel González.....	1880
Francisco León de la Barra.....	1911
Francisco I. Madero.....	1911 - 1913
Pedro Lascurain.....	1913
Victoriano Huerta.....	1913
Francisco Carbajal.....	1914
Venustiano Carranza.....	1914 - 1920
Eulalio Gutiérrez.....	1914
Francisco Lagos Cházaro.....	1915
Roque González Garza.....	1915
Adolfo de la Huerta.....	1920
Alvaro Obregón.....	1920 - 1924

Plutarco Elías Calles.....	1924 - 1928
Emilio Portes Gil.....	1930
Pascual Ortiz Rubio.....	1930 - 1932
Abelardo Rodríguez.....	1932 - 1934
Lázaro Cárdenas.....	1934 - 1940
Manuel Avila Camacho.....	1940 - 1946
Miguel Alemán Valdés.....	1946 - 1952
Adolfo Ruíz Cortines.....	1952 - 1958
Adolfo López Mateos.....	1958 - 1964
Gustavo Díaz Ordaz.....	1964 - 1970
Luis Echeverría Alvarez.....	1970 - 1976
José López Portillo.....	1976 1982
Miguel de la Madrid Hurtado.....	1982 - 1988
Carlos Salinas de Gortari.....	1988 - 1994
Ernesto Zedillo Ponce de León.....	1994 - 1999" <sup>52</sup>

## De Aprendizaje y Evaluación

### A: El Maratón

**Alcance:** Los Primeros Años de México Independiente ( Entrada de el Ejército Trigarante, Imperio de Iturbide, México como República, Primeros Presidentes, Pérdida de Territorio )

**Medios:** Creatividad de los alumnos, cartulina, fichas, dado, fichas biográficas, pluma, libro de texto.

**Realización:** . La cartulina contendrá de cuatro a cinco carriles mismos que indican el número de jugadores, cada carril contendrá 28 casillas sobre las que avanzarán los jugadores con fichas o con el objeto que determinen de la siguiente forma: Al tirar el dado el jugador designado esperará a que un lector elegido por el equipo, escoja el número de tarjeta consecutiva que dicte el dado y leerá la pregunta (que previamente fue elaborada con preguntas, respuestas y puntaje) esperando un tiempo pertinente para recibir la respuesta, si ésta fuera contestada acertadamente, el jugador avanzará tantas casillas como le sea indicado en la tarjeta, si su respuesta fuese equivocada, el lector comentará la respuesta verdadera y será él quien avance; ganará quien llegue primero a la casilla 28.

**Tiempo:** De 30' a 40'

**Variantes:** Se puede elegir la etapa histórica deseada; este juego puede elaborarse en el piso del patio.

**Relación con otras asignaturas:**



Español: Situaciones de comunicación escrita y oral, búsqueda de datos relevantes, ortografía, sin t́axis, pronunciación.

Matemáticas: Trazo, medición, conteo, líneas.

Civismo: Socialización, respeto a los participantes y a las reglas, colaboración.

E. Artística: Elaboración de los juegos, creatividad.

E. Física: Si el juego se realizara en el patio, se podría desarrollar la motricidad.

Aprendizaje: Al consultar el libro de texto para elegir las preguntas y las respuestas, ya se está iniciando en la confirmación del aprendizaje lo mismo que al anotarlas en las tarjetas o al ir reponiendo o leyéndolas en el transcurso del juego.

Evaluación: En el transcurso del juego, el alumno irá respondiendo a las preguntas contenidas en las tarjetas, de no hacerlo adecuadamente, se dará la retroalimentación cuando el lector comenta la respuesta adecuada, para el éxito de este juego, se recomienda que no pase mucho tiempo después de haber analizado la etapa en cuestión.

Desglose:

" 1.-Indica la fecha en que el Ejército Trigarante entra a la ciudad de México poniendo fin a la Guerra por la Independencia (1p)

R.-21 de septiembre de 1821.

2.-Comenta el motivo por el que el 28 de septiembre de 1821 se instaló en México una junta provisional de gobierno (2p)

R.-Redactar el acta de Independencia y organizar un congreso - para definir la forma de gobierno para el país.

3.-Menciona los problemas a los que se enfrentó México Independiente (1 p por acierto)

R.-Comercio marítimo suspendido;  
 fronteras territoriales mal señaladas;  
 pocos habitantes alrededor de las ciudades;  
 muchas pérdidas humanas;  
 minas, campos y fábricas abandonados;  
 pocos impuestos pagados;  
 mucho gasto en pagos para el ejército;  
 el comercio interior suspendido por miedo al pillaje.

4.-En el México Independiente a quiénes pertenecían las tierras de cultivo (1p)

R.-Al pueblo.

5.-Rehusando: España, reconocer la Independencia de México, se--guía hasta 1825, establecida en el puerto de (1p)

R.-San Juan de Ulúa.

6.-Que tipos de gobierno se proponían en los comienzos de México Independiente (1 p por acierto)

R.-República;

Monarquía.

7.-Indica el nombre del personaje que hizo propaganda para que I turbide se proclamará emperador de México (1p)

R.-Pío Marcha.

8.-Nuestro primer gobernante de México Independiente fue (1p)

R.-Agustín I

9.-Mediante que Plan,Santa Anna propone establecer sistema de gobierno republicano (1p)

R.-Plan de Casa Mata.

10.-Mediante la oposición de muchos mexicanos a su gobierno,Iturbide renuncia en 1823 y se embarca hacia (1p)

R.-Europa

11.-Habiéndose unido a México para obtener su independencia conjuntamente con este país,al lograr su objetivo se separan del mismo los siguientes países centroamericanos (1p por acierto)

R.-Guatemala,Honduras,El Salvador,Nicaragua y Costa Rica.

12.-Al renunciar Iturbide al trono,se forma un poder ejecutivo -- compuesto por los siguientes personajes (1 p por acierto)

R.-Nicolás Bravo,Guadalupe Victoria,Pedro Celestino Negrete, Mariano Michelena,Miguel Domínguez y Vicente Guerrero.

13.-Teniendo México un sistema de gobierno republicano se proponían dos formas de República que eran (1 p por acierto)

R.-Federalista y/o centralista.

14.-Explica brevemente que es una República Federalista (1 p)

R.-La unión de varios estados libres y soberanos en una federación con la característica de resolver en forma autónoma sus -- problemas internos.

15.-Explica brevemente que caracteriza a una República Centralista (1 p )

R.-Cuando un país se compone de provincias o departamentos -- con un poder central que les resuelve sus problemas.

16.-En que año se aprobó la primera Constitución del México Independiente (1 p )

R.- En 1824.

17.-Qué nombre se instituyó para México en la Constitución de 1824 (1 p )

R.-Estados Unidos Mexicanos.

18.-Que tipo de República fue aprobada en la Constitución de 1824 (1 P )

R.-República Federalista.

19.-Explica las características que en la Constitución de 1824 se le dió a México como una República Federalista (1 p por acierto )

R.-Cada estado maneja su propia Constitución;

Cada estado tiene un gobernador;

Cada estado tiene su Congreso;

Cada estado tiene su poder judicial;

Cada estado resuelve sus problemas internos;

Todos los estados están unidos a una federación;

Todos los estados están unidos por una Constitución y a un gobierno federal para resolver los problemas que les afecten en conjunto.

20.-Explica como está conformado un gobierno federal (1 p por a )

R.-Un presidente a cargo de un poder ejecutivo;

Un poder legislativo formado por un Congreso encargado de elaborar leyes;

Un poder judicial encabezado por la Suprema Corte de Justicia.

20.-En que documento del México Independiente se aprueba la igualdad de todos los mexicanos, la religión católica como única religión y la libertad de imprenta (1 p )

R.-En la Constitución de 1824.

21.-Indica los países que reconocieron la Independencia de México (2 p )

R.-Chile, Colombia, Perú, Estados Unidos e Inglaterra.

22.-Que personaje sudamericano propuso la unión de los países hispanoamericanos para defenderse de ataques extranjeros (1 p )

R.-Simón Bolívar.

23.-Menciona el nombre del primer presidente de México (1 p )

R.-Guadalupe Victoria.

24.-Menciona las acciones que como presidente de México, llevó a cabo Guadalupe Victoria (1 p por acierto )

R.-Logró la rendición de los españoles que se encontraban en San Juan de Ulúa;

Hizo efectiva la abolición de la esclavitud decretada por Hidalgo;

Impulsó la educación;

Pagó sueldos atrasados del ejército y empleados del gobierno;

Reparó los daños de las minas y las puso a funcionar.

25.-Explica que son las logias masónicas escocesas (1 p )

R.-Agrupaciones criollas políticas partidarias del centralismo.

26.-Explica que son las logias masónicas yorkinas (1 p )

R.-Agrupaciones de clase media que apoyaban el sistema de gobierno federal.

27.-Da el nombre del segundo presidente de México (1 p. )

R.-Vicente Guerrero.

28.-En que país los españoles preparaban un nuevo ataque a México ( 1 p )

R.-En Cuba.

29.-AL expulsar Guerrero del país a los españoles que deseaban someter de nuevo a México,que hicieron éstos y que provocaron (2 p

R.-Se llevaron sus riquezas e hicieron decaer la economía del país.

30.-Mediante una traición a Guerrero,indica quién fue el tercer - presidente del país (1 p )

R.-Anastacio Bustamante.

31.-Menciona el nombre de la persona que ayudo a Anastacio Bustamante a traicionar a Guerrero (1 p )

R.-Francisco Picaluga.

32.-Quiénes siguieron a Anastacio Bustamante en la presidencia - tras de varios levantamientos (2 p )

R.-Santa Anna y Valentín Gómez Farías.

33.-A qué instituciones querían quitar los privilegios Valentín - Gómez Farías y José María Luis Mora (! P )

R.-Al clero y al ejército.

34.-Para quitar los privilegios al clero y al ejército,Valentín - Gómez Farías y José María Luis Mora crearon un partido llamado (! P)

R.-Reformista.

35.-EL clero y el ejército junto con los grandes propietarios, para mantener sus privilegios formaron un partido denominado (1 p )

R.-Conservador centralista.

36.-El partido conservador centralista estaba representado por (1 p )

R.-Lucas Alamán.

37.-Cuando Valentín Gómez Farías dictó leyes para suprimir los privilegios del clero y del ejército se originaron (1 p por a )

R.-Revueltas militares, constantes cambios presidenciales, gobiernos débiles e inestables.

38.-En 1837, se formuló una Constitución llamada (1 p )

R.-Siete Leyes

#9.-Qué establecía la Constitución llamada Siete Leyes en cuanto a la forma de gobierno (1 p )

R.-Un gobierno republicano centralista

40.-Menciona los motivos que dieron a los texanos para separar Texas del territorio mexicano (1 p por acierto)

R.-Que la mayor parte de los habitantes eran de habla inglesa, no querían estar sujetos a leyes mexicanas, sus costumbres eran diferentes.

41.-Nombra al personaje mexicano que reconoció la independencia de Texas (1 p )

R.-Santa Anna.

42.-Di que país europeo atacó a México por deudas que no estaban plenamente justificadas ( 1 p )

R.-Francia.

43.-Cómo pagó México a Francia las deudas injustificadas (1 p )

R.-Mediante la solicitud de préstamos a países extranjeros.

44.-A raíz de la desunión de los mexicanos, el endeudamiento del país, con países extranjeros y los pocos impuestos recaudados por el gobierno para cubrir sus gastos de administración, hicieron de México presa fácil por lo que en 1847 fue invadido por (1 p )

R.-Estados Unidos de Norteamérica.

45.-Nombra los sitios de nuestro territorio que E.U.A. fue tomando durante la invasión de 1847 (1 p por acierto )

R.-Matamoros, Monterrey, Nuevo México, California, Veracruz, Puebla y la ciudad de México.

46.-Nombra los sitios más renombrados de la ciudad de México donde se libraron batallas contra E.U.A. en 1847 (1 p por acierto )

R.-Padierna, Churubusco, Molino del Rey y Chapultepec.

47.-En la batalla de Churubusco, el general Pedro María Anaya dijo una frase a los invasores estadounidenses cuando le preguntaron por el sitio donde guardaba las municiones, menciona la frase (1 p )

R.-"Si tuviéramos parque no estarían ustedes aquí".

48.-Da los nombres de los personajes que defendieron el Castillo de Chapultepec (1 p por cada dos aciertos )

R.-Nicolás Bravo, Santiago Felipe Xicoténcatl, Juan de la Barra, Juan Escutia, Francisco Márquez, Agustín Melgar, Fernando Montes de Oca y Vicente Suárez.

49.-Para dar fin a la ocupación de México por E.U.A., se firmó un tratado, dí su nombre (1 p )

R.-Guadalupe Hidalgo.

50.-En el tratado de Guadalupe Hidalgo, México cedió a E.U.A. los sitios de (1 P por acierto )

R.-Nuevo México, Alta California, parte de Tamaulipas entre los ríos Nueces y Bravo -



51.-Después de las pérdidas territoriales de México ante E.U.A., los presidentes que tuvo nuestro país y que trataron de reorganizarlo fueron (1 p por acierto )

R.-José Joaquín Herrera, Mariano Arista y Santa Anna."<sup>53</sup>

B: La Lotería

Alcance: En este juego se abarca la etapa de La Reforma ( Partidos, Constitución de 1857, Invasión Francesa)

Medios: Creatividad del alumnado, cartulina, fichas biográficas, libro de texto, monografías, pincelines, fichas.

Realización: Los trabajos se realizarán por equipos de cinco a seis personas, se elaborarán las tarjetas del juego con recortes o letras, cada tarjeta constará de nueve partes; la forma de jugar es similar al juego tradicional ya que habrá un cantante que poseerá en las fichas biográficas los enunciados que dicten lo que los jugadores buscarán en sus cartas, quien tenga el enunciado cantado, colocará una ficha en su recuadro, quien lleprimero su tarjeta, ganará.

Aprendizaje: Se dará en la búsqueda del material tanto de las tarjetas como de las cartas y durante el juego.

Evaluación: Se presentará durante el juego, en la búsqueda de los enunciados dictados por el cantante, las respuestas se pueden socializar si se olvidó algún dato, pues de esta forma también se irá aprendiendo y autoevaluando.

Tiempo: De 30' a 40'

Variantes: Se pueden utilizar otras etapas, con otros materiales como fichas de trabajo para las tarjetas.

Relación con otras asignaturas:

Español: Localización de datos importantes, lectura, escritura, ortografía, sintáxis, resumen.

Matemáticas: Medición, trazo, conteo.

Civismo: Socialización, respeto a normas y a los integrantes del juego.

E. Artística: Elaboración del juego, recorte, pegado, creatividad.

Desgloce:

"-El tipo de organización política que proponían los liberales era un...

Sistema Federal

-Los pilares de la riqueza del país se basaban en...

La industria y el comercio

-Entre 1833 y 1855 participó en la política, en golpes militares y luchas internas de México así como en luchas contra invasores extranjeros.....

Antonio López de Santa Anna

-Santa Anna, suprimió derechos y libertades individuales cuando ocupó la presidencia de México por lo que su gobierno se convirtió en ...

Una dictadura

-Santa Anna se hizo llamar...

Alteza Serenísima

-Se levantó en contra de la dictadura de Santa Anna y proclamó el Plan de Ayutla...

Juan Alvarez

-Benito Juárez, Melchor Ocampo, Ignacio Ramírez, Miguel Lerdo de Tejada y Guillermo Prieto se involucraron en la política del

país al darse la Revolución de...

Ayutla

-Ley que suprimía los privilegios del clero y del ejército de clarando a los ciudadanos iguales ante la ley...

Ley Juárez

-La Ley que obligaba a la Iglesia y a civiles a vender casas y terrenos que no ocuparan...

Ley Lerdo

-Ley que regulaba el cobro de derechos parroquiales...

Ley Iglesias

-Los liberales estaban conformados a su vez por dos corrientes denominadas...

Liberales moderados y liberales radicales

-Declaraba la libertad de enseñanza, de imprenta, de industria, comercio, trabajo y asociación y la organización del país como una República Federal...

La Constitución de 1857

-La Constitución de 1857 incluía un capítulo dedicado a...

Las garantías individuales

-Presidente que evitó aplicar la Constitución por temor a provocar un conflicto social...

Ignacio Comonfort

-Presidente de la Suprema Corte de Justicia que asumió la presidencia de la República Mexicana después de Ignacio Comonfort...

Bénito Juárez

-Los conservadores, desconociendo a Juárez como presidente de México, nombran como presidente a...

Félix María Zuloaga

-Al haber dos presidentes mexicanos -Juárez y Zuloaga -, se desató la Guerra de...

Tres Años

-Personaje que en Guadalajara salvó a Juárez la vida...

Guillermo Prieto

-La idea principal de Benito Juárez en las Leyes de Reforma era de...

Separar las funciones de la Iglesia y del Estado

-Partidos políticos de la época de la Reforma...

Liberal y Conservador

-Poseían tierras y formaban parte del ejército o de la Iglesia...

Conservadores

-Tipo de gobierno que querían los conservadores...

Monarquía

-Estaba a cargo de la educación, registro civil, hospitales y cementerios...

La Iglesia

-Los liberales proponían que la educación, registro civil, hospitales y cementerios, fueran controlados por ...

El Estado

-La nacionalización de los bienes eclesiásticos, controlar el matrimonio civil, los cementerios, hospitales, beneficencias, permitir la libertad de culto extinguiendo las comunidades religiosas, fueron acciones determinadas en las Leyes de...  
Leyes de Reforma

-Debido a problemas económicos del país, en 1862, Juárez determinó suspender el pago de deudas a...  
España, Francia e Inglaterra

-El 5 de mayo de 1862, el ejército mexicano libró una batalla contra el ejército francés en la que salió victorioso el -  
primero en el estado de...  
Puebla

-El ejército mexicano que salió victorioso en Puebla, estaba -  
al mando de el general...  
Ignacio Zaragoza

-En el estado de Puebla existen dos fuertes que sirvieron de contención al ataque francés de 1862, éstos se llaman...  
Fuertes de Loreto y Guadalupe

-Viajando Juárez por todo el país durante la intervención -  
francesa, se instaló en Paso del Norte, esa ciudad hoy recibe el nombre de...  
Ciudad Juárez

-Durante la intervención francesa, además del general Ignacio Zaragoza, estuvieron al frente del ejército mexicano...  
Jesús González Ortega, Mariano Escobedo, Ramón Corona y Porfirio Díaz

-Al invadir México, Francia trajo un gobernante llamado...

Maximiliano de Habsburgo

-Las ideas de Maximiliano de Habsburgo eran similares a la de el partido...

Liberal

-A pesar de que México fue invadido por Francia, sus nativos siguieron defendiendo...

La Soberanía del País

-Ramón Corona y Mariano Escobedo al mando del ejército mexicano sitiaron a Maximiliano de Habsburgo en el estado de...

Querétaro

-El país que presionó a Francia para que retirara sus tropas de México fue...

Estados Unidos de Norteamérica

-Los generales conservadores que apoyaron la invasión francesa fueron...

Tomás Mejía y Miguel Miramón

-El sitio donde fue fusilado Maximiliano se llama...

Cerro de las Campanas

-El libro titulado Historia General sobre las Cosas de la Nueva España fue escrito por...

Fray Bernardino de Sahagún

-En la educación se convirtió en un instrumento para afirmar el. El nacionalismo

-Fundó la revista "El Renacimiento" ...

Ignacio Manuel Altamirano

-Son cimientos de la actual población mexicana...

Indígenas y españoles

-Pintando paisajes de México y escribiendo sobre las costumbres del mismo, pretendieron crear una cultura nacional...

Artistas y profesionistas

-Francisco González Bocanegra, en 1854 compuso la letra del...  
Himno Nacional Mexicano

-Escribió la música del Himno Nacional Mexicano el músico español...

Jaime Nunó

-Escritores que desacaron a mediados del siglo XIX...

Luis G, Inclán, Guillermo Prieto, Manuel Payno, Manuel Altamirano."<sup>54</sup>  
no."



C: Verdes y Rojas

Alcance: Revolución Mexicana ( Antecedentes, Planes, Consignas, Constitución de 1917 )

Medios: Creatividad grupal, libro de texto, fichas biográficas verdes y rojas, dados.

Realización: Elaborando enunciados, se dividirán en dos partes los cuales serán escritos de esa forma en dos tarjetas, una parte en la tarjeta verde y la otra en una tarjeta roja; enseguida se revuelven las tarjetas colocando lo escrito hacia abajo, (este juego se llevará a cabo por equipos ) a continuación, un jugador predeterminado levantará una tarjeta verde, leyendo su contenido en voz alta, acto seguido se tirará un dado y de acuerdo a los puntos tirados, tendrá oportunidades para levantar tarjetas verdes buscando el complemento de lo escrito en la que leyó primero, si no lograra encontrar el complemento, las tarjetas se dejarán prosiguiendo la actividad, quienes vayan logrando encontrar las frases completas, irá almacenando las tarjetas. Al término del juego, quien haya recabado más tarjetas, será el ganador.

Aprendizaje: Al recabar datos para el juego y al ir leyendo y encontrando los complementos, al estar escuchando lo leído.

Evaluación: Si el alumno es capaz de encontrar los complementos correctos, ha asimilado los contenidos.

Tiempo: Entre 30' y 40'

Variantes: Si se observara que el número de tarjetas contenidas en el juego causan dificultad extrema, se formarán dos grupos de éstas en forma cronológica.

Relación con otras asignaturas:

Español: Localización de datos requeridos, lectura, escritura, ortografía, sintáxis, pronunciación, resumen.

Civismo: Socialización, respeto a las reglas, respeto a los integrantes, ayuda mutua.

E. Física: Ejercitación de la vista.

Desglose:

V "Porfirio Díaz estuvo a cargo de la presidencia por...

R Treinta y un años.

V Durante el Porfiriato, el pueblo no tenía derecho de opinar ~~sobre~~ los problemas nacionales ni de elegir a sus...

R Gobernantes.

V La gente que ocupaba puestos políticos era de edad...

R Avanzada.

V La gente joven llegaba a conformar grupos de:..

R Maestros, médicos, ingenieros, abogados, agricultores e industriales.

V Joven que aspiraba a sustituir a Díaz como presidente...

R Francisco I. Madero.

V Francisco I. Madero provenía de una familia de...

R Hacendados y empresarios.

V Madero fundó el partido...

R Antirreleccionista.

V Para que el pueblo conociera su pensamiento, Madero...

R Viajó por todo el país.

V Díaz, viendo que Madero representaba un peligro para su reelección lo mandó detener en Monterrey y lo encarceló en...

R San Luis Potosí.

V Al salir Madero de la cárcel, se fué a E.U.A. y publicó el...

R Plan de San Luis.

V En el Plan de San Luis, Madero desconoce a Díaz como presidente y se nombra a sí mismo...

R Presidente interino.

V En el Plan de San Luis, Madero promete...

R Defender el voto, la no reelección y devolver sus tierras a los despojados.

V En el Plan de San Luis, Madero pide al pueblo...

R Que se levante en armas el 20 de noviembre de 1910.

V En el país, el 14 de noviembre de 1910, hay dos levantamientos en ...

R Cuchillo Parado Chihuahua y en Puebla.

V Al levantarse en armas, los hermanos que perdieron la vida fueron...

R Aquiles y Máximo Serdán.

V Durante la Revolución Mexicana, en Chihuahua Madero fué a poyo do por...

R Francisco Villa y Pascual Orozco.

V En el norte del país, los revolucionarios deseaban que se terminara con los...

R Latifundios.

V En Morelos, los campesinos reclamaban...

R Sus derechos por la tierra y el agua.

V Díaz, al saberse vencido, firma la paz con los maderistas en...

R mayo de 1911.

V Al renunciar Díaz a la presidencia, se llevan a cabo elecciones en las que es nombrado como presidente...

R Francisco I. Madero.

V Al ser nombrado presidente Madero, queda como vicepresidente...

R José María Pino Suárez.

V Al subir Madero a la presidencia, pareció olvidar...

R Que los campesinos deseaban recuperar sus tierras y que los obreros querían: mejorar sus salarios, formar sindicatos, mejores - condiciones de trabajo así como un horario definido.

V Por el olvido a sus promesas, se rebelaron contra Madero....

R Emiliano Zapata y Pascual Orozco.

V Las compañías extranjeras se rebelaron contra Madero porque...

R Pensaban que éste les quitaría sus privilegios.

V El embajador estadounidense que encabezó un movimiento en contra del gobierno maderista fue...

R Henry Lane Wilson.

V Durante el gobierno de Madero, hubo diez días de enfrentamiento entre los partidarios del gobierno y sublevados, hubo muchos civiles muertos y edificios dañados, denominándose a estos días como..

R La Decena Trágica.

V Encabezó la aprehensión y muerte de Madero...

R Victoriano Huerta.

V A la muerte de Madero,asumió la presidencia...

R Victoriano Huerta.

V Se levantó en armas contra el gobierno de Huerta...

R Venustiano Carranza.

V Al ejército comandado por Venustiano Carranza se le conocía como...

R Ejército Constitucionalista.

V Lo que exigía el Ejército Constitucionalista era el...

R Respeto a la Constitución.

V Junto con Venustiano Carranza,se levantaron en armas...

R Alvaro Obregón,Francisco Villa,Emiliano Zapata,etc.

V Los revolucionarios buscaban una vida...

R Justa y decorosa.

V Woodrow Wilson,presidente de E.U.A.,desconoció a Huerta como -- presidente y envió tropas para"apoyar"a los revolucionarios al -- puerto de ...

R Veracruz.

V Venustiano Carranza,de una manera diplomática,se opuso a la "ayuda" de E.U.A. en contra de Huerta contestando...

R"Los problemas de México deben ser resueltos por los mexicanos".

V El ejército al mando de Francisco Villa se conocía como...

R División del Norte.

V A Venustiano Carranza se le conocía como...

R El primer jefe.

V Al ser derrotado Victoriano Huerta, sube al poder...

R Eulalio Gutiérrez.

V Al no aceptar Carranza a Eulalio Gutiérrez como presidente, se formaron dos ejércitos contrarios, éstos fueron...

R Villistas y zapatistas contra Carrancistas y obregonistas.

V Después de Eulalio Gutiérrez, quedó como presidente...

R Venustiano Carranza.

V Los valores más importantes para Venustiano Carranza eran...

R El nacionalismo y el apego a la ley.

V Los revolucionarios constitucionalistas se reunieron para redactar la Constitución de 1917 en...

R Querétaro.

V La fecha en que se promulgó la Constitución de 1917 fué...

R El 5 de febrero de 1917.

V Artículo Constitucional que declara en 1917 la educación primaria obligatoria, gratuita y ajena a toda doctrina religiosa...

R Artículo 3o.

V Artículo Constitucional que dicta que las riquezas del suelo, subsuelo, aguas y mares en cierto límite son de la nación...

R Artículo 27.

V Es el artículo Constitucional que declara a la nación con la facultad de ceder a particulares el derecho de propiedad sobre la tierra y subsuelo así como de su expropiación cuando se considere necesario...

R Artículo 27.

V El artículo Constitucional que protege a los trabajadores, esta-

blece la jornada de trabajo en no más de ocho horas con un día a la semana de descanso obligatorio es...

R El artículo 123.

V Prohíbe que mujeres y niños desempeñen trabajos inadecuados a su sexo y edad...

R Artículo Constitucional 123.

V Reconoce que los trabajadores tienen derecho a formar sindicatos y a realizar huelgas cuando se presenten conflictos en el trabajo...

R Artículo Constitucional 123.

V Como la sociedad va cambiando, la Constitución tiene que adaptarse a las nuevas circunstancias por lo que es susceptible de ser..

R Reformada.

V El artículo Constitucional que marca la reforma de la Carta Magna cuando ello sea necesario es el...

R Artículo 135.<sup>55</sup>

D: ¿ Dónde Están mis Tercias ?

Alcance: La Reconstrucción del país ( La Constitución de 1917, Fin de la Revolución Mexicana, La Guerra Cristera, El Maximato )

Medios: Hojas de colores, sobres, plumines, libro de texto, creatividad infantil.

Realización: Este juego se lleva a cabo en equipos de cuatro o cinco integrantes; se realiza la búsqueda de enunciados de la etapa mencionada, se escriben en tiras de colores, se fraccionan las tiras en tres partes y se guardan tres enunciados en un sobre; se reparte un sobre a cada equipo y gana quien arme primero sus enunciados, al armarlos, el docente pasará a revisar y a escuchar su lectura, el juego continúa mediante la rotación de sobres.

Aprendizaje: Se da en la búsqueda y escritura de enunciados y en el momento del juego.

Evaluación: Al armar y leer con fluidez los enunciados reconociendo el momento de que se comenta.

Relación con otras asignaturas:

Español: Situaciones comunicativas, lectura, selección de contenidos, resumen, sintáxis, ortografía.

Matemáticas: Números racionales.

Civismo: Socialización, respeto mutuo y de reglas, cooperación, artículos constitucionales.

C. Naturales: Tecnología y cambio.

E. Artística: Elaboración de juegos, creatividad.



Variantes; Pueden elegirse otros materiales, otra etapa histórica, puede ser juego individual, el tiempo puede variar.

Tiempo: : Máximo 5' por equipo.

Desqlose:

- "La actual Constitución / fué promulgada / en 1917 .

- Después de la Guerra de Revolución / se veía destrucción / por todo el país .

- Soldados y civiles murieron/durante la Revolución / por las luchas , por el hambre o por las epidemias .

- Huyendo de persecuciones o buscando trabajo / muchos hombres se trasladaron / a la capital del país o a E.U.A.

- La población mexicana disminuyó/ después de la Revolución/ contando muertos , desaparecidos o exiliados .

- Las actividades productivas se paralizaron / sólo trabajaban con regularidad / los campos petroleros y algunas minas .

- Los campos petroleros y las minas / estaban en manos / de extranjeros .

- Al firmarse la paz / Francisco Villa / se retiró al rancho de Canutillo , Durango .

- Al finalizar la guerra de Revolución / Venustiano Carranza / presidió el país durante cuatro años .

- En Agua Prieta , Sonora / Alvaro Obregón y Plutarco Elías Calles / se rebelaron contra la reelección de V. Carranza .

- V. Carranza / fue asesinado / en Tlaxcalantongo , Puebla .

- Adolfo de la Huerta, presidente interino / consiguió que E. Zapata y F. Villa / dejaran las armas .

- En 1920 / Alvaro Obregón / ocupó la presidencia .

- Al ocupar la presidencia / A. Obregón / buscó la unidad nacional .

- A. Obregón , como presidente / comienza a cumplir / los anhelos revolucionarios .

- Un objetivo de la Revolución / fue las mejoras / de los obreros.

-Para cumplir un anhelo de la Revolución / se expropiaron latifundios / repartiendo tierras entre los campesinos.

- Para mejorar las condiciones de los obreros / se fijaron / salarios mínimos, se dió seguridad física a éstos y se apoyó la organización de los primeros sindicatos.

- Durante el gobierno de A. Obregón / se dió / una Revolución Cultural.

- José Vasconcelos / fungió como / Secretario de Educación.

- El lema vasconcelista / fué / "Alfabeto, pan y jabón ".

-José Vasconcelos se esforzó / porque la educación primaria/ se extendiera por todo el país.

- Con la participación de J. Vasconcelos / se abrieron bibliotecas / en ciudades y pueblos.

- En las misiones culturales / se alfabetizaba y enseñaban/ medidas de higiene y oficios.

- J.Vasconcelos / fomentó la enseñanza técnica / y los talleres.

- Con Vasconcelos / en Educación / se formaron los huer-  
tos escolares.

- Vasconcelos apoyó / el estudio de la música / y la pintura

- Entre los músicos que apoyó Vasconcelos / estuvieron / Sil

vestre Revueltas y Carlos Chávez.

- Entre los pintores/que apoyó J. Vasconcelos / están: Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros.

- Al terminar su período presidencial / Alvaro Obregón / deseaba que le sucediera Plutarco Elías Calles.

- Los militares / apoyaban / la candidatura de Adolfo de la Huerta.

- Entre 1924 y 1928 / fue presidente de México / Plutarco Elías Calles.

- En la presidencia de Plutarco E. Calles / se multiplicaron las organizaciones / obreras y campesinas.

- Durante el gobierno de Plutarco E. Calles / se creó / el Banco de México.

- Con Plutarco Elías Calles / se inició / la construcción de carreteras y presas.

- Plutarco Elías Calles / quiso expropiar / la industria petrolera.

- La Iglesia repudiaba / los artículos constitucionales / 3o, 5o, 24o., 27o. y 130o.

- Los artículos constitucionales que la Iglesia repudiaba / prohibían / el culto externo, las procesiones religiosas, el derecho político, la apertura de templos, un número crecido de sacerdotes y el oficio de cultos a extranjeros.

- Al perder derechos la Iglesia, muchos católicos se levantaron en armas / denominándose a su levantamiento / la Rebelión Cristera.

- La Rebelión Cristera / duró / tres años.

- La Rebelión Cristera llegó a su fin / mediante un pacto/entre el Estado y la Iglesia.

- Plutarco Elías Calles / propuso la creación de un partido/  
denominado Partido Nacional Revolucionario ( P N R ).

- A Plutarco Elías Calles / se le conocía / como Jefe Máximo  
- Emilio Portes Gil, Pascual Ortiz Rubio y Abelardo Rodríguez  
/ fueron presidentes mexicanos / bajo la dirección / de P. Elías  
Calles.

-Al ser electo presidente en 1934 / Lázaro Cárdenas ordenó el  
destierro / de P. Elías Calles.

-Se llamó Maximato / al dominio que Plutarco Elías Calles /  
tuvo sobre algunos presidentes."<sup>56</sup>

E: Las Escondidas

Alcance: Curso de Historia ( contiene dos o tres datos de cada tema de todos los contenidos programáticos del sexto grado.

Medios: Creatividad de los equipos, cartulinas de colores, restos de monografías y biografías de otros juegos, mapas pinturas o pincelines, cuadernos, hojas, libro de texto

Realización: : Se buscarán datos relevantes en cada tema de los contenidos históricos, se anotarán en el cuaderno de la materia; en las cartulinas se pegarán o pintarán los hechos que representen los datos buscados asignán- les un número, desde luego, estas ilustraciones se aco modarán en desorden cronológico; pasando en otra hoja los datos, se colocará a cada cuestión un paréntesis, la tarea es la de relacionar las ilustraciones con los enunciados y anotar en los paréntesis los números con- tenidos en los hechos representados en la cartulina.

Aprendizaje: Se dará en la búsqueda de los datos históricos, en la discusión que se presente en el equipo, las dudas - e investigación para resolverlas, los errores, el pega do de las ilustraciones, la búsqueda de la relación entre los enunciados y los hechos gráficos para consta tar que no falten ni sobren puntos.

Evaluación: En el momento del juego al relacionar paréntesis, durante la socialización en equipo de respuestas..

Variantes: Se puede elaborar con un sólo tema.

Tiempo: De 20' a 30'

Relación con otras materias:

Español: Situaciones comunicativas, lectura, escritura, ortografía, consulta, sintáxis, relación de palabras con representaciones.

Matemáticas: Numeración, simetría, ubicación espacial.

C. Naturales: Evolución humana.

Geografía: Consulta de mapas, economía, costumbres.

Civismo: Socialización, respeto, apoyo, Constituciones.

Educación Artística: Recorte, pegado, dibujo.

Ejemplo:

- " ( ) Conocida como la Corregidora de Querétaro.
- ( ) Era cura de Dolores e inició la lucha por la independencia de México.
- ( ) Abolió la esclavitud en Guadalajara.
- ( ) Declara en los Sentimientos de la Nación, libre a América de España.
- ( ) En 1814, se elabora la Constitución de Apatzingán y se declara en ella la igualdad para todos los hombres.
- ( ) Guerrero e Iturbide firman el Plan de Iguala donde se declara independiente a la Nueva España.
- ( ) En Acatempan, Guerrero e Iturbide culminan once años de lucha con un abrazo.
- ( ) En la Constitución de 1824, se le da a México el carácter de República Federal.
- ( ) Santa Anna, es hecho prisionero por los estadounidenses y con ello, reconoce la independencia de Texas.

- ( ) A la orden del General Xicoténcatl, seis cadetes del Colegio Militar llamados Niños Héroes, defienden el Castillo de Chapultepec.
- ( ) Territorio perdido por México ante la invasión de Estados Unidos.
- ( ) En las Leyes de Reforma, el clero pierde privilegios.
- ( ) El Pípila apoya la toma de La Alhóndiga de Granaditas durante la Guerra de Independencia.
- ( ) En 1857 se establece una nueva Constitución donde se promueven las garantías individuales y el derecho de amparo.
- ( ) Juan Alvarez, en el Plan de Ayutla, exige a Santa Anna abandonar el poder pues se había convertido en dictador.
- ( ) Guillermo Prieto salva en Guadalajara la vida a Juárez.
- ( ) El ejército francés, ataca los fuertes de Loreto y Guadalupe en Puebla el 5 de mayo de 1862.
- ( ) En 1852, se comienza a utilizar en México el ferrocarril.
- ( ) Porfirio Díaz permaneció en la presidencia por más de treinta años convirtiéndose en un dictador.
- ( ) Las fuentes petrolíferas eran explotadas por compañías extranjeras pues México carecía de maquinaria y presupuesto para hacerlo.
- ( ) Los generales Ignacio Zaragoza y Jesús González Ortega defienden Puebla del ataque francés.
- ( ) Los trabajadores de Río Blanco, Veracruz, desaban mejoras en sus condiciones laborales.

- ( ) Los hermanos Serdán son los primeros mártires de la Revolución
- ( ) Se levanta en Morelos con su lema: "Tierra y libertad".
- ( ) Es asesinado durante la Decena Trágica.
- ( ) Se reúnen en Querétaro para redactar la Constitución de 1817.
- ( ) La educación es un anhelo revolucionario.
- ( ) Nace en Cuatro Ciénegas, Coahuila.
- ( ) Durante la Revolución Mexicana, se levanta en armas en Chihuahua luchando por los ideales del pueblo.
- ( ) Los trabajadores están protegidos por el artículo constitucional 123.
- ( ) Comienza la repartición de tierras a los campesinos durante el gobierno de Alvaro Obregón.
- ( ) Plutarco Elías Calles promueve la creación de un partido político denominado PNR que actualmente se le conoce como PRI.
- ( ) Presidente que en 1938 concluye la expropiación petrolera.
- ( ) Medio de difusión que se comienza a utilizar en México durante 1950.
- ( ) Durante el gobierno de Gustavo Díaz Ordaz son asesinados muchos estudiantes por causas políticas.
- ( ) Con Miguel de la Madrid Hurtado, se comienza a introducir el neoliberalismo con la venta de empresas y cambios constitucionales.
- ( ) En el período presidencial de Carlos Salinas de Gortari, se firma el Tratado de Libre Comercio con Estados Unidos y Canadá (TLC).



- ( ) Con el paso de los años, la mujer ha adquirido el de recho al voto.
- ( ) Durante la Segunda Guerra Mundial México participó de parte de los países aliados con el Escuadrón 201.
- ( ) Adolfo López Mateos, como presidente de México, expropió la industria eléctrica.
- ( ) México, con vista al futuro, requiere de medios de tran porte modernos.
- ( ) Es el medio de transporte más actual en México.
- ( ) Ernesto Zedillo Ponce de León, actual presidente de Mé- xico.
- ( ) Estados Unidos lanza bombas atómicas a las ciudades japo nesas de Hiroshima y Nagasaki poniendo fin con este acto a la Segunda Guerra Mundial.
- ( ) En los años cuarenta se funda el Instituto Nacional de - Bellas Artes.
- ( ) Durante la presidencia de Lázaro Cárdenas, se impulsa la <sup>57</sup>enseñanza técnica."

F: Los Telegramas

Alcance: Se pretende abarcar todo el programa de la asignatura.

Medios: La memoria infantil y los conocimientos que se han adquirido.

Realización: Colocándose los alumnos en círculo se les hace la sugerencia de que en este juego cada uno de manera rotativa pronunciará una sola palabra - puesto que los telegramas son así - que contenga un mensaje histórico, quien le continúe, pronunciará otra palabra - relacionada con la que le antecede y así sucesivamente, si por algún motivo se mencionara alguna palabra que esté fuera del programa pero dentro del contexto, se aceptará, sólo se irá saliendo del juego el alumno que pronuncie algo de otra asignatura.

Aprendizaje: Al escuchar al compañero mencionar su telegrama.

Evaluación: Dependiendo la rapidez con que cada niño formule su telegrama, se medirá su conexión con la materia.

Variantes: Se puede abarcar un sólo tema o implementar en otra asignatura, el tiempo puede acortarse o alargarse de acuerdo al interés del grupo. Puede haber secretario.

Tiempo: De 20' a 30'

Relación con otras materias:

Español: Situaciones comunicativas, dicción, fluidez en el habla.

Matemáticas: Seriación.

Civismo: Socialización, respeto al compañero.

E. Física: Atención

## Ejemplo:

- " Victoria
- Insurgente
- Guerrero
- Abrazo de Acatempan
- Iturbide
- Emperador
- Maximiliano
- Benito Juárez
- Leyes de Reforma
- El Clero pierde sus privilegios
- Igualdad para liberales y conservadores
- Los conservadores apoyan a Francia
- Guerra de los Pasteles
- Deuda injustificada
- México no paga la deuda
- México no tiene dinero
- Porfirio Díaz accede a la explotación del petróleo por com  
pañías extranjeras.
- Lázaro Cárdenas expropia el petróleo
- El pueblo <sup>58</sup>apoya a Cárdenas a pagar la expropiación
- etc. "

G: Encuentra mi Pareja

Alcance: Frases Célebres de próceres mexicanos.

Medios: Fichas biográficas, libros de consulta, plumines, creatividad.

Realización: Se investigan frases célebres y se escriben en fichas biográficas, en otras se escriben los nombres de los personajes que escribieron dichas frases, entonces se reparten entre el grupo debiendo cada niño buscar el complemento a su material; los alumnos que van encontrando a su pareja se les va anotando y de acuerdo con el grupo se va dando un puntaje; este mecanismo se repite acaso cinco veces rotando las tarjetas y desde luego, ganará la pareja que realice mayor puntaje.

Aprendizaje: Durante la investigación y la búsqueda de las parejas.

Evaluación: La rapidez con la que encuentren a la pareja correcta, será un factor para evaluar el aprendizaje.

Variantes: Pudiera darse en el sobrenombre con el que son conocidos algunos personajes históricos o aplicarse en Español para los refranes o en Matemáticas para buscar soluciones a problemas, etc.

Tiempo: 25'

Relación con otras asignaturas:

Español: Localización de ideas necesarias, lectura, escritura, ortografía.

Matemáticas: Pares e impares, azar, reparto proporcional, graficación, antecesor y sucesor.

Civismo; Sociabilización, respeto a las reglas.

C. Naturales: Movimiento, trayectoria.

E. Artística: Elaboración del material, creatividad.

Ejemplo:

- 1.-"Las armas nacionales se han cubierto de gloria".General Ignacio Zaragoza.
- 2.-"Concedo igual gracia a Calleja y los suyos".General José María Morelos y Pavón.
- 3.-"Entre los individuos como entre las naciones,el respeto al derecho ajeno es la paz".Don Benito Juárez García.
- 4.-"Mi Patria es primero".General Vicente Guerrero.
- 5.-"Si tuviéramos parque,no estarían ustedes aquí".General Pedro María Anaya.
- 6.-"Los valientes no asesinan".Don Guillermo Prieto.
- 7.-"Tierra y libertad".General Emiliano Zapata.
- 8.-"Sufragio efectivo no reelección".Don Francisco I. Madero."<sup>59</sup>

H: La Guerra y la Paz

Alcances: Intervenciones Extranjeras a México.

Medios: Creatividad infantil, patio de recreo, juego de piso llamado " Stop ", libro de texto, cuaderno, pluma, gises,

Realización: Se consulta en el libro de texto lo referente a las intervenciones extranjeras que México ha tenido y se van anotando en el cuaderno de la materia, después se sale al patio de recreo y mientras unos equipos se dedican a otras actividades, uno predeterminado, anota en el juego de piso los datos recabado. Enseguida se comienza el juego de acuerdo a la reglamentación elaborada por los niños: En este juego quien comienza a participar es el que está situado en la fecha más lejana diciendo - " Declaro de guerra en contra de...." y nombra algún país contenido en el juego, todos los participantes corren en diferentes direcciones, la persona que declaró la guerra grita: ! Alto ! y todos se detienen, entonces, el compañero que los hizo correr, elige al que pretende alcanzar con un número de pasos que él mismo indica diciéndolos en voz alta, dichos pasos podrán ser cortos, normales o largos según lo decida éste, si logra realizar lo indicado, se anota un señalamiento al niño alcanzado, de lo contrario, el señalamiento es anotado al primero; el siguiente en hacer correr a los compañeros será quien preceda en fecha de invasión y así sucesivamente; ganará quien tenga menor número de señalamientos.

**Aprendizaje:** En el momento de la consulta y durante el juego.

**Evaluación:** Si saben la secuencia de las intervenciones a la hora de ir consultando, si lo van localizando por etapas, aún está mejor adquirido el conocimiento.

**Variantes:** El juego se puede pintar en una hoja y realizarlo en el salón de clase, sólo que nadie correrá sino que se rán objetos que se desplazarán y medidas arbitrarias las que se utilizarán.

**Tiempo:** De 30' a 40'

**Relación con otras asignaturas:**

**Español:** Búsqueda de datos, situaciones de comunicación, lectura, escritura, ortografía.

**Matemáticas:** Numeración, antecesor y sucesor, azar, trazos geométricos, cálculo de distancias.

**Civismo:** Socialización, respeto de reglas y de congéneres.

**Geografía:** Localización geográfica de los países invasores.

**E.Física:** Habilidades motrices.

**E. Artística:** Trazo del juego.

**Ejemplo:**

- "- España..... 1521
- Francia..... 1838
- Estados Unidos 1845
- Estados Unidos. 1847
- Francia..... 1862
- Inglaterra!..... 1862"

## 4.2 JUEGOS INDIVIDUALES

### . De Aprendizaje

#### A: El Traductor

Alcance: Período presidencial de Lázaro Cárdenas.

Medios: Apuntes, libro de texto, copias fotostáticas, creatividad.

Realización: Anotando el abecedario, se dará a cada grafía un signo diferente de acuerdo a las proposiciones de los niños, en base a estos signos, se elaborarán unas frases .conteniendo "ocultas" algunas obras realizadas por el General Lázaro Cárdenas durante su gobierno, de acuerdo a la letra que corresponda a cada signo, el alumno hará su traducción quedando las frases develadas.

Aprendizaje: Al encontrar las frases ocultas, se reafirmarán algunas de las obras realizadas por el exmandatario mencionado,

Variantes: Se puede trabajar con el número de enunciados que se desee y con el personaje o la etapa requeridos así como el código que el grupo proponga.

Tiempo: 5' por enunciado.

Relación con otras materias:

Español: Creación de un código de lenguaje, situaciones comunicativas, lectura, escritura.


Matemáticas: Numeración.


Civismo: Socialización, colaboración y respeto tanto al elaborar el código como en el uso de éste.







Ejemplo:





## Clave del abecedario:

A \*    B C    C ~    Chi!    D / \    E @    F :    G +    H 


I •    J )    K -    L Δ    Ll ⊕    M \*    N ⊙    Ñ ♥    O 

P     Q     R     S →    T     U ÷    V     W ~~xxxx~~    X 

Y     Z 

## Clave de los números:

0 <    1 v    2 >    3 m    4 h    5     6     7 ∇    8 

9 

## Enunciados traducidos:

"-REPARTO DE TIERRAS A LOS CAMPESINOS

-FUNDACION DE EJIDOS

-AUMENTO EL NUMERO DE ESCUELAS

-IMPULSO LA ENSEÑANZA TECNICA

\_APOYÓ LA INDUSTRIA NACIONAL

\_NACIONALIZO LA INDUSTRIA PETROLERA"

B: Rompecabezas

ALcance: Revolución Mexicana.

Medios: Creatividad del alumno, cromos biográficos, tijeras, so  
bres, fichas biográficas, plumines, libro de Historia.

Realización: Después del análisis de los contenidos históri-  
cos, se adquieren los cromos y demás medios, se hacen  
los rompecabezas recortando los cromos y en las fichas  
biográficas se escriben en unas, los nombres de los  
personajes seleccionados, en otras algún hecho que los  
pondere, se introduce todo ésto en los sobres y se rea-  
liza una rotación de rompecabezas dentro de grupo, ca-  
da alumno procederá a armar el rompecabezas que le ha-  
ya correspondido anexándole las tarjetas correctas; des-  
pués de ésto, se realizan varias rotaciones efectuando  
los mismos pasos.

Aprendizaje: Al armar correctamente los rompecabezas, asimilan  
rasgos determinantes de los personajes así como su  
nombre y el acto elegido.

Tiempo: 3' por personaje.

Variantes: Puede cambiar la etapa histórica, pueden trabajarse  
varios personajes a la vez, se puede realizar por e-  
quipo, pueden ser mapas, etc.

Relación con otras asignaturas:

Español: Coordinación de representación gráfica con  
símbolos, ortografía.

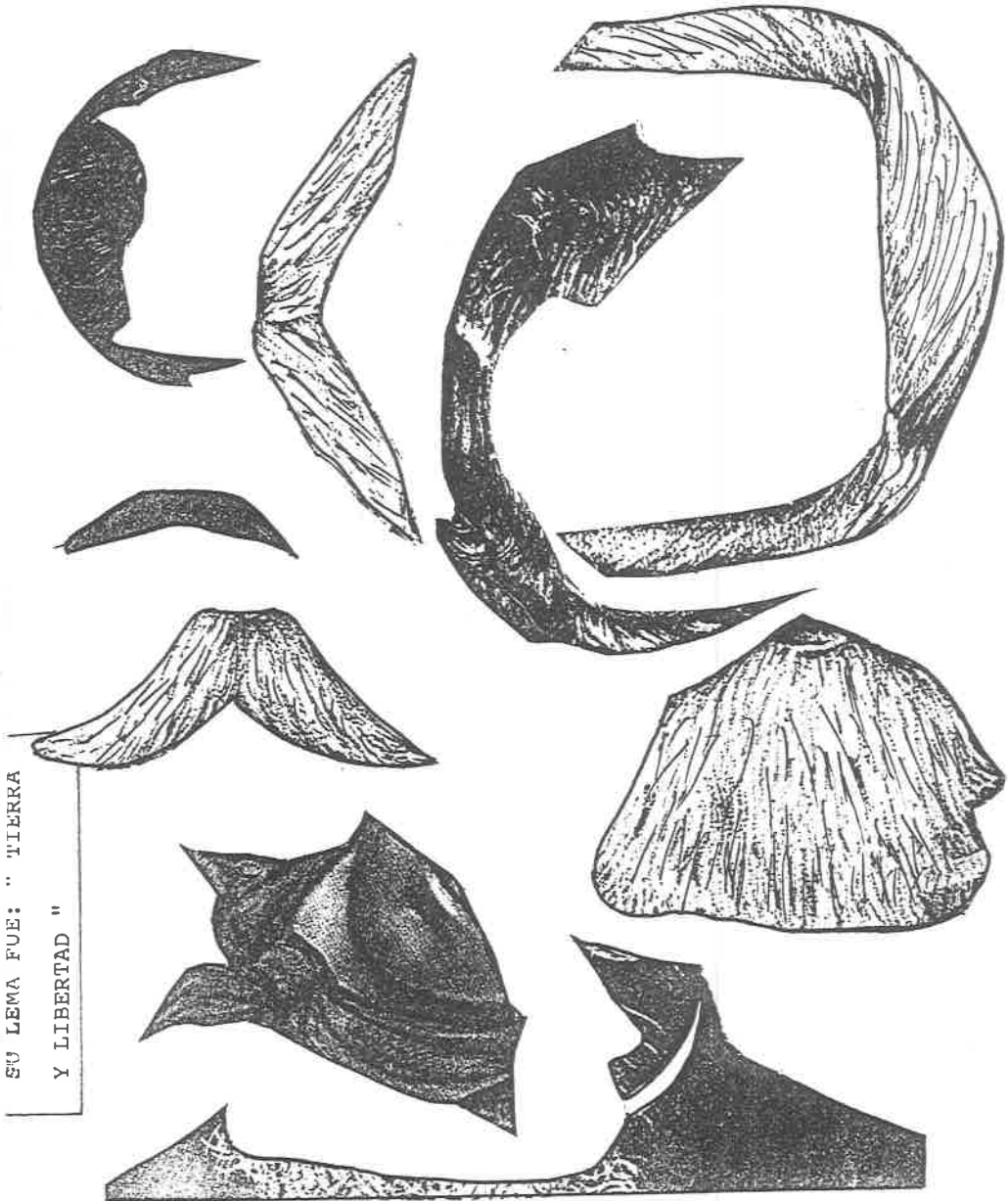
Civismo: Socialización.

E. Física: Ubicación temporal.

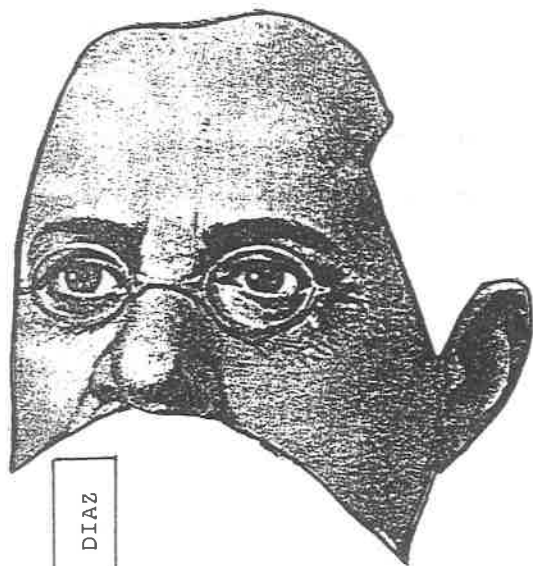
Ejemplos:<sup>62</sup>

SE CONVIRTIO EN DICTADOR

PARTICIPO EN LA ELABORACION  
DE LA CONSTITUCION DE 1917



SU LEMA FUE: " TIERRA  
Y LIBERTAD "

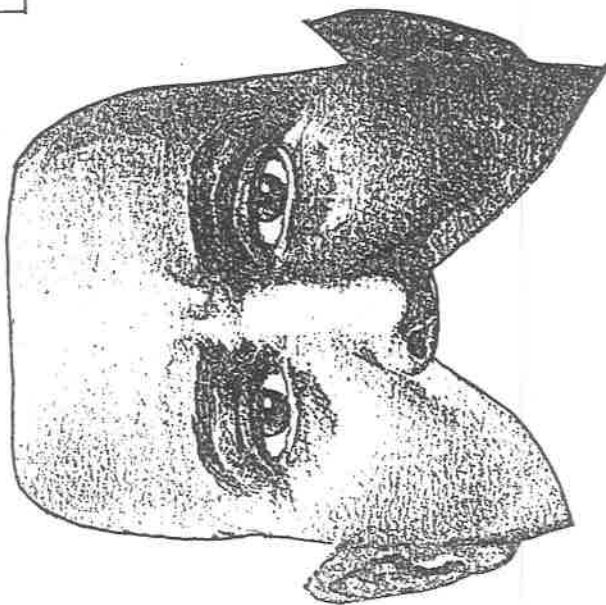


VENUSTIANO CARRANZA

PORFIRIO DIAZ



EMILIANO ZAPATA





. De Aprendizaje y Evaluación

A: Crucigrama

Alcance: De la Guerra de Independencia a la de Revolución.

Medios: Creatividad, libro de texto, copias fotostáticas.

Realización: Buscando datos sobresalientes de las etapas mencionadas, se formulará el crucigrama, el cual será repartido entre los alumnos en fotocopias para que éste en un primer momento lo resuelva con sus conocimientos, en un segundo momento, socializando su aprendizaje con sus compañeros y en un tercer momento, investigando en la biblioteca del salón de clase los puntos que le falten por solucionar.

Aprendizaje: Al socializar su conocimientos o al investigar en libros de texto.

Evaluación: Los puntos que solucionen los alumnos sin necesidad de consulta.

Variantes: Uso de otras etapas históricas, utilidad para otras materias.

Tiempo: 20'

Relación con otras asignaturas:

Español: Búsqueda de datos, lectura, escritura, situaciones comunicativas.

Matemáticas: Relación entre los números de el banco de cuestionamientos con los del juego.

Civismo: Socialización, auxilio mutuo en la solución compartida.

Ejemplo:

Instrucciones: En base a los datos que se te dan a continuación, anota en el crucigrama la palabra indicada en la pista:

Datos:

- 1.-"Ciudad donde en 1810 se reunían Hidalgo, Allende, Aldama y Josefa Ortiz de Domínguez conspirando contra el gobierno español.
- 2.-Poblado en donde se inicia la Guerra por la Independencia.
- 3.-Presentó ante el Congreso un documento titulado "Sentimientos de la Nación.
- 4.-Lugar donde se reunieron representantes de todo el imperio español para declarar la soberanía de las colonias españolas.
- 5.-Nacido en Tixtla y consumador de la Independencia junto con Iturbide.
- 6.-Nombre del ejército que selló la libertad de México.
- 7.-Primer presidente de México (apellido).
- 8.-Querían sostener los privilegios del clero y del ejército.
- 9.-Estado que fué colonizado por estadounidenses y pidió a México su independencia.
- 10-Guerra desatada por Francia contra México por una deuda mínima (Guerra de los )
- 11-Santa Anna sufrió una derrota por abandonar la lucha en la.
- 12-México cedió a E.U.A. gran parte de su territorio mediante la firma del documento (Tratado de Guadalupe....)
- 13-En 1855, suprimió los privilegios del clero y del ejército declarando a todos los ciudadanos iguales ante la ley (apellido).
- 14-En 1862, en los fuertes de Loreto y Guadalupe el ejército mexicano se cubrió de gloria al mando del general (apellido).

15-Presidente que gobernó México por más de 30 años (apellido).

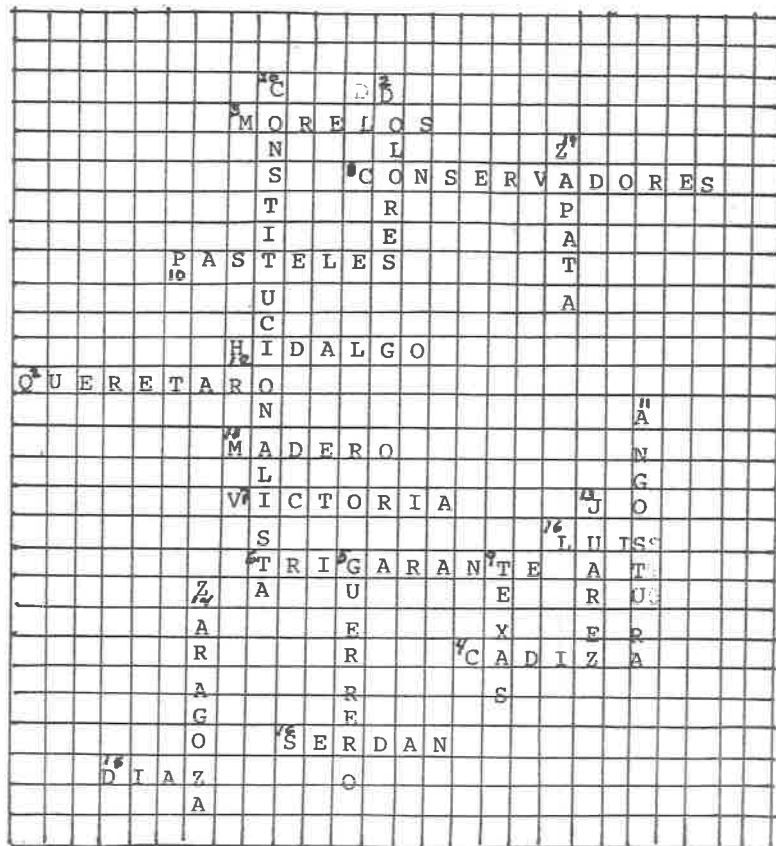
16-Documento donde Madero desconoce la investidura de Porfirio Díaz (Plan de San).

17-Unos de los primeros mártires de la Revolución Mexicana fueron Aquiles y Máximo.....(apellido).

18-Fue asesinado en la Decena Trágica (apellido).

19.-Encabezó a los campesinos de Morelos en su reclamo por los derechos sobre la tierra y el agua (apellido).

20-Nombre del ejército de Don Venustiano Carranza." 63





B: Adivina Quien Soy

Alcance: La etapa de interés para la comunidad educativa.

Medios: Copias fotostáticas, habilidad del alumno, memoria, cromos de personajes históricos.

Realización: En las copias fotostáticas que se reparten, se seguirá la: secuencia numérica. o alfabética. para en contrar al personaje desconocido, además, se anotarán los datos solicitados en la parte inferior del juego, para finalizar, se iluminará el resultado.

Aprendizaje: Al solucionar el problema presentado y recordar los datos solucionados.

Evaluación: El reconocer al personaje presentado.

Variantes: Se pueden presentar los personajes que se deseen o cualquier aspecto que se desee ya sea de la asignatura o de cualquier otra.

Tiempo: 10'

Relación con otras asignaturas:

Español: Afirmación del abecedario, comprensión de las instrucciones, ortografía.

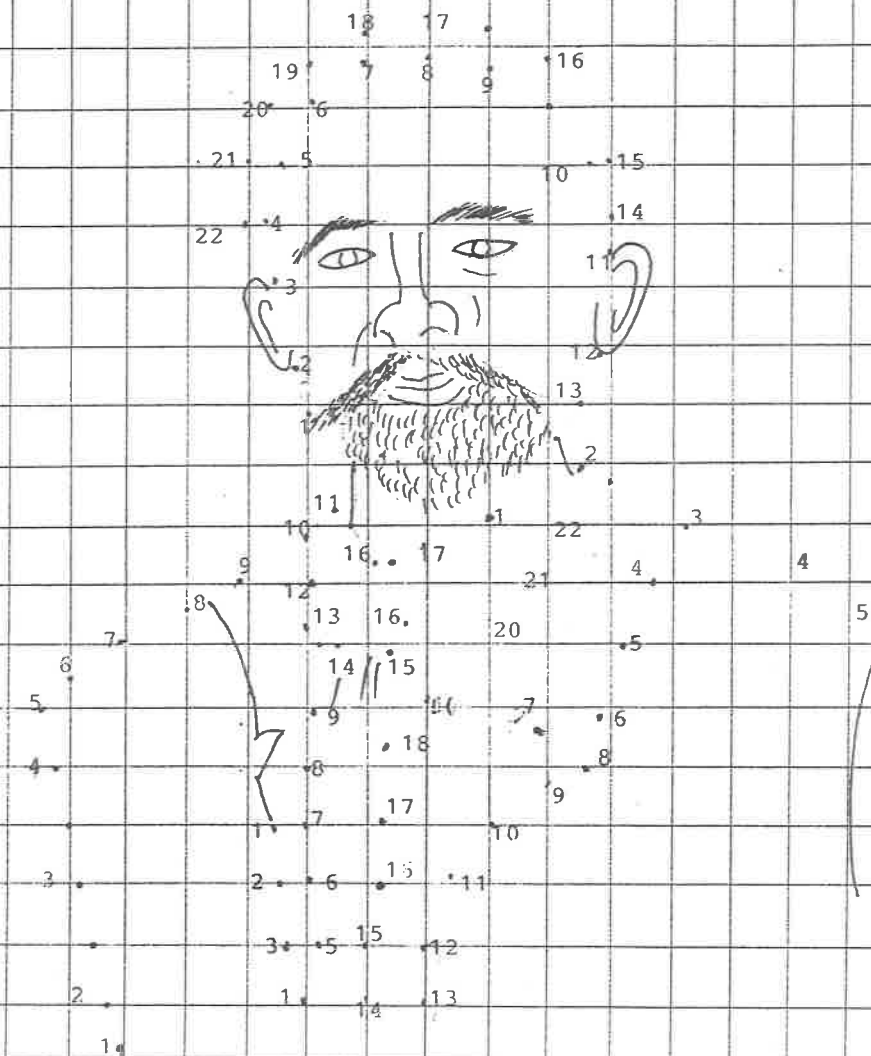
Matemáticas: Antecesor y sucesor.

Civismo: Seguimiento de reglas.

E. Artística: Iluminado.

Ejemplos: ( Ver páginas contiguas )"<sup>64</sup>

INSTRUCCIONES: SIGUE LAS SECUENCIAS NUMERICAS  
Y ENCUENTRA AL PERSONAJE ESCONDIDO

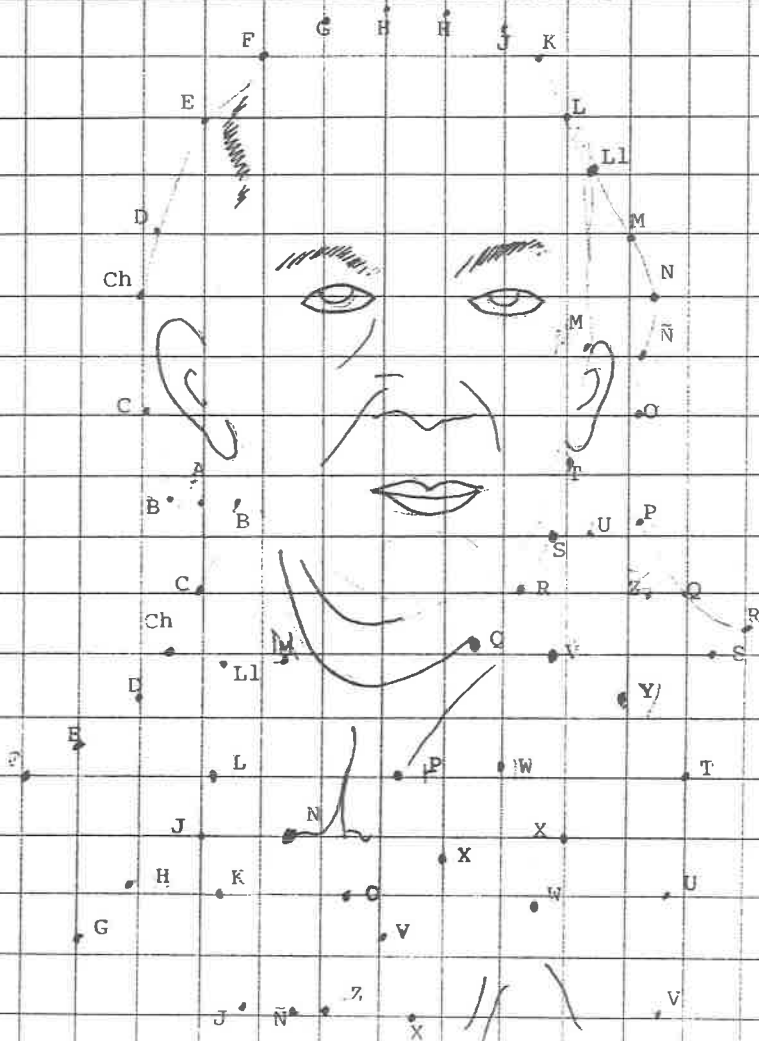


MI NOMBRE ES :

MI LEMA ES :

INSTRUCCIONES: SIGUE LA SECUENCIA ALFABETICA

Y ENCUENTRA AL PERSONAJE ESCONDIDO



MI NOMBRE ES : \_\_\_\_\_

MI SOBRENOMBRE ES : \_\_\_\_\_

C: Sopa de Letras

Alcance: Personajes Históricos.

Medios: Creatividad del alumno, consulta del libro de texto o del banco memorístico, cuaderno, plumines, copias fotostáticas, pinturas, hojas cuadrículadas.

Realización: . Buscando personajes en el libro de Historia y los sobrenombres con que se les conoce, se anotan primero en los cuadernos, después se prepara una sopa de letras ya sea en hojas cuadrículadas o a máquina y se sacan fotostáticas para todo el grupo, cuidando que lo se busque quede diferenciado por colores si es posible,

Aprendizaje: Al buscar los datos y elaborar los juegos.

Evaluación: Al solucionar el juego.

Variantes: Se puede tratar cualquier tema y de cualquier materia, se puede dar la consulta, o la investigación.

Relación con otras asignaturas:

Español: Situaciones comunicativas, lectura, escritura, ortografía, búsqueda de datos convenientes.

Matemáticas: Simetría, conteo.

Civismo: Socialización, cooperación, respeto a las reglas.

E. Artística: Elaboración de juegos, iluminado.

Ejemplo: ( Ver la página siguiente )

## Instrucciones:

En la siguiente Sopa de letras, encuentra los apellidos de algunos personajes mediante las pistas que se te darán, marcando éstos con el color indicado en cada pista.

## PISTAS:

- "-Padre de la Patria.....verde
- Libertador de América....., azul
- Benemérito de las Américas.....rojo
- Centauro del Norte.....rosa
- Varón de Cuatro Ciénegas.....amarillo
- Rayo del Sur.....naranja"<sup>65</sup>

## SOPA DE LETRAS

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

D: El Constructor

Alcance: Varias etapas históricas.

Medios: Consulta, creatividad del niño, libro de texto, hojas de color, sobres.

Variantes: Se puede tratar una sola etapa, emplear fichas biográficas u otras fuentes de consulta, puede ser en equipos, número de rectángulos.

Tiempo: 10' por construcción.

Realización: Se buscan frases que nos indiquen un hecho relevante de cada tema, se anotan en rectángulos recortados previamente y se introducen en un sobre, se intercambian con los compañeros con la consigna de construir una pirámide, tomando en cuenta que nuestra historia está cimentada en hechos pasados, se colocarán abajo los datos cronológico más antiguos, enseguida los que le preceden y así sucesivamente, el número de rectángulos aproximadamente será entre 20 y 25.

Relación con otras asignaturas:

Español: Situaciones comunicativas, lectura, localización de datos importantes, escritura, ortografía, sintáxis.

Matemáticas: Figuras geométricas, cálculo, medición.

Civismo: Socialización, respeto a la normatividad, ayuda mutua.

E. Artística: Elaboración del juego.

Ejemplo:

Ver páginas adjuntas.

Cimientos:

" En 1609, el negro Yanga se subleva contra los españoles en Veracruz.

En 1808, Napoleón invade España.

Se descubre la Conspiración de Querétaro.

El 16 de septiembre de 1810 el pueblo mexicano se levanta en armas.

En 1812, Morelos se apodera de Cuautla.

Primer Nivel:

En 1821 los mexicanos obtienen su independencia.

El México independiente tenía sus fronteras mal señaladas.

Guadalupe Victoria fué el primer presidente mexicano.

Valentín Gómez Farías y José María Luis Mora crean un partido reformista.

Segundo Nivel:

Santa Anna reconoce la independencia de Texas.

Porfirio Díaz se reeligió varias veces.

Madero se postula como candidato para la presidencia.

Venustiano Carranza perteneció al Congreso Constituyente.

Tercer Nivel:

El 5 de febrero de 1917 se instituye la Constitución de Querétaro.

En 1920 Alvaro Obregón sube a la presidencia.

El lema de José Vasconcelos fué: "Alfabeto, pan y jabón".

Cuarto Nivel:

La Rebelión Cristera duró tres años.

Lázaro Cárdenas apoyó económicamente al campo.

México participó en la Segunda Guerra Mundial.

Quinto Nivel:

En las últimas décadas crece la población mexicana en forma acelerada.<sup>66</sup>"



E: El Aviador

Alcance: Algunos Planes Históricos.

Medios: Mapas, libro de texto.

Realización; Como piloto de un avión, el alumno deberá, utilizando el radar de su vehículo, localizar las coordenadas donde se encuentran los datos solicitados, para ello, se le proporcionará una bitácora de vuelo y un mapa, en la primera deberá anotar las coordenadas solicitadas y el nombre del sitio donde se encuentran los objetivos del vuelo.

Aprendizaje: Los contenidos estudiados.

Evaluación: La localización correcta de los objetivos.

Variantes: Se pueden localizar los sitios que los alumnos y docente deseen, se puede consultar e investigar.

Tiempo: 10'

Relación con otras asignaturas:

Español: Lectura, escritura, ortografía, investigación.

Matemáticas: Coordenadas.

Civismo: Socialización, apego a las normas, auxilio mutuo.

Geografía: Paralelos, meridianos, reconocimiento de sitios geográficos.

Ejemplo:

Ver páginas siguientes.

**Bitácora de vuelo****Objetivos a localizar en el mapa adjunto:****" \* Plan de Agua Prieta:**

Coordenadas:

Nombre del Estado:

**\* Plan de San Luis Potosí:**

Coordenadas:

Nombre del Estado:

**\* Plan de Ayala:**

Coordenadas:

Nombre del Estado:

**\* Constitución de 1917:**

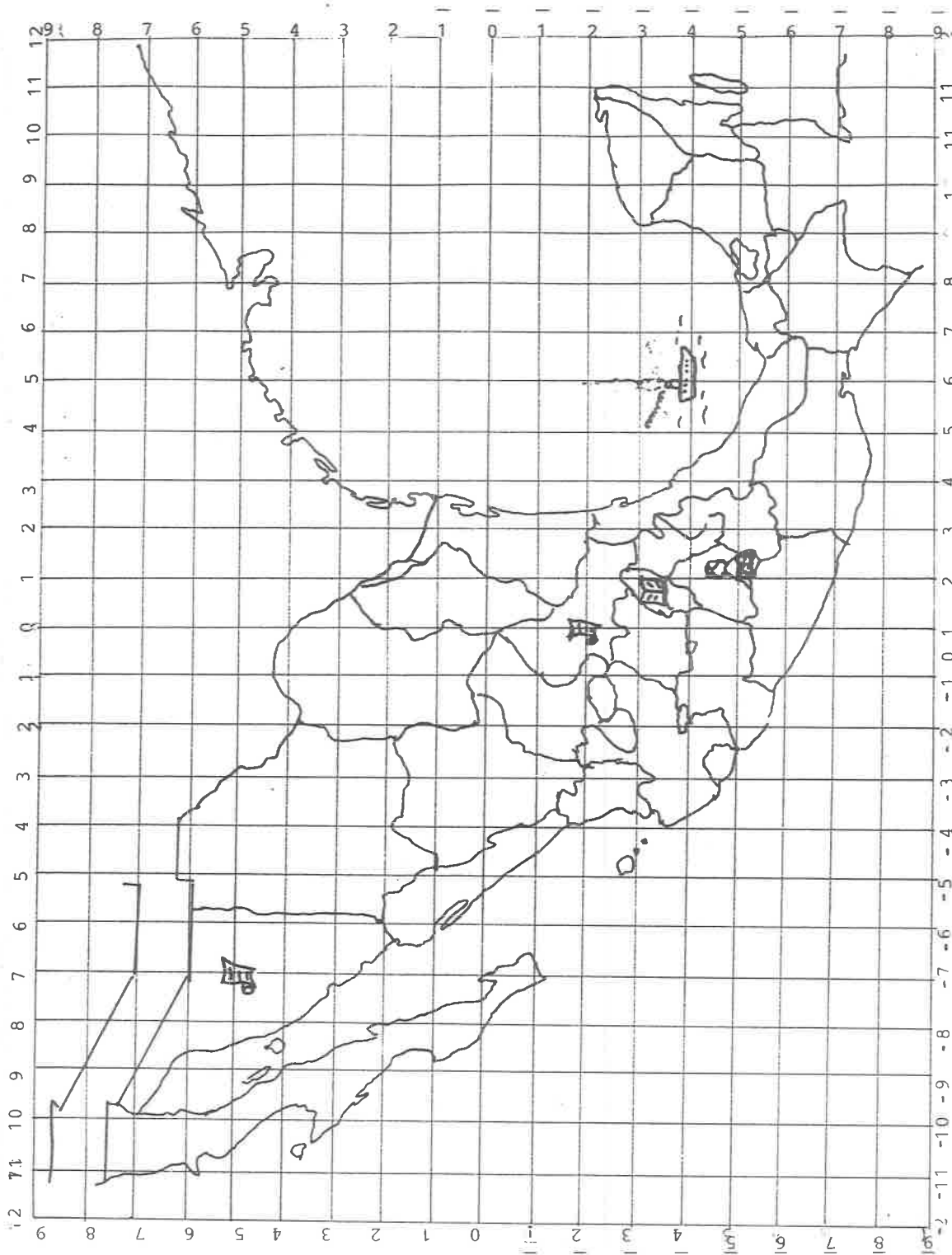
Coordenadas:

Nombre del Estado:

**\* Parte Porfirio Díaz a Europa:**

Coordenadas:

Nombre del Golfo:"<sup>67</sup>



## SUGERENCIAS DE APLICACION

Recordando que el juego se pretende utilizar como un medio para el aprendizaje de la Historia, se recomienda que para este paso se empleen tres momentos: el primero se presentará durante el análisis de las diferentes etapas o hechos donde serán extraídos los datos relevantes que se emplearán en los juegos; el segundo se dará durante la elaboración de los materiales lúdicos, momento en el que se está dando el aprendizaje pretendido dado que son los alumnos - bajo la supervisión del profesor - quienes construyen sus instrumentos de juego, para que en un tercer momento al ser empleados, el niño recuerde y afiance el conocimiento haciendo un enlace entre sus intereses y el análisis de la enseñanza formal de la materia.

Los juegos sugeridos en la presente Propuesta, son susceptibles de sufrir variaciones en lo que se refiere a la presentación de etapas o hechos sujetos de aprendizaje así como el tiempo, la realización y los medios de construcción, así mismo, los juegos que se sugieren para llevarse a cabo en el patio de recreo, pueden ser representados gráficamente en el material sugerido por la clase y llevarse a efecto en el aula en caso de que se encontraran inconvenientes de espacio o de comprensión por parte de las autoridades. Dado que en el cuarto año se realizan estudios históricos similares a los del sexto grado, bien puede emplearse el material sugerido o adaptarse las ideas a los demás grados.

Como en todo aprendizaje, debe existir un tiempo de eva-

luación, en esta actividad propuesta, el mencionado proceso se realizará desde el momento de la selección de datos para la construcción de los juegos hasta el instante del empleo de la ludoteca; la evaluación pretendida en estas actividades deberá ser cualitativa, no se recomienda una evaluación cuantitativa pues se demeritaría la finalidad extrínseca que se da al utilizar el interés lúdico infantil, aún cuando intrínsecamente para el docente el propósito sea apoyar el aprendizaje de la Historia mediante el juego.

La evaluación cualitativa que deberá emerger durante el desarrollo de las actividades en cuestión, recaerá en actitudes, hábitos y habilidades fortalecidas en los alumnos tales como: la responsabilidad, la cooperación, la socialización, el liderazgo, el respeto a las normas establecidas, la creatividad, la variación y el compañerismo.

Aún cuando en los juegos propuestos existen algunos que se determinan como de evaluación, se sugiere la no imposición de un número, ya que dentro de las actividades formales de la asignatura, existen elementos que nos arrojarán la evaluación institucional requerida administrativamente en donde se verá reflejado desde luego, el éxito obtenido en el uso del juego.

Existen infinidad de juegos no tratados en la presente Propuesta que el maestro de grupo dada su creatividad y entusiasmo pueden adaptar y practicar con su grupo en el aprendizaje de la Historia, lo importante será no olvidar que si la metodología empleada en el proceso de enseñanza - aprendizaje toma como base el interés infantil, conllevará al cumplimiento tanto con

el sujeto de aprendizaje como con los propósitos educativos en-  
maecados en el Programa de Educación Primaria.

## NOTAS DE REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

- 1SEP, Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica, México, 1993, págs. 1-21
- 2SEP, Plan y Programas de Estudio Educación Primaria, México, 1993, pág. 51
- 3SEP, Op. cit. págs. 7-164
- 4SEP, "Historia Sexto Grado", Libro para el Maestro, México, 1994 págs. 35-57
- 5UPN, "Algunos Problemas de la Psicología de la Enseñanza de la Historia Ideas y Conceptos Históricos", Antología Sociedad y - Trabajo de los Sujetos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje, 1a. ed., México, 1988, págs. 155-160
- 6PIAGET, Jean, Seis Estudios de Psicología, Ed. Ariel, 7a. ed. México, 1992, págs. 19-33
- 7UPN, "El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores", Antología El Lenguaje en la Escuela, 1a. ed. México, 1988, págs 60-65
- 8SEP, Programa de Desarrollo Educativo 1995 - 2000, México, 1995 s/p
- 9SEP, Plan y Programas de Estudio Educación Primaria, México, 1993, pág. 14
- 10SEP, "Historia Sexto Grado", Libro para el Maestro, México, 1994 págs. 35-57
- 11SEP, Historia Sexto Grado, 2a. ed. México, 1996, págs. 104-111
- 12UPN, "Significado y Aprendizaje Significativo", Antología Teorías del Aprendizaje, 3a. ed. México, 1990, págs. 313-321
- 13PIAGET, Jean, Seis Estudios de Psicología, Ed. Ariel, 7a. ed. México, 1992, págs. 61-93
- 14DEWEY, John, Naturaleza Humana y Conducta, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1a. ed. en español, México, 1964, págs. 8-9
- 15BEAL, George y. Conducta y Acción Dinámica del Grupo, Ed. Kapeluz, Buenos Aires, 1964, pág. 52
- 16BEAL, George y Joe Bohlen, Op. cit., pág. 19
- 17SEP, "Antecedentes Históricos del Juego", Apuntes sobre el Desarrollo Infantil, Proyecto Estratégico No. 5, México, 1985, págs. 4-6
- 18Revista Mexicana de Pedagogía, "El Juego desde la Perspectiva de Piaget y Vigotski", año VII NO. 8 1996, s/p
- 19Revista Mexicana de Pedagogía, Ibidem
- 20Revista Mexicana de Pedagogía, Ibidem
- 21Revista Mexicana de Pedagogía, Ibidem
- 22Revista Mexicana de Pedagogía, Ibidem
- 23Revista Mexicana de Pedagogía, Ibidem
- 24GABRIEL, John, Desarrollo de la Personalidad Infantil, Ed. Kapeluz, Buenos Aires, 1978, pág. 207
- 25GABRIEL, John, Op. cit, pág. 208
- 26GABRIEL, John, Op. cit. pág. 210
- 27GABRIEL, John, Op. cit. pág. 211
- 28GABRIEL, John, Op. cit. pág. 212
- 29GABRIEL, John, Op. cit. pág. 213

- 30GABRIEL, John, Op. cit. pág. 368  
 31GABRIEL, John, Op. cit. pág. 367  
 32GABRIEL, John, Op. cit. pág. 369  
 33GABRIEL, John, Op. cit. pág. 371  
 34GABRIEL, John, Op. cit. pág. 373  
 35MERANI, Alberto, Psicología y Pedagogía Infantil, Ed. Grijalbo, México, 1968, págs. 34-36  
 36AQUINO, Francisco, Cantos para Jugar, Ed. Trillas, 3a. ed., México, 1985, pág. 29  
 37BRYANT, John Cratty, Juegos Didácticos Activos, Ed. Pax, 4a. ed., México, 1994  
 38MORENO, Montserrat, Pedagogía Operatoria, Ed. Laia, Barcelona 1989, págs. 13-51  
 39UPN, "Selección de Estrategias de Enseñanza Aprendizaje", Antología Medios para la Enseñanza, 1a. ed., México, 1986, págs 5-7  
 40FREIRE, Paulo, Pedagogía del Oprimido, Ed. Siglo Veintiuno, 44a. ed., 1993, pág. 15  
 41UPN, "El Sentido del Propósito" Y "Organización Progresiva de las Materias de Estudio", Antología Medios para la Enseñanza, 1a. ed. México, 1986, págs. 117-121  
 42UPN, Op. cit. págs. 122-126  
 43UPN, "Propuesta de Elaboración de Planes de Estudio" y "Plan de estudios y Programa de Educación Primaria", Antología Planificación de las Actividades Docentes, 1a. ed., México, 1986 págs. 263-264  
 44UPN, "La Evaluación Ampliada", Antología Evaluación en la Práctica Docente, 3a. ed., México, 1993, págs. 263-264  
 45MORENO, Montserrat, Pedagogía Operatoria, Ed. Laia, Barcelona 1989, págs. 309-360  
 46PIAGET, Jean, Seis Estudios de Psicología, 7a. ed. México, 1992, pág. 13  
 47SEP, Acuerdo 200, Tríptico, México, 1993, s/p  
 48SEP, Historia Sexto Grado, 2a. ed., México, 1996, págs. 6-29  
 49SEP, Op. cit. págs. 54-65  
 50SEP, Op. cit. págs. 90-101  
 51SEP, Op. cit. págs. 10-77  
 52sep, op. cit. págs. 72-101  
 53SEP, Op. cit. págs. 30-41  
 54SEP, Op. cit. págs. 42-53  
 55SEP, Op. cit. págs. 66-77  
 56SEP, Op. cit. págs. 74-85  
 57SEP, Op. cit. págs. 6-101  
 58SEP Ibidem  
 59SEP, Op. cit. págs. 15-67  
 60SEP, Op. cit. págs. 6-51  
 61SEP, Op. cit. págs. 90-97  
 62SEP, Op. cit. págs. 66-77  
 63SEP, Op. cit. págs. 6-77  
 64SEP, Op. cit. págs. 6-101  
 65SEP, Ibidem  
 66SEP, Ibidem  
 67SEP, Op. cit. págs. 66-77



## BIBLIOGRAFIA

- AQUINO, Francisco; Cantos para Jugar; Ed. Trillas; 3a. ed., México, 1985
- BANDET, John; Como Enseñar a Través del Juego; Ed. Fontanella, Barcelona, 1973
- BEAL, George y Joe Bohlen; Conducción y Acción Dinámica del Grupo; Ed. Kapeluz, Buenos Aires; 1964
- BOULCH, Jean; La Educación por el Movimiento; Ed. Paidós, México, 1986
- BRYANT, John Cratty; Juegos Didácticos Activos; Ed. Pax; 4a. ed. México, 1994
- DEWEY, John; Naturaleza Humana y Conducta; Ed. Fondo de Cultura Económica; 1a. ed. en español, México 1964
- FREIRE, Paulo; Pedagogía del Oprimido; Ed. Siglo Veintiuno; 44a. ed., México, 1993
- GABRIEL, John; Desarrollo de la Personalidad Infantil; Ed. Kapeluz, Buenos Aires, 1978
- MERANI, Alberto; Psicología y Pedagogía Infantil; Ed. Grijalbo; México, 1968
- MORENO, Montserrat; Pedagogía Operatoria; Ed. Laia; Barcelona, 1989
- PIAGET, Jean; Seis Estudio de Psicología; Ed. Ariel; 7a. ed., México, 1992
- SEP; Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica; México, 1993
- SEP: "Antecedentes Históricos del Juego"; Apuntes sobre el Desa-

- rrollo Infantil; Proyecto Estratégico No. 5, México, 1985
- SEP; Historia Sexto Grado; 2a. ed., México, 1996
- SEP; "Historia Sexto Grado"; Libro para el Maestro; México, 1994
- SEP; Plan y Programas de Estudio Educación Primaria: México, 1993
- UPN; "Algunos Problemas de la Psicología de la Enseñanza de la Historia, Ideas y Conceptos Históricos"; Antología Sociedad y Trabajo de los Sujetos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje; 1a. ed., México 1988
- UPN; "El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores" ; Antología El Lenguaje en la Escuela: 1a. ed., México, 1988
- UPN; "El Sentido del Propósito"; Antología Medios para la Enseñanza; 1a. ed., México, 1986
- UPN: "La Evaluación Ampliada": Antología Evaluación en la Práctica Docente: 3a. ed., México, 1993
- UPN; "Organización Progresiva de las Materias de Estudio"; Antología Medios para la Enseñanza; 1a. ed., México, 1986
- UPN; "Plan de Estudios y Programas de Escuelas Primarias"; Antología Planificación de las Actividades Docentes; 1a. ed., México, 1986
- UPN; "Propuesta para la Elaboración de Programas de Estudio"; Antología Planificación de las Actividades Docentes; 1a. ed., México, 1986
- UPN; "Significado y Aprendizaje Significativo"; Antología Teorías del Aprendizaje; 3a. ed. 1990

**HEMEROGRAFIA**

Revista Mexicana de Pedagogía; "El Juego en la Perspectiva de Piaget y Vigotski"; año VII No. 30, México, 1996, s/p

SEP; Acuerdo 200; Tríptico; México, 1993

SEP; Programa de Desarrollo Educativo 1995 - 2000: México, 1995

FE DE ERRATAS

PAG.	REGLON	ERROR	CORRECCION
8	17	HIstoria	Historia
14	56	palpabla	palpable
51	10	aduirieron	adquirieron
70	8	Pimera	Primera
86	7	creatividad	creatividad
95	12	lle-	llene
101	9	desacaron	destacaron
109	24-25	coo-ración	cooperación
113	4	Ncional	Nacional
116	26	desaban	deseaban
146	24	pueden	puede