



UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIDAD UPN 094 CENTRO

EL USO DEL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO
PARA EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EL 6o.
AÑO DE EDUCACION PRIMARIA



PROPUESTA PEDAGOGICA
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA
PRESENTAN
PROFRA. YOLANDA MIRIAM CHAVEZ ORTEGA
PROFRA. JUDITH FONSECA LEON
ASESOR: JOVITA GALICIA REYES

MEXICO, D. F. 1997

14CM 5/10/99

A la Universidad Pedagógica Nacional
Y en especial a la Unidad 094
Por todos los conocimientos recibidos, por las facilidades
para cursar esta licenciatura y por todo lo que ella representa.

A JOVITA

Maestra de diferentes materias y asesora de esta propuesta
Mujer de talento y carácter
Donde el talento puede no ser más que un don de la naturaleza
Pero el carácter es el resultado de mil victorias logradas por sí misma
Y más aun tener la facultad de transmitir ese talento, carácter y apasionamiento
para la elaboración del presente trabajo

GRACIAS

A los asesores
Porque cada uno de ellos compartió con nosotras sus conocimientos
los cuales hicieron crecer nuevas inquietudes
que nos permitieron adquirir juicios importantes para lograr un cambio
en nuestra práctica docente

**DICTAMEN DEL TRABAJO
PARA TITULACION.**

MEXICO D.F., A 24 DE JULIO DE 1997

C. PROFR. (A) JUDITH FONSECA LEON Y YOLANDA MIRIAM CHAVEZ ORTEGA
PRESENTE:

**EN MI CALIDAD DE PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION DE ESTA UNIDAD
Y COMO RESULTADO DEL ANALISIS REALIZADO A SU TRABAJO, INTITULADO:**

" EL USO DEL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO PARA EL APRENDIZAJE
DE LA HISTORIA EN EL 6º AÑO DE EDUCACION PRIMARIA "

OPCION PROPUESTA
PEDAGOGICA

A PROPUESTA DEL ASESOR C. PROFR. (A) JOVITA GALICIA REYES
**MANIFIESTA A USTED QUE REUNE LOS REQUISITOS ACADEMICOS ESTABLECIDOS AL
RESPECTO POR LA INSTITUCION.**

**POR LO ANTERIOR, SE DICTAMINA FAVORABLEMENTE SU TRABAJO Y SE LE
AUTORIZA A PRESENTAR SU EXAMEN PROFESIONAL.**

ATENTAMENTE.


PROFR. MIGUEL ANGEL IBARRA HERNANDEZ
**PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD 094 D.F., CENTRO UPN.**



**DICTAMEN DEL TRABAJO
PARA TITULACION.**

MEXICO D.F., A 24 DE JULIO DE 1997

**C. PROFR. (A) YOLANDA MIRIAM CHAVEZ ORTEGA Y JUDITH FONSECA LEON
PRESENTE:**

**EN MI CALIDAD DE PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION DE ESTA UNIDAD
Y COMO RESULTADO DEL ANALISIS REALIZADO A SU TRABAJO, INTITULADO:**

" EL USO DEL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO PARA EL APRENDIZAJE
DE LA HISTORIA EN EL 6º AÑO DE EDUCACION PRIMARIA "

**OPCION PROPUESTA
PEDAGOGICA**

**A PROPUESTA DEL ASESOR C. PROFR. (A) JOVITA GALICIA REYES
MANIFIESTA A USTED QUE REUNE LOS REQUISITOS ACADEMICOS ESTABLECIDOS AL
RESPECTO POR LA INSTITUCION.**

**POR LO ANTERIOR, SE DICTAMINA FAVORABLEMENTE SU TRABAJO Y SE LE
AUTORIZA A PRESENTAR SU EXAMEN PROFESIONAL.**

ATENTAMENTE.


PROFR. MIGUEL ANGEL IBARRA HERNANDEZ
**PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD 094 D.F., CENTRO UPN.**



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 094
D. F. CENTRO

ÍNDICE

	Página
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I MARCO DE REFERENCIA	7
A. EL JUÉGO	8
1.- Definición	8
2.- El juego desde diferentes perspectivas disciplinarias	10
3.- El juego en la Educación	17
3.1. Importancia del juego	17
3.2. Sentido del juego	20
3.3. Evolución del juego infantil	20
B.- FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA	25
1. Características del niño de 11 y 12 años de edad	25
2. Concepto de Educación	28
3. Concepto de enseñanza-aprendizaje	30
4. Concepto de historia	31
CAPITULO II EL RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE	34
A. EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO	35
1. Recurso Didáctico	35

	II
2.- El uso del juego como recurso didáctico	36
3.- El juego en las diferentes áreas del conocimiento	39
4.- El juego en las Ciencias Sociales	40
B. EL JUEGO COMO APOYO DIDÁCTICO PARA LOS NIÑOS DE 6º AÑO	42
1.- Características centrales de los niños	42
2.- Tipos de juegos más adecuados	43
3.- Ejemplos de juegos	46
3.1. Juego de "Trimemorama"	47
3.2. Juego de "¿Cómo me llamo?"	48
3.3. Juego "Hacer una historieta o cómic"	49
3.4. Juego "Identificación de retratos"	49
3.5. Juego "Responder y saltar"	50
3.6. Juego "Anécdotas inconclusas"	51
3.7. Juego "Encuétralo en el mapa"	51
3.8. Juego "La caja mágica"	52
3.9. Juego "Pintura alternativa"	53
CAPITULO III INVESTIGACIÓN DE CAMPO	54
A. DESCRIPCIÓN DEL UNIVERSO DE ESTUDIO	56
1. Etapa de Planeación	60
2. Fase de Ejecución	63
3. Evaluación Final	66

	III
CONSIDERACIONES SOBRE LAS VIVENCIAS ADQUIRIDAS	69
CONCLUSIONES	74
BIBLIOGRAFÍA	78
ANEXO	83
APÉNDICES	85
A Trimemorama	86
B ¿Cómo me llamo?	88
C Historieta o Cómic I	89
D Diorama	90
E El grupo	91
F Fichas del Trimemorama	92
G Historieta o Cómic II	97
- Los Simpsons en la Revolución	97
- Revolución del 1001	105
H REDACCIONES	112

INTRODUCCIÓN

Los profesores a lo largo de la práctica docente, han observado que los niños no son simplemente receptores que acumulan toda la información que le proporcionan los adultos, sino que aprenden modificando ideas anteriores al interactuar con situaciones problemáticas nuevas.

La historia es una disciplina poco reflexionada por parte de los profesores, en un sentido epistemológico, ético, antropológico y social.

Epistemológicamente, debido a que esta disciplina no se estudia científicamente, se desconocen las bases teóricas sobre las que descansa, así como su naturaleza y alcances.

Éticamente, al no saber ubicar al niño como parte de una sociedad y no valorar las normas establecidas para todos los individuos que la forman.

Antropológicamente, al no recapacitar que la cultura se forma del cúmulo de conocimientos adquiridos en el transcurso de innumerables generaciones y socialmente al no comprender que la historia es un proceso por el cual se interioriza durante la época de crecimiento del niño, normas de conducta que le permiten integrarse al núcleo social al que pertenece.

El maestro debe tener conciencia histórica, es decir transmitir el respeto, el amor a su patria, que conozca y entienda los hechos históricos pasados para que se pueda explicar los presentes y deducir los futuros.

Hacerla patente en la sociedad independientemente del sexo, ocupación o clase social, debe tener conocimiento del medio en el que se desenvuelve, tener claros los propósitos, concebir la enseñanza de la historia como un trabajo en conjunto habiendo una intercomunicación entre sus alumnos y él, sólo así el pupilo podrá llevar a cabo la construcción y recreación de conocimientos, ideas y valores.

Es fundamental reconocer en todos los ámbitos, que los procesos históricos constituyen la base, el fundamento y el origen de los acontecimientos, evidenciar la forma en que los fenómenos históricos se entrelazan, sus consecuencias, la proyección en el tiempo y el espacio, relacionando todo esto con la vida cotidiana del educando.

El tiempo que se le destina a la enseñanza de la historia es corto, comparado con el de otras asignaturas, se trabaja con menos detalle sus contenidos y se limita la mayoría de las veces a lectura al del texto en forma colectiva y a cuestionarios que se convierten en guías de estudio.

Esta enseñanza se traduce en la memorización de cuestionarios, copias de lecciones, resúmenes ilustrados, tener en la mente fechas y datos importantes momentáneamente, obteniéndose como resultado poco interés y nula reflexión de los alumnos, la no comprensión de los sucesos históricos pasados y presentes y una asignatura árida.

Para transformar esta metodología tradicionalista en la enseñanza de la historia, el maestro debe buscar recursos didácticos innovadores que le permitan lograr que el aprendizaje del alumno sea ameno, significativo, transformador y duradero. Uno de estos recursos didácticos es el juego.

Se sabe que el juego es un mundo maravilloso para desenvolverse, crecer, desarrollarse y aprender, esta posibilidad puede ser un punto de apoyo esencial para el maestro, para obtener situaciones de aprendizaje intencionado, aprovechando la parte lúdica que todo ser humano posee.

Ante esta situación se realizó una investigación con la intención de explorar las posibilidades que tiene el juego como un recurso didáctico para el aprendizaje de la historia en el sexto año de educación primaria.

Ofrecer experiencias de aprendizaje a través del juego es un arte, una habilidad, porque el maestro debe sugerirle o presentarle al niño la actividad deseada en el momento adecuado; de otra manera el niño puede aparecer indiferente a ésta o sentirla como una actividad artificial, carente de interés para él.

Esta investigación puede aportar una mayor comprensión de las estrategias que los docentes pueden incorporar en su práctica para la enseñanza de la historia, un razonamiento lógico del proceso del desarrollo intelectual de los alumnos, conocer y aplicar propuestas de aprendizaje innovadoras para facilitar éste a sus alumnos a través del juego, logrando que el conocimiento sea a largo plazo, por ser significativo para sus alumnos.

En el campo de la educación se plantea la propuesta del uso del juego como un recurso para el aprendizaje y con la finalidad de ayudar al niño se propone ésta como un recurso didáctico en la asignatura de historia.

Es importante observar si a través del juego el alumno aprende a concentrarse, a ejercitar su imaginación, a manifestar sus ideas, a adquirir comportamientos que le

van dando madurez y a tener un control del mundo que lo rodea, nada más idóneo que la historia para que el alumno reflexione, intuya, obtenga el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación y en lo grupal recupere la cooperación y el equilibrio afectivo dentro del grupo en el que se desenvuelve.

El objetivo general de esta propuesta pedagógica fue; reflexionar sobre la importancia y utilización de los recursos didácticos para el aprendizaje de la historia en el sexto año de la escuela primaria

Y los objetivos particulares: Descubrir las posibilidades del uso del juego en el aprendizaje, elaborar recursos que propicien el desarrollo de la habilidad mental a través del juego, desarrollar experiencias que propicien el aprendizaje de la historia y utilizar el juego como recurso didáctico para el aprendizaje de hechos históricos.

La propuesta está desarrollada en tres capítulos: El capítulo I trata sobre qué es el juego su definición, cuales son las características que presenta en algunas disciplinas como la Antropología, Sociología y Psicología, y la importancia que tiene el juego en la educación.

Se presenta también la fundamentación Psicopedagógica, apoyándose en la Pedagogía Operatoria, con base en Jean Piaget y la Pedagogía Libertaria con su teórico representativo Paulo Freire.

De esta forma, con la aplicación de estas Pedagogías, se presenta el concepto de educación al que se aspira, cómo se da el proceso enseñanza-aprendizaje, cuál es el papel del maestro y del alumno que se obtiene así como el concepto de historia.

En el capítulo II se aborda la importancia que tiene el recurso didáctico en el aprendizaje en forma particular el uso del juego como recurso didáctico, y cómo es utilizado éste, en apoyo a diferentes áreas del conocimiento.

La utilización del juego como recurso didáctico para el aprendizaje de la historia en sexto año de educación primaria

Y una serie de juegos adecuados para los niños de once y doce años, señalando que habilidades pueden desarrollarse más en el niño, al momento de ser utilizados, y ejemplos de juegos en los que se indican su objetivo y los pasos para su aplicación.

El capítulo III se dedica a la exposición de la investigación de campo, misma que se inicia haciendo referencia a las características del universo de estudio, ya que es importante conocer las características del grupo, la estructura familiar para obtener la información necesaria que permitirá diseñar las mejores estrategias para incrementar la efectividad de la acción educativa.

En la etapa de planeación se consideraron los tiempo, espacios, recursos humanos y materiales con que se podía contar.

Es importante hacer notar que esta propuesta se llevó a cabo en un periodo corto debido a que la investigación teórica requirió más tiempo del planeado, era necesario tener una amplia información sobre el juego, recurso didáctico, teorías, además de las actividades curriculares en las que se tuvo que participar (concursos: escolta, himno nacional, expresión literaria y campañas).

Motivando todo esto, que la aplicación de la propuesta se hiciera sólo en los meses de mayo y abril no pudiéndose extender más tiempo por otra serie de actividades propias de la escuela en esta temporada (día del niño, 1º y 5 de mayo día de las madres, etc.)

En la fase de ejecución se anota cómo se aplicó la propuesta, mencionando lo más relevante de cada actividad.

Por último se presentan las consideraciones sobre las vivencias adquiridas, fruto del trabajo realizado, y en las conclusiones se asientan las experiencias que proporcionó esta propuesta pedagógica en la que se plasman los problemas, dificultades y logros obtenidos.

CAPITULO I

MARCO DE REFERENCIA

A EL JUEGO

1. Definición

El juego es un fenómeno complejo que ha sido abordado desde tiempos remotos bajo la perspectiva de diferentes disciplinas, como la Filosofía, la Antropología, la Sociología, la Psicología, la Pedagogía, etc., para señalar su importancia en el desarrollo del ser humano y por la riqueza que desde su particular campo de estudio proporcionan.

Como ya hemos señalado el juego a través del tiempo ha sido estudiado por numerosos teóricos, en diversas disciplinas, a cada uno de ellos les intrigó cómo es que surgió, cuáles eran las características que presentaba en cada una de las etapas del desarrollo del ser humano y dentro de su especialidad que finalidad tenía éste.

Usualmente se ha recurrido al juego en el grupo, como una forma de "pasar el rato", para cambiar el ritmo de trabajo o para crear una atmósfera diferente.

Pero el juego no tiene solamente las funciones antes señaladas, sino que como experiencia del grupo, puede convertirse en un factor importante para su evolución.

Los mecanismos de los que se vale el juego se basan en unos valores como: amistad, cooperación, ayuda mutua, respeto, etc.; que estimulan un tipo de relaciones que provocan situaciones concretas que pocas veces se valoran.

Para Beatriz N. Parula el juego es una actividad física o mental que "transforma o

modifica imágenes pues es el signo y no el soporte material que se utiliza - sea un juguete, sea otro compañero - el verdadero pivote sobre el que gira la acción de jugar" (1)

Para Jean Piaget el juego es una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, y en especial en las etapas sensoriomotriz y preoperacional, pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa.

"Es también un equilibrador de la afectividad y permite al niño su socialización y la incorporación de su identidad social" (2)

El juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil que permite la afirmación de sí mismo, ejercita capacidades físicas e intelectuales y ayuda a plantear y resolver problemas cotidianos de desarrollo y convivencia.

El juego es una actividad física y mental fundamental en la vida de los niños, que posibilita el desarrollo armonioso de su cuerpo y de su personalidad "es una forma de vida natural, una forma inconsciente de preparación para la vida" (3)

(1) PARULA DE LÓPEZ GANIVET Beatriz N., El juego teatral en la escuela, Buenos Aires, Argentina, Ed. Guadalupe, 1987, p. 18.

(2) ZAPATA Óscar A., Aprender jugando en la Escuela Primaria, México, Ed. Pax México, 1995, p.

(3) UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL, Análisis de la Práctica Docente Propia, Antología Básica, México, Ed. UPN, 1994, p. 24

2.El juego desde diferentes perspectivas disciplinarias

Perspectiva Antropológica. (Johan Huizinga)

Johan. Huizinga señalaba: "Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego - como juego - y en él se desarrolla" (4)

Huizinga concibe al juego como fenómeno cultural antes que como una función biológica, considera que el juego es más viejo que la cultura, debido a que la sociedad y los animales no esperaron a que alguien les indicara cómo debían jugar y que la civilización humana no añade ninguna característica esencial al concepto de jugar.

Así podemos decir que para Huizinga "el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente" (5)

Para él la realidad del juego abarca el mundo animal y el mundo humano y señala que el juego ha existido previamente a la cultura, y que la ha acompañado desde sus comienzos hasta su extinción, ya que la cultura tiene siempre contacto con el juego como una cualidad determinada de la acción, que se diferencia de la vida corriente.

(4) HUIZINGA Johan, Homo Ludens, Madrid, Ed. Emecé Editores, 1982, p 8

(5) Ibidem p 44

Huizinga estudia al juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social. Para el adulto el juego es una función que puede abandonar en cualquier momento, puede ser algo superfluo, no se realiza por una necesidad física y menos por un deber moral, no es una tarea, se juega en momentos de ocio y sólo secundariamente, al convertirse en una función cultural, se vinculan el deber y la tarea, al juego.

Algunas de las características que para Huizinga tiene el juego son:

- a) que el juego es libre, es libertad, ya que es una actividad libre, y si es por mandato no es juego
- b) el juego no es la vida corriente, más bien es escaparse de ella temporalmente a otra actividad con características propias, porque el niño sabe que hace "como si..." y que todo es broma.
- c) el juego es desinteresado, porque sirve al bienestar del grupo y sus fines van más allá de los intereses materiales o de la satisfacción de necesidades individuales vitales.
- d) una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento inmediatamente después de terminarlo o ya transcurrido un tiempo, El poder repetirlo es una de sus propiedades esenciales.
- e) Cada juego tiene un orden propio y absoluto, crea orden, es orden, tiene sus propias reglas obligatorias, las cuales no permiten duda alguna y cuando se rompen éstas se deshace el mundo del juego, lo estropean, pierde su carácter de juego y lo anulan

Johan Huizinga menciona "la cultura en sus fases primarias, tiene algo de lúdica, es

decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego" (6), así a la lucha, la guerra, se le ha podido denominar juego; como en el caso de un torneo medieval considerado un combate paródico, un juego, aunque en éste hubiera derramamiento de sangre.

"La lucha como función cultural supone siempre reglas limitadoras, y exige, en cierto grado, el reconocimiento de su carácter lúdico". (7)

Perspectiva Sociológica. (Agnes Heller)

Agnes Heller opina que en el juego se desarrollan todas las capacidades humanas, pueden manifestarse diferentes estados de ánimo, entran en juego las pasiones y no hay consecuencia reales porque no se causa daño físico alguno.

En el juego se puede ser celoso, envidioso, apasionado, etc., puede jugarse con o sin inventiva, con mucha o poca fantasía, lógica o ilógicamente etc.

La moral de la vida es distinta a la del juego, la de éste se basa en obedecer las reglas y dentro de éstas todo es posible, no se puede jugar dejando ganar al otro, ya que en este momento el juego deja de ser juego.

Lo que Heller resalta es la fantasía, debido a que la realidad es sustituida por una realidad imaginaria viviendo en un mundo inventado o autónomo, así todo juego se convierte en una satisfacción de la fantasía, este tipo de juegos dan como resultado la interiorización social.

(6) *Ibidem* p 63

(7) *Ibidem* p. 110

A. Heller distingue tres grandes grupos de juegos:

- los de pura fantasía: sirven para la interiorización social, como cuando las niñas juegan a la mamá, cuidan, alimentan a su muñeca como si ésta representara a un bebé, además casi no producen tensión y son relativamente privados.
- los juegos miméticos: en éstos la satisfacción de las fantasías se representa en la toma de un papel, como en el teatro, como cuando dicen ser un bombero, chofer, policía, etc., pueden tener un ambiente un poco tenso por el contenido evocado.
- los juegos regulados: aquí los papeles se convierten en funciones dentro de un conjunto de reglas y tienen dos características: primero son en general juegos colectivos no se pueden jugar solos y segundo son de carácter competitivo, se puede ganar o perder, la tensión que poseen aferra a los jugadores al juego y son creadores de público.

En el mundo del niño, el juego es una forma de vida natural, una forma inconsciente de preparación para la vida.

Perspectiva Psicológica. (Jean Chateau, Erik H. Erikson y Jean Piaget)

Dentro de la psicología el juego empezó a interesar a los estudiosos del desarrollo infantil desde el siglo XIX, donde se realizaron investigaciones sobre los juegos y su utilización didáctica.

Jean Chateau dice que el juego en el niño es en primer lugar placer, una actividad en la que las apariencias, las estructuras ilusorias, el arrebató, etc., tienen considerable importancia; el juego no constituye un fin en sí mismo, sino un medio eficaz para educar al niño.

El juego, señala Chateau, permite percibir todo el niño a la vez, en su vida motriz, afectiva, social o moral. Presenta un carácter de seriedad, es serio porque posee muy a menudo reglas severas, fatigas y provoca agotamiento.

La infancia es, el aprendizaje para la edad madura, estudiar en el niño sólo el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tomar en cuenta al juego, es no darnos cuenta como se modela este niño, ya que el juego hace actuar las posibilidades que se encuentran en su estructura, realiza las potencias que afloran sucesivamente a la superficie de su ser, las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor.

En la infancia se obtiene gracias al juego un adiestramiento de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas .

El juego , de acuerdo a lo que dice Chateau, desempeña en el niño el mismo papel que desempeña el trabajo en el adulto, éste se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos, el adulto se prueba a sí mismo con resultados reales ante los demás, (ganancias en el trabajo, elaboración de su casa, una buena carrera universitaria, etc.), el niño no tiene esos trabajos reales, pero el gran sustituto es el juego, de allí la importancia primordial del juego en nuestros niños, el niño que no quiere jugar tiene problemas de personalidad, es un ser sin orgullo, sin porvenir, etc.

La historia del juego en el niño es la historia de su personalidad que se despliega y de la voluntad que se va conquistando poco a poco.

Erik H. Erikson refiere que en la edad temprana se establece una relación de juego

entre madre e hijo, donde con una sola mirada de la madre al hijo puede transmitirle confianza, miedo, amor, preocupación, enojo, etc., hay una interacción entre ambos y es de vital importancia que se establezcan este tipo de juegos cara a cara para que el niño pueda ampliar su auto-esfera.

La madre, dice Erikson, es el primer medio ambiente y el primer educador que permite al niño alcanzar la capacidad de aprender, al ver a los ojos al hijo, le permite que éste integre su rostro y su presencia a su auto-esfera, por lo que la vida comienza a partir de esta relación con los ojos.

El constante examen y reexamen visuales deben presentar cierto carácter de juego, lo que conduce a una interacción significativa al ser contestada por la madre con estímulo lúdico. Y esta interacción significativa es el principal facilitador del "núcleo del yo".

Erikson estudia también la ritualización de los hombres y menciona que " lo que limita la ritualización lúdica en el hombre, es tan difícil de definir como el juego mismo" (8)

Realiza varios estudios con niños de cinco años de edad, los cuales trabajan con diversos materiales construyendo lo que ellos desean y al terminar explican lo que representan.

De esta forma Erikson señala que esto era un ejemplo de la capacidad de los niños para proyectar un conflicto interno, una situación personal relevante de su vida,

(8) UPN, El juego, Antología Básica, México, Ed. UPN, 1995, p.79

sobre el microcosmos de una mesa de juego.

Este tipo de juego facilita al niño la comunicación, el poder confesarse, la autoexpresión, para poder recapitular y reinventar su propia experiencia con el fin de averiguar a donde puede llevarle.

Por lo que la función del ludismo es "la restauración y creación de un *margen de dominio* en un grupo de acontecimientos o circunstancias" (9)

Erikson señala que el juego es indispensable para el hombre, es la fuente infinita de su potencial, y considera también que a lo largo de toda su vida, esta relación visual con las personas se centra en los ojos.

Jean Piaget considera que el juego es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia, es un equilibrador de la afectividad y permite al niño su socialización y la incorporación de su identidad social.

El juego es una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, sin importar en cual estadio se encuentre. Su evolución está íntimamente relacionada con todo el desarrollo evolutivo del niño.

Piaget encuentra en los juegos infantiles tres tipos de estructuras con las que los clasifica: el ejercicio, el símbolo y la regla.

(9) *Ibíd.*, p 82

Considera que los juegos de construcción constituyen la transición entre los tres tipos de juegos y las conductas adaptadas.

El juego, primeramente el juego ejercicio, después el juego simbólico y el juego reglado, permiten al niño asimilar la formación de las categorías conceptuales y sus relaciones lógicas.

Piaget dice que la inteligencia es el equilibrio entre la asimilación y la acomodación, y que el juego consiste esencialmente en asimilación o por lo menos es más asimilación que acomodación.

Considera que el juego se distingue del acto intelectual, por su finalidad y no por su estructura., ya que mientras el acto intelectual busca un objetivo externo el juego tiene un fin en sí mismo.

El juego es una actividad natural en el niño, le permite desarrollarse positivamente en la escuela y al convivir con el grupo de juego permite la adaptación socio-emocional, la cual es necesaria para el aprendizaje escolar, y genera en el grupo sentimientos de solidaridad y de integración cooperativa.

3. El juego en la Educación

3.1. Importancia del juego

El juego ha dejado camino en el tiempo porque ha sido una actividad fundamental para el desarrollo de la humanidad, ya que la cultura humana surgió de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica.

A través del tiempo se ha observado que el ser humano es el único animal que juega sistemáticamente con otras especies, exceptuando algunas especies que comparten un mismo hábitat.

El juego es en el niño una actividad tan importante como dormir y comer, ya que éste le permite desarrollar una actividad física y descargar las tensiones del mundo en que vive.

El niño no juega sólo a cosas que le gustan sino también a aquello que teme, por medio del juego resuelve tensiones y dispone su equilibrio interno, entiende y se comunica en ese mundo complejo al que quiere y necesita integrarse.

Para **H: Wallon** el juego es un eslabón dentro de la colectividad en la conquista del símbolo y el signo, y habla del paso de la inteligencia por medio del juego, además de que cumple un rol esencial en la formación de la personalidad.

" Wallon sostiene que: ' Un elemento de base indispensable para la construcción por parte del niño, de su personalidad, lo constituye la representación, más o menos global, más o menos específica y diferenciada que tiene de su propio cuerpo.' " (10)

Así H. Wallon deduce la importancia que tiene el jugar en la niñez y todas la posibilidades educativas que puede brindar, ya que con éste se favorece el desarrollo y el trato con los demás, es cimiento del interés que en el transcurso del tiempo ha de tener por los demás y por la vida en sociedad.

(10) ZAPATA Óscar A., Aprender jugando en la Escuela Primaria, México, Ed. Pax México, 1995, p 59.

Con el juego se despierta el auténtico espíritu de equipo, el sentido de cooperación y solidaridad y no el de denigración y rivalidad.

Jerome Bruner explica que cuando se juega el individuo comete menos errores, no existe un fin particular más bien el juego hace que el hombre monte todo un escenario en función de algo.

Con el juego, el mundo exterior, el niño lo interioriza, se apropia de él, lo transforma, le proporciona placer, el jugar socializa y prepara al individuo para vivir en sociedad, asumiendo los roles que le corresponden en cada momento de su vida.

Bruner opina que el juego al ser relevante para la vida futura del niño constituye "un 'medio' para 'mejorar la inteligencia' " (11) teniendo cuidado de que los juegos no inhiban la espontaneidad para que no se pierda la esencia de juego.

Con el juego el niño no tiene consecuencias frustantes, aunque la actividad sea muy seria, por eso es que se vuelve un medio excelente para poder explorar. La actividad lúdica permite al educando modificar aquello que está tratando de lograr, sus fantasías sustituyen a los objetivos.

Con el juego se transforma el mundo exterior de acuerdo a los deseos, pero en el aprendizaje se transforma el niño para poder entender a este mundo y lo más importante de éste es que proporciona un gran placer, incluso los obstáculos que se pudieran dar durante el mismo pero cuando son superados el placer es mayor.

(11) UPN, El juego, Antología Básica, México, Ed. UPN, 1995, p. 71

3.2. Sentido del juego

Risa, amor y aprendizaje están muy estrecha e idealmente relacionados en el juego. La energía de mente, espíritu y cuerpo que un niño aplica al juego, sobrepasa con mucho a la educación formal.

La educación nueva ha permitido que el niño juegue durante su paso por la escuela ya que éste se manifiesta por sí mismo en estos lugares. Es obvio que jugando es como los niños aprenden la mayor parte de sus lecciones preescolares.

A través del juego el niño accede a una definición funcional de conceptos y objetos conviniendo las palabras en partes integrantes de las cosas.

El juego adiestra músculos y sentidos, refina el juicio, incluye al individuo en la sociedad, así como da forma a sus sueños, presenta realidades y aunque tendemos a verlo como una actividad primordialmente infantil, es una educación que dura toda la vida.

Por lo que se tiene que jugar en todas las etapas escolares por las que pasa el ser humano, ya que el individuo dentro del juego es inquisitivo, curioso y explorador.

3.3. Evolución del juego infantil

La evolución del juego está íntimamente relacionado con todo el desarrollo evolutivo del niño.

Jean Piaget considera que el juego no se distingue del acto intelectual por su estructura, sino que la diferencia está en la finalidad.

El juego infantil se manifiesta en la niñez de tres formas: como juego ejercicio, como juego simbólico y como juego reglado. En cada periodo cognitivo aparece una de estas formas, pero pueden coexistir simultáneamente durante el desarrollo.

Jean Piaget centra su análisis en el juego simbólico al que considera una actividad esencial para la consolidación de la función semiótica. El surgimiento de éste se debe a la disociación de la función de asimilación respecto de la acomodación.

En la representación cognoscitiva la asimilación está en equilibrio constante con la acomodación. En el símbolo lúdico la asimilación prevalece sobre la acomodación.

Los juegos ejercicio.

Los primeros juegos se realizan sobre el propio cuerpo: mirar una y otra mano; juntar y separar las manos; buscar y tomarse un pie, etc. Conforme pasa el tiempo van agregándose los objetos del medio a estos juegos: un chupón, una sonaja, etc.

Con el avance de la inteligencia el niño logrará combinar diferentes juegos sensomotrices.

Eventualmente, cerca de los 18 meses, el niño podrá imitar un acto complicado aunque carezca de modelo.

Esta imitación diferida sugiere a Piaget que el niño ha progresado de la representación en vivo a la representación en el pensamiento que marca la transición del niño al periodo preoperacional.

Piaget enfatiza que estas acciones deben ser llevadas a cabo físicamente, primero, antes de que puedan ser elaboradas en la mente esto explica la necesidad de una etapa tan larga de tiempo para la pura actividad física durante el primer periodo.

Juego simbólico.

En la última etapa senso-motora, por medio de la imitación y el juego, el niño puede transitar a la representación y, por lo tanto, a la adaptación conceptual.

El niño adquiere la función simbólica a través de esta especialización de la acomodación, que es la imitación y la especialización asimilativa que es el juego.

En el juego simbólico el niño modifica la realidad en función de su representación mental ignorando todas las semejanzas entre el objeto y lo que ha escogido que represente.

Estos juegos no tienen reglas o limitaciones.

Una forma de juego simbólico es la de generalizar patrones primarios para la representación mental de nuevos objetos. Se usa el cuerpo para representar otra gente o cosas. El juego simbólico no tiene limitaciones.

Este tipo de juegos por su capacidad de asimilación de la realidad exterior, favorece el desarrollo de las funciones intelectuales.

Estos juegos desarrollan una práctica de cooperación infantil que permite favorecer las estructuras operacionales y los procesos de socialización.

Juego reglado.

En la última etapa del periodo preoperacional los niños participan cada vez más en los juegos socializados con compañía real.

Este tipo de juego proporciona una forma de adaptarse a las reglas sociales, corriendo riesgos mínimos y tienen reglas que se pasan de niño a niño.

En este periodo su participación en los juegos sociales está limitada a su incapacidad de aceptar el punto de vista de otro.

Desde los siete años la conducta infantil se modifica radicalmente y se vuelve social, se inicia la formación del pensamiento lógico concreto, puede realizar un contacto con los objetos, operaciones de clases, como de relaciones; esto le permite desarrollar un sistema cognoscitivo con el que puede organizar y operar sobre la realidad.

El gran avance de este periodo es la inteligencia operacional. Piaget define la operación como una acción interiorizada reversible y que se integra en una estructura de conjunto.

Con estas nuevas condiciones intelectuales el niño es capaz de cooperar y comprender diferentes puntos de vista.

La organización operatoria del pensamiento es la posibilidad de la cooperación y el trabajo grupal promueve el desarrollo del pensamiento operativo; por lo que la cooperación social es sumamente importante en el desarrollo intelectual.

"El juego reglado es la culminación de los procesos lúdicos, se consolida progresivamente durante este periodo del pensamiento lógico concreto y logra su máxima expresión en el periodo del pensamiento formal abstracto; este tipo de juego se continúa durante toda la vida adulta en forma de deportes" (12)

(12) ZAPATA Óscar A., Aprender jugando en la Escuela Primaria, México, Ed. Pax México, 1995, p.

B FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA

1. Características del niño de 11 y 12 años de edad

La fundamentación Psicopedagógica en la que vamos a basar nuestro proyecto será la de la Pedagogía Operatoria; tomando las bases de Jean Piaget y la Pedagogía Libertaria, considerando como teórico representativo a Paulo Freire.

"El maestro de sexto grado se encuentra con alumnos en una edad de transición, once y doce años, a la que puede corresponder según los ambientes culturales y el grado de maduración fisiológica, una infancia en vías de desaparecer o un comienzo de preadolescencia con todo lo que ésta implica de ruptura con la niñez...El preadolescente busca su identidad y por ello pone en crisis muchas de las cosas recibidas en los distintos aspectos de su personalidad" (13)

Desarrollo cognoscitivo.

Este desarrollo "es el producto de la organización, asimilación y modificación de las experiencias que el niño tiene frente al mundo que lo rodea" (14)

Características:

- Capacidad para anticipar resultados y consecuencias.
- Se inicia en la sistematización y organización del pensamiento.

(13) SEP, Libro para el maestro. Sexto grado, Ed. SEP, México 1983, p 10.

(14) SEP, Curso Básico para Profesores de Educación Primaria, Proyecto Estratégico 03, "Capacitación y Desarrollo del Magisterio en Servicio", México, Ed. SEP, 1985, p 2.

- Su habilidad para cuantificar objetos le permite realizar estimaciones del tiempo y el espacio.
- Puede utilizar patrones de medida.
- Puede aplicar diversas operaciones matemáticas.
- Es capaz de representar objetos con diferentes posiciones y ubicación
- Es capaz de manejar la simetría, los contrastes, las transposiciones, los ejes de referencia y la lateralidad de los objetos
- Sus nociones geométricas se tornan más precisas; puede anticipar deformaciones de las figuras al ser proyectadas.
- . Es capaz de representar figuras tridimensionales.
- Es capaz de reproducir modelos a escala.
- Realiza cuantificaciones de figuras volumétricas.
- Determina anticipadamente las posibles combinaciones de diversos objetos y para calcular la posibilidad de ocurrencia de un evento.
- Es sensible a las contradicciones y busca explicaciones lógica y fisicomecánica de los fenómenos.
- Su pensamiento se vuelve más objetivo y preciso.

Desarrollo socioafectivo

"Se refiere a las expresiones emocionales de alegría y de felicidad, tristeza y desconsuelo, ira y enojo, que son experiencias o vivencias afectivas relacionadas con la satisfacción o insatisfacción de las necesidades humanas" (15)

(15) *Ibidem* p.2

Características:

- Comienza a desarrollar mayor conciencia y sensibilidad hacia su ambiente.
- Suele manifestar fuerte sentido de justicia y rechaza las acciones que "no están bien".
- Muestra una creciente preocupación por las diferencias de sexo.
- Se aísla del adulto al darse cuenta que puede pensar y actuar independientemente de él.
- Discrimina las diferencias entre la teoría y práctica del mundo que le rodea.
- Es consciente de que el grupo es más poderoso que una persona aislada.
- Muestra sentimientos contradictorios hacia su propio desarrollo fisiológico y anatómico.
- Sus procesos de valoración le permiten preferir entre unos valores y otros, así como la realización, expresión y comunicación de éstos.
- No tiene un concepto definido de sí mismo, por lo que recurre a la identificación de rasgos de personas significativas para sí.
- Su vida social se amplía e intensifica.
- Empieza a vivir el "nosotros".
- Es capaz de realizar actos involuntarios, pero lo hace de acuerdo a las situaciones y en dependencia del grupo de compañeros.

Desarrollo psicomotor

"Es la serie de movimientos corporales que el niño realiza, permitiéndole la estimulación a su sistema nervioso" (16).

(16) *Ibidem* p.3

Características:

- Organiza y controla mejor las relaciones espacio-temporales.
- Es capaz de combinar destrezas para realizar movimientos complejos.
- Reafirma el concepto de lateralidad de sí mismo y los objetos.
- Adquiere conciencia y control de sus posibilidades motrices
- Gusta de la competencia para equilibrar su afán de comprobar sus posibilidades motrices y su participación como miembro de un grupo.

De acuerdo a Piaget el niño de 11 años se encuentra en el periodo de operaciones concretas. Es capaz de mostrar un pensamiento lógico ante los objetos físicos.

La reversibilidad que ya posee le permite invertir mentalmente una acción, que antes sólo había llevado a cabo físicamente.

El niño es capaz de retener mentalmente dos o más variables de los objetos y reconciliar datos supuestamente contradictorios. Es más consciente de la opinión de otros.

El niño se convierte en un ser más capaz de pensar en objetos físicamente ausentes que se apoyan en imágenes vivas de experiencias pasadas. Sin embargo el pensamiento infantil está limitado a cosas concretas en lugar de ideas.

2. Concepto de Educación

La Pedagogía tradicionalista es completamente opuesta a la Pedagogía Libertaria , ya que en ésta se promueven ideas y sostiene a la educación como práctica de la libertad.

Para **Paulo Freire** la educación liberadora debe estar apoyada en la comunicación, y propone una pedagogía de la concientización, la cual debe tener tres condiciones fundamentales:

- a) utilizar un método crítico y dialógico;
- b) debe modificar el contenido programático de la educación y
- c) servirse de técnicas nuevas, para reducir, y codificar el nuevo contenido programáticos, así como para descodificarlo.

También la educación para Freire debe ser humanitaria, para integrar al individuo a su realidad nacional, y así perder el miedo al mundo, a la libertad, creando en el educando un proceso de recreación y búsqueda de su independencia y solidaridad.

Debe existir un educador-educando, como un educando-educador, ya que los hombres se educan entre sí, mediatizados por el mundo. Por lo que el educador para poder enseñar, debe primero aprender para realizar esta acción, y de esta forma seguir aprendiendo.

"La Educación Liberadora posee las siguientes características:

- a) El diálogo es fundamental.
- b) Critica y despierta la creatividad.
- c) Estimula la reflexión y la acción sobre la realidad.
- d) Refuerza el carácter histórico de los hombres, aceptándolos como entes en proceso.
- e) Se hace revolucionaria.
- f) Las situaciones son presentadas como punto a resolver.

g) A los hombres los humaniza a través de la búsqueda del ser, más en la comunión o la solidaridad." (17)

Mediante la educación liberadora se pretende que el niño sea un ser de relaciones y de contactos, por la constante interacción con la naturaleza y los hombres, que desarrolle un pensamiento crítico, reflexivo y no reflejo, que comprenda el ayer, descubra el mañana al existir en el tiempo y en el espacio.

3. Concepto de enseñanza-aprendizaje

La enseñanza y el aprendizaje constituyen pasos dialécticos inseparables, pero no sólo por el hecho de que cuando haya alguien que aprende tiene que haber otro que enseña, sino también en virtud del principio según el cual no se puede enseñar correctamente mientras no se aprenda durante la misma tarea de la enseñanza. Todos en alguna forma somos aprendices y maestros.

Para Piaget el aprendizaje está determinado por el desarrollo, es una función evolutiva, siendo necesario que el niño cuente con ciertas estructuras, esquemas y maduración de algunas funciones; para que pueda lograr determinados conocimientos, destrezas motrices o hábitos

Papel del maestro

El maestro debe ser capaz de cautivar y provocar un interés permanente en los alumnos, debe contar con una gran información, partir de la realidad social del

(17) SEP, Corrientes Contemporáneas de la Pedagogía, México, Ed. SEP, 1985, p 226.

alumno, tener objetivos claros y precisos, tener un espíritu abierto, crítico y responsable para poder dar coherencia a la enseñanza de cualquier asignatura al momento de relacionarla con la vida cotidiana de sus alumnos.

Cuando el maestro domina los contenidos, permite mayor atención a los razonamientos de los alumnos, permite un diálogo más productivo con ellos, ya sea aportando información formulando preguntas que contrasten con sus opiniones o enriqueciendo sus puntos de vista. De esta forma podrá conducir a sus alumnos hacia la comprensión de los sucesos históricos y no sólo al recuento de hechos.

Papel del alumno.

Se pretende entonces que los alumnos reconozcan la influencia del medio sobre las posibilidades del desarrollo humano; mediante la reflexión, desarrollará capacidades que puedan transferirse hacia el análisis de la vida social contemporánea; demostrará interés por las asignaturas, manifestándose una actitud permanente de búsqueda de información. sólo así el alumno llevará a cabo la construcción y recreación de conocimientos, ideas y valores.

4. Concepto de historia

Entendemos a la historia como un presente que es resultado de hechos sucedidos en el pasado y que este presente a su vez repercutirá en los hechos futuros debido a que la historia está en constante transformación.

La historia comprende los acontecimientos de los cuales es protagonista el hombre, sus hechos, creaciones, ideas y creencias.

La historia sirve para afianzar o inventar identidades; reconquistar la certeza del sentido social, personal o colectivo; imponer o negar versiones del pasado de vencedores o vencidos; saber de pueblos y civilizaciones para despertar el goce y la imaginación para justificar poderes; para fundar reivindicaciones de clases subalternas y, desde el camino de la ciencia para comprender el presente y proyectar el futuro.

"El presente ' no necesita del pasado sino en relación con el porvenir '. No se trata simplemente de conocer el pasado para comprender el presente y quedarse ahí...se trata de aplicar a la Historia la Tesis 11 sobre Feuerbach, de Marx: es necesario transformar el mundo, o al menos, defenderlo" (18)

La educación no es una transferencia del saber, sino un encuentro del educando y el educador, con los acontecimientos.

En el proceso enseñanza-aprendizaje de la historia, maestro y alumno deben manejar conceptos tales como: tiempo, pasado, sociedad, etc., utilizar textos e informaciones, participar en ejercicios de imaginación y simulación, e interpretar la información para comprender a la historia como un presente, resultado de hechos pasados.

Con base en las reflexiones teóricas expuestas en este capítulo, se puede concluir que si se quiere ser congruente con el objetivo de impulsar una educación libertaria y un proceso de enseñanza-aprendizaje constructivista, el maestro de primaria debe

(18) SÁNCHEZ QUINTANAR Andrea, ¿Para qué enseñar y estudiar historia?, Cero en Conducta Volumen 6, México, 1991, p 15

de estar informado sobre los cambios que ha tenido la educación a través del tiempo, dejar atrás el papel de transmisor de conocimientos y convertirse en un enlace de comunicación con sus alumnos, darles libertad, permitirles el diálogo para así establecer una relación recíproca de conocimientos. Maestro y alumno se educan, hablan, saben y aprenden

Durante el proceso enseñanza-aprendizaje, el docente debe utilizar nuevos métodos, adecuar los contenidos programáticos, emplear nuevas técnicas y valerse de los recursos didácticos necesarios para que el alumno sea activo, constructivo, reflexivo, inquisitivo y abierto.

Una de las estrategias que actualmente puede utilizar el profesor para el aprendizaje de la historia, es el uso de recursos didácticos innovadores, como lo es el juego, ya que por medio de ellos se facilita a los alumnos la apropiación con significado, de los contenidos programáticos.

CAPITULO II

**EL RECURSO DIDÁCTICO EN EL
APRENDIZAJE**

A. EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

1. Recurso Didáctico

El hombre para conocer las cosas en sí mismas, debe transformarlas antes en cosas para sí, para conocerlas como son independientemente de él, debe someterlas primero a su propia práctica para poder comprobar como son cuando no esta en contacto con ellas, debe primeramente entrar en contacto con las cosas.

El término recurso didáctico se refiere a todos aquellos instrumentos o herramientas que utiliza el profesor en su práctica docente, con el propósito de facilitar y acelerar en los alumnos, la apropiación y aprensión de los contenidos programáticos.

El recurso didáctico en sí mismo no es depositario de ningún valor, su validez se da durante el proceso enseñanza-aprendizaje con los contenidos que le subyacen, así como la capacidad que tenga para generar acciones de aprendizaje, que movilicen las estructuras cognoscitivas de los alumnos.

"Los recursos didácticos, se definen como los objetos que se encuentran en el medio y que le proporcionan al niño elementos de estimulación y facilitan su proceso educativo, dichos objetos pueden ser de fabricación industrial, manual o elementos de la naturaleza" (19)

Los recursos didácticos ayudan a:

"- hacer más objetivos algunos temas.

(19) SEP, Manual para la elaboración de Recursos Didácticos, México, Ed. SEP, 86/87, p. 10

- acercar a la realidad al alumno
- proporcionar al alumno medios de observación
- economizar tiempo en las explicaciones
- despertar el interés de los alumnos
- facilitar la comprensión de los alumnos" (20)

Los recursos didácticos son importantes auxiliares para el que los usa, maestro - alumno, pero nunca sustituirán la labor de un buen profesor.

La finalidad del recurso didáctico es la de posibilitar el acceso a la información de un modo tal que facilite a los alumnos la apropiación del conocimiento.

El uso de los recursos didácticos debe estar justificado, no se trata de proporcionar al niño una diversidad de materiales, más bien debe considerarse la edad de los niños, los propósitos y las características físicas de dichos recursos.

Hay dos tipos de recursos didácticos: los comerciales, de fabricación en serie, y los elaborados por personas que atienden al niño y que "representan un lazo afectivo, ya que el adulto los hace pensando en necesidades e intereses del niño" (21)

2. El uso del juego como recurso didáctico

Uno de los recursos didácticos que el maestro puede utilizar dentro del aula es el

(20) UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL, Medios para la enseñanza, Antología Básica, México, Ed. UPN, 1986, p. 31

(21) SEP, Manual para la elaboración de Recursos Didácticos, México, Ed. SEP, 86/87, p10.

juego por su gran valor vivencial y por ser inherente al desarrollo del niño.

El juego es una herramienta operativa que brinda muchas posibilidades a la práctica docente; primero como elemento renovador de la enseñanza y después como medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.

En el campo de la educación se plantea la propuesta del uso del juego como un recurso para el aprendizaje y con la finalidad de ayudar al niño, para que se le facilite la asimilación de los contenidos programáticos.

Por lo tanto se puede considerar al juego como un recurso didáctico ya que aquél es una forma natural del niño para aprender, jugando aprende a concentrarse, a ejercitar su imaginación, a manifestar sus ideas a adquirir comportamientos que le van dando madurez y a tener un control del mundo que le rodea.

El juego es el medio que posibilita que se ejercite la iniciativa y se desarrolle la inteligencia, en una situación en donde los niños están naturalmente motivados por la realización de éste y permite que el aprendizaje sea de una forma mucho más eficaz y agradable.

El juego como recurso didáctico permite responder a una didáctica activa, que concede gran importancia a la experiencia del niño, respetando sus necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación y en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño en el grupo.

El maestro siempre debe conservar lo placentero del juego y vincularlo a las

actividades cognitivas de las labores cotidianas, de tal forma que al emplearlo adecuadamente como recurso didáctico, se lograrán aprendizajes significativos que permitirán desarrollar factores cognoscitivos, afectivos y sociales.

La estimulación, la motivación y el interés a través del juego constituyen recursos que ayudan al profesor a guiar la educación. El juego es más proceso que materia escolar porque es un medio de enseñanza y aprendizaje, y éste debe de impregnar la forma en que los profesores desarrollen sus actividades de aprendizaje.

La educación por medio del juego, permite al maestro brindarle a los alumnos la posibilidad de acceder a un aprendizaje significativo, resultado de la relación entre los contenidos aprendidos, nuevos, y los conocimientos anteriores del alumno, para que el alumno no se aburra y pueda asimilar los contenidos programados por el profesor.

N. K. Krúpskaia dice que "A través del juego se educa en los niños, ante todo, la independencia, las cualidades sociales, el colectivismo, el sentido de la amistad."
(22)

El uso del juego como un recurso didáctico para la educación puede desarrollarse exitosamente tomando en cuenta que es una actividad propia del niño, y que éste ayudará a conservar y estimular su independencia.

Ha sido tan importante el estudio del juego, como recurso didáctico, que actualmente se ha recurrido a él dentro de la Pedagogía Operatoria, para elevar el

(22) UPN, El Juego, Antología Básica, México, Ed. UPN, 1995, p. 191.

desempeño de la actividad docente, para el mejor desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, y como un medio para promover el desarrollo intelectual infantil

3. El juego en las diferentes áreas del conocimiento.

Si el juego ocupa un lugar especial en la vida del niño, sí a través de él, se incorpora al niño a la colectividad, amplía y precisa sus conocimientos y forma las más preciadas cualidades morales y de voluntad, entonces, es recomendable utilizarlo en cada una de las asignaturas que se imparten en la Educación Primaria.

Los diferentes juegos correctamente organizados y sistematizados permiten al niño madurar los procesos esenciales para el aprendizaje de las disciplinas escolares.

El juego en la asignatura de Español se puede introducir desde el primer grado hasta el sexto, para los dos primeros niveles, el juego se utiliza para que los niños relacionen, conozcan diferentes letras, las comparen, etc.

Para el segundo y tercer ciclo, del tercero al sexto grado, el juego les ayuda a los alumnos a descubrir las diferentes grafías que existen para un mismo sonido, para emplear una buena ortografía; para ampliar su vocabulario, mejorar sus estrategias en la lectura de comprensión y elaborar redacciones de acuerdo a sus vivencias cotidianas, etc.

En Matemáticas, con el juego "los alumnos amplían sus conocimientos matemáticos y desarrollan ciertas capacidades y habilidades básicas como son: construir estrategias, expresar y argumentar sus ideas, realizar cuentas mentalmente para

calcular resultados aproximados y conocer, identificar y clasificar figuras geométricas" (23)

En la asignatura de Ciencias Naturales, los alumnos están descubriendo constantemente, el juego, es entonces, un buen recurso didáctico para facilitar el aprendizaje de esta asignatura.

A través de él se puede relacionar el conocimiento científico con sus aplicaciones técnicas, estimula la capacidad de observar y preguntar, así como de plantear explicaciones y soluciones de lo que ocurre a su alrededor, se puede jugar con agua, con las formas, con las texturas, el peso, la masa, etc., con todos aquellos materiales e informaciones a los que pueda tener acceso.

4. El juego en las Ciencias Sociales

Al utilizar el juego en la asignatura de Geografía, se estimula en el niño la capacidad de observación de los fenómenos naturales, las relaciones que existen entre el medio y las formas de vida de los grupos humanos, adquiere conocimientos, desarrolla destrezas e incorpora actitudes y valores relativos al medio geográfico.

Con la ayuda del juego el niño enriquece conocimientos sobre división política, localización de mares, continentes, océanos, ecosistemas, etc.

En Civismo, el juego permite fomentar en los alumnos actitudes positivas, transmitir valores y actitudes sociales que los niños mantendrán cuando sean adultos,

(23) SEP, Juega y aprende matemáticas, México, Ed. SEP, 1992, p.6

favorece la autoestima, las reglas de convivencia, las relaciones interpersonales, fomenta la conciencia y el conocimiento de los derechos humanos, la confianza y la tolerancia.

En la realización de todos los juegos están implícitas las asignaturas de Educación Física y Artística, también se puede observar como está presente la correlación de varias asignaturas durante el desarrollo de un juego.

En la asignatura de Historia los propósitos fundamentales del Plan y Programas de Estudio de Educación Primaria son: que el alumno adquiera la noción del cambio a través del tiempo, reflexione sobre los hechos centrales que conforman el pasado común de los mexicanos, adquiera un ordenamiento secuencial de las grandes etapas de la formación histórica de la Nación, ejercite las nociones de tiempo y cambio histórico, reconozca y respete a la diversidad cultural de la humanidad, y relacione los procesos históricos con el medio geográfico; el juego es entonces, uno de los recursos didácticos más valiosos con los que cuenta el Profesor para que el niño construya su propio conocimiento al utilizarlo, de esta forma se logrará que el aprendizaje sea significativo y duradero.

B: EL JUEGO COMO APOYO DIDÁCTICO PARA LOS NIÑOS DE 6º AÑO

1. Características centrales de los niños.

Con base en el marco de referencia resaltamos las características centrales de los niños cuyas edades están entre los 11 y 12 años de edad y que cursan el sexto grado de educación primaria.

"Algunos rasgos fundamentales en esta etapa son: la capacidad de abstracción, gran despliegue de actividad, la extroversión, la autonomía afectiva en relación con los padres, el equilibrio; al mismo tiempo, aparece la crisis de la pubertad o de la preadolescencia, que se manifiesta por: ensimismamiento, ampliación del mundo subjetivo, pérdida de serenidad interior, espontaneidad y estabilidad emocional, búsqueda del sentido de la vida e inicio consciente de afirmación de su propia identidad". (24)

Como menciona Piaget, el niño de 11 años se encuentra en el periodo de operaciones concretas, por lo que es capaz de mostrar un pensamiento lógico ante los objetos físicos.

De este modo el niño se convierte en un ser más capaz de pensar en objetos físicamente ausentes que se apoyan en imágenes vivas de experiencias pasadas, sin embargo su pensamiento está limitado a cosas concretas en lugar de ideas.

(24) SEP; Curso Básico para Profesores de Educación Primaria. Proyecto Estratégico 03, "Capacitación y Desarrollo del Magisterio en Servicio", México, Ed. SEP, 1985, p.12

2. Tipos de juegos más adecuados.

El juego es un recurso que nos puede proporcionar orientaciones para conocer y formar al niño, descubriendo en él su individualidad, cualitativamente distinta a la de sus compañeros.

De acuerdo al desarrollo que presentan los niños que cursan el sexto grado de educación primaria, éstos prefieren los siguientes tipos de juegos, los cuales les permiten desarrollar habilidades, actitudes, aptitudes, etc.

Juegos de tercer nivel: 10 a 12 años.

Juegos de Motricidad General: Permiten desarrollar tanto los movimientos que no requieren precisión como: correr, brincar, lanzar, etc. (Motricidad gruesa), como aquellas habilidades que implican perfeccionamiento de un control más preciso, coordinación entre percepción y los movimientos que se ejecutan (Motricidad fina).

El ratón agachado, El lobo, el pastor y las ovejas, la abeja y sus crías, Águila o Sol, Dos colas mejor que una, Mancha en equipos, La evasión, Pase en ruedas, etc.

Juegos de Percepción Sensorio- Motriz: A través de éstos, se percibe la posición, la relación que existe entre un objeto y su observador.

Encontrar al compañero, El perro rengo y la perrera, Cuidado con chocar, Marcha a ciegas, ¿Cómo estoy?, La estatua ridícula, La gallina ciega, Oír y señalar, La mosca ciega, El mosquito ciego, La señal, etc.

Juegos de Estructuración del esquema corporal: Con estos juegos se propicia el análisis, conocimiento y manejo de las partes de su cuerpo, permiten al niño percibir que tiene cierto control sobre sí mismo, descubre las posibilidades de sus movimientos y coordinación.

Los petrificadores, Los mimos, La ronda, ¿Puedes hacer?, El juego de las caras raras, Las posiciones difíciles, El mayor número de toques, Voltar el paquete, En parejas, La posición inversa o el espejo invertido, Muñeco de goma, etc.

Juegos de Lateralidad: Desarrollan la habilidad para diferenciar el lado izquierdo del derecho, su internalización en relación con los distintos miembros superiores e inferiores y los ojos con respecto a los objetos externos.

A uno y a otro lado, laberinto, Carrera de cigüeñas, Carrera de langostas, Suma de saltos, luchando sentados, Combinaciones de saltos, Lucha entre tres, Saltando hasta el cielo, etc.

Juegos de ritmo, tiempo y espacio: Estimula la sensibilidad y percepción del ritmo, la noción del tiempo y la distancia que mantiene un objeto respecto del niño que lo observa o respecto a otro objeto, con las relaciones: delante - atrás, sobre - abajo, dentro - fuera, cerca - lejos.

La cadena, El corderito, La carrera del mareado, Arriba y abajo, Té, chocolate y café, Las estatuas y el comprador, etc.

Juegos de atención, memoria y deducción: Desarrollan la capacidad de concentrarse y mantener el interés en un objeto o circunstancia determinada, así

como la capacidad de percibir, reconocer y diferenciar diversos estímulos.

Frío y caliente, Veo verde, Responder y saltar, ¿De qué país se trata y cuál es su capital?, Mirar y recordar, El recorrido, Recordar los objetos, Policías y ladrones, Dominó, Damas, Ajedrez en la escuela, Leyenda, etc.

Juegos de Expresión oral y apoyo a la Lectura: Propician la habilidad para reconocer sonidos para leerlos o reproducirlos, para comprender instrucciones, describir imágenes, identificar textos y el significado de palabras nuevas.

Buscando palabras raras, Relatar lo observado, Relatar la impresión artística, El juego de las preguntas, Aumentar palabras, Cadena de Asociaciones, Cadena de refranes, ¿Cómo me llamo?, El juego de los sinónimos, La búsqueda del significado, su antónimo y sinónimo, Relevé de sinónimos, etc.,

Juegos de Expresión Gráfica y apoyo a la Escritura: Permiten la representación de las palabras en un impreso, el conocimiento y uso del lenguaje escrito para poder expresar lo que se desea.

El relato cambiado, Complementar el cuento, Inicio y final del cuento, La observación del compañero, El ahorcado, Generar palabras, Rompecabezas de ciudades, Invención de palabras, El verbo escondido, Gusto y disgusto, etc.

Juegos de Asociación lógica y Matemáticas: En estos juegos se lleva a cabo la aplicación lógica de la razón con respecto a las relaciones que existen entre los elementos, las propiedades físicas de los objetos y seres con los que interactúa el niño: forma, tamaño, seriación, clasificación y correspondencia de objetos.

Fútbol americano de conocimientos, Los círculos mágicos, El gomoku japonés, Llegar al fuerte, La docena, Timbiriche, etc.

Juegos de Aprendizaje y Socialización: Desarrollan habilidades del pensamiento, propician la convivencia entre los niños, y el trabajo en equipo para cumplir un fin mediante la mutua cooperación.

El juego de los sombreros, El vendedor, Adivinar el oficio, No dejar caer el globo, El juego de la sorpresa, La carrera de los globos, Los aguadores, la carrera de la manzana, La fiesta de los juegos, etc.

Juegos Predeportivos de Iniciación deportiva: Contribuyen al desarrollo armónico del educando, y a través de la práctica de juegos y deportes se fortalece la integración del niño al grupo en el que participa; las actividades predeportivas poseen cierta dificultad motriz e introducen a una formación deportiva inicial.

Blanco móvil, Carrera de pelotas, Los diez pases, El aro móvil, Fútbol en dúos o tercetos, Fútbol por zonas, Fútbol sentados, Basquetbol móvil, Basquetbol a caballo, etc.

Estos son sólo algunos ejemplos de los juegos considerados más recomendables para los niños de esta edad, pero no son todos los que existen, además de la posibilidad de que por medio de la creatividad del Profesor, puedan ser adaptados y mejorados para la finalidad que el docente quiera atribuirles.

3. Ejemplos de juegos

3.1. Juego de: "Trimemorama"

Su objetivo es aplicar las estructuras básicas de la lengua en la comunicación oral y escrita mediante la elaboración y utilización de un Trimemorama. Además propicia que los niños investiguen y obtengan información sobre los acontecimientos y personajes más sobresalientes que se tratan en las lecciones del Libro de Historia del alumno.

El juego consiste en que los niños identifiquen y agrupen tarjetas que tengan información en común. Participantes todo el grupo en equipos.

Organización y reglas.

- 1.- Se forman equipos de 6 alumnos cada uno. Cada integrante elabora tres tarjetas.
- 2.- Los jugadores investigan en sus libros de texto para encontrar datos con que llenar las tres tarjetas que les corresponden.
La primera tarjeta lleva el nombre de uno de los subtítulos de la lección y se ilustra con un dibujo. La segunda y tercer tarjeta debe contener información sobre los acontecimientos, personajes o frases que el alumno considera más significativas para él y que correspondan con la primera tarjeta.
- 3.- Cuando todos los jugadores terminan sus tarjetas, las revisan entre todos y si es necesario las corrigen.
- 4.- Revuelven todas las tarjetas y las extienden con el texto hacia abajo.
- 5.- En su turno cada jugador voltea tres tarjetas, las cuales deben estar ligadas al mismo tema para que pueda llevárselas, de lo contrario vuelve a voltearlas.
- 6.- El juego finaliza cuando los participantes logran formar todos los grupos de tarjetas.

- 7.- Cada tarjeta vale tres puntos.
- 8.- Se contabiliza el número de tarjetas de cada jugador.
- 9.- Gana el jugador que tenga más puntos.

3.2. Juego de: "¿Cómo me llamo?"

Su objetivo es que los alumnos reconozcan la identidad de un personaje histórico.

Participantes todo el grupo

Organización y reglas.

- 1.- La maestra escribe en varias tarjetas los nombres de personajes famosos, con sus lemas o el nombre del acontecimiento histórico en el que participaron.
- 2.- Después las sujeta, con un alfiler, en la espalda de seis jugadores, sin decirle a nadie qué nombre le ha tocado.
- 3.- Para tratar de conocer su propia identidad, los niños caminan por el salón cubriéndose la cabeza con una caja de cartón, dejando que los demás lean el nombre del personaje.
- 4.- El resto del grupo se coloca en semicírculo.
- 5.- Los seis alumnos se colocan enfrente del grupo y se retiran la caja.
- 6.- Luego preguntan a sus compañeros: ¿Soy hombre? ¿Soy mujer? ¿Estoy vivo? ¿Soy mexicano? ¿nací en el siglo pasado? etc.
- 7.- Los demás sólo pueden responder con un "si o un no"
- 8.- De esta manera, cada uno va recopilando la información necesaria para adivinar su identidad.
- 9.- Los que aciertan pueden continuar en el juego, pero sólo respondiendo a las preguntas que les hagan los otros jugadores.

10.- Después de cierto tiempo o una vez que todos los jugadores hayan descubierto sus respectivas identidades, termina el juego.

3.3. Juego "Hacer una historieta o cómic"

Objetivo: Actualizar un suceso histórico mediante la elaboración de una historieta o cómic.

Organización y reglas.

- 1.- Se forman varios equipos con los alumnos del grupo.
- 2.- A cada uno de los equipos se les proporciona una monografía de la Revolución Mexicana.
- 3.- Los equipos recortan cada una de las partes de la monografía sin dejar ninguna información visible.
- 4.- Los integrantes se ponen de acuerdo para elaborar con su imaginación y creatividad una historieta o un cómic, ubicándola en el tiempo y espacio que deseen (época actual, en el futuro, en la Revolución, en la antigua Grecia, etc.) y elaboran los diálogos de cada viñeta en el tono que deseen (cómico, serio, absurdo, etc.)
- 5.- Al terminar la historieta o cómic cada equipo expone su trabajo a los demás.

3.4. Juego "Identificación de retratos"

Objetivo: Identificar a diferentes personalidades mediante la observación detenida de sus características físicas.

Organización y reglas.

- 1.- La maestra recorta diez retratos de personalidades conocidas por los niños, procurando que sean de los personajes más relevantes de una o varias etapas de la Historia de México.
- 2.- A cada uno de los retratos les pinta algún detalle similar para que sus fisonomías puedan confundirse entre sí. Puede agregarse: bigotes, lentes, cejas más gruesas, pelo largo, etc.
- 3.- Se pegan los retratos en el pizarrón y se numerarán del 1 al 10.
- 4.- Se divide al grupo en varios equipos, y se les indica que observen detenidamente los recortes y traten de identificar a qué personaje de la Historia de México corresponde.
- 5.- Se les proporciona una hoja en la cual anotan al lado de cada número, el nombre del personaje respectivo.
- 6.- Gana el equipo que identifique mayor cantidad de nombres.

3.5. Juego "Responder y saltar"

Objetivo: Reafirmar algún tema de Historia, visto en clase, con anterioridad. Puede ser utilizado para cualquier materia.

Organización y reglas.

- 1.- Se hacen varios equipos y se forman en hilera, tomados por la cintura, y colocados detrás de una línea de salida.
- 2.- El maestro hace preguntas sobre algunos de los temas de Historia vistos en clase.
- 3.- Dependiendo del grado de dificultad de las preguntas, el maestro indica si se dan uno o dos saltos hacia la meta

4.- El alumno que responde primero a la pregunta del maestro, gana para su equipo, el derecho de avanzar, con uno o dos saltos en conjunto.

5.- Gana el equipo que logra cruzar primero la meta.

3.6. Juego "Anécdotas inconclusas"

El objetivo de este juego es el de elaborar narraciones a partir de una anécdota histórica inconclusa.

Organización y reglas.

1.- El juego consiste en que a partir de una frase, que se relacione con un personaje o un hecho histórico, los alumnos realicen una narración en forma oral.

2.- El maestro y los alumnos se colocan en círculo.

3.- El maestro comienza por ejemplo, "En el año de 1910, el pueblo de México..."

4.- El alumno que está a la derecha continúa la narración, no importando si sólo dice unas cuantas palabras.

5.- Al detenerse este alumno, continúa el compañero a la derecha, y así sucesivamente hasta completar el círculo.

6.- Al terminar el juego, cualquier alumno puede reiniciarlo con la frase que el escoja.

3.7. Juego: "¡Encuétralo en el mapa!"

Objetivo: reafirmar y enriquecer los conocimientos sobre los estados en donde ocurrieron algunos sucesos históricos de nuestro país.

Organización y reglas.

1.- Se puede jugar individualmente, en parejas o en equipos. Cada jugador, pareja o equipo de jugadores copia un cuadro como el siguiente.

Estados por los que realizó su campaña Hidalgo	Estados ocupados durante la invasión Norteamérica 1846-47	Estados de mayor militancia durante la Rev. de Ayutla.
1 _____	1 _____	1 _____
2 _____	2 _____	2 _____
3 _____	3 _____	3 _____
No. de puntos.	No. de puntos.	No. de puntos.
		No. Total de puntos.

2.- El maestro coloca un mapa de México en la pared y les explica a los alumnos, que busquen en éste los estados que se indican en cada columna del cuadro.

3.- Las columnas se llenan hasta donde hay números.

4.- Cuando un jugador o pareja termina de llenar todas las columnas grita ¡basta! y los demás dejan de escribir.

5.-El que termina primero se anota tres puntos extras.

6.- Gana el participante que tenga más puntos.

7.- Se cuenta un punto por cada respuesta correcta.

8.- Las respuestas se revisan entre todos los jugadores.

3.8. Juego "La caja mágica"

Objetivo: Estimula la imaginación y favorece la socialización entre el grupo.

Organización y reglas.

- 1.- De una caja "mágica" los alumnos pueden sacar al personaje de la Independencia, o de la etapa que se esté estudiando, más relevante para ellos.
- 2.- Los alumnos se ponen en una circunferencia, sentados en cuclillas .
- 3.- Se tapan la cabeza con las manos, metiendo la cara entre las piernas.
- 4.- Uno de los niños dice "se abre la caja y de ella sale Miguel Hidalgo", todos los participante se levantan e imitan el Grito de Independencia que dio Hidalgo en Dolores.
- 5.- Todos los integrantes se vuelven a poner en la posición inicial, se vuelve abrir la caja y sale otro personajes para ser imitados por todos.

3.9 Juego "Pintura alternativa"

Objetivo: Lograr una comunicación y la cooperación para obtener un trabajo creativo.

Organización y reglas.

- 1.- Se forman equipos de seis alumnos
- 2.- Cada equipo debe tener una hoja de papel bond blanca, lápices y colores.
- 3.- Se lanza una moneda al aire para ver que equipo comienza primero
- 4.- El primer equipo se pone enfrente de los demás alumnos, cada uno de los integrantes traza tres líneas del rostro de un héroe de la Independencia de México.
- 5.- Por equipo, tratan de adivinar quién es el personaje antes de que terminen de dibujarlo.
- 6.- Gana el equipo que lo identifique, si no es adivinado, gana el que realizó el dibujo.

CAPITULO III

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

El objetivo de esta investigación empírica, fue la de experimentar si al utilizar al juego, como recurso didáctico, el aprendizaje era ameno, divertido, entretenido, significativo y duradero para los niños.

Para la aplicación del proyecto se seleccionó al grupo 6º "B", de la escuela primaria: 41-115-03-I-x, "Centenario del Himno Nacional Mexicano", ubicada en la 2ª supermanzana s/n, de la colonia Unidad Modelo, Delegación Iztapalapa, D.F., y se aplicó en los meses de marzo y abril de 1997. Las maestras responsables de llevar a cabo esta investigación fueron: la titular del grupo Profra. Judith Fonseca León y la Profra. Yolanda Miriam Chávez Ortega

La manera en que se planificó y organizó el trabajo llevó a buscar estrategias que permitieron que ambas profesoras participaran, observaran, trabajaran y realizaran las conclusiones en equipo.

Una de las estrategias que se utilizó para tener la información sobre la ejecución del proyecto fue la de grabar todo lo que se hizo durante la aplicación de éste, luego fue transcrito y así se obtuvo un diario de campo el cual permitió tener la información de cada una de las actividades.

Otra forma de recordar lo vivido durante la aplicación fue la de videograbar, para esta actividad se contó con el apoyo de una madre de familia, la cual estuvo grabando cuando se requirió.

Esta investigación se aplicó en varias etapas: planeación, ejecución y evaluación.

A. DESCRIPCIÓN DEL UNIVERSO DE ESTUDIO

El grupo es el elemento fundamental del proceso de formación y educación. Una de las funciones del maestro es la de identificar las variables que intervienen en el grupo para así potenciar la efectividad de la enseñanza y consolidar los aprendizajes.

Los datos que a continuación se mencionan se obtuvieron del Registro de Inscripción y del diálogo con los padres.

El grupo está formado por 15 hombres y 22 mujeres, dando un total de 37 alumnos.

No. de alumnos	edad	porcentaje
3	10 años,	8 %
20	11 años y	54 %
14	12 años	38 %
Total <u>37</u>		<u>100 %</u>

La edad se tomó en años cumplidos al momento de la realización de la investigación.

Considerando que las edades correctas para cursar este grado eran las de 11 y 12 años, no se encontró ningún alumno desfasado y sí 3 alumnos con menor edad a la requerida para cursar este grado.

Características del grupo:

- En este ciclo escolar ingresaron 5 alumnos provenientes de otras escuelas, el resto, 32 niños, cursaron su educación primaria en este plantel desde el 1er grado.

- Los alumnos cuando trabajaban en equipo sólo lo hacían bajo la dirección de la maestra. Los equipos se formaban por empatía y/o por la designación de la maestra

- En el grupo hay 5 alumnos, que destacan por ser líderes en distintas actividades, dentro del salón o fuera de él, uno organiza el relajo, otro organiza las actividades deportivas o los juegos, uno más se encarga del aspecto social, de los convivios, otro organiza las actividades escolares, de todos ellos, destaca uno, por ser el más requerido por todos sus compañeros, y en todas las situaciones es el más popular.

- 17 alumnos, cuentan con el apoyo y compañía de por lo menos uno de los padres en el momento de realizar la tarea, los demás la realizan solos.

- existen 2 pares de gemelos y 5 de los alumnos sólo viven con su mamá, pero esto no ha afectado su rendimiento.

El total de padres que se consideró para los siguientes datos fue de 65, ya que en el grupo había 35 mamás y 30 papás.

Ocupación de los padres de familia:

ocupación padre y madre	número	porcentaje
hogar	17	26 %
secretaria	8	12.5 %
comerciante	9	14 %
empleado	17	26 %
profesionistas	14	21.5 %
Total	<u>65</u>	<u>100 %</u>

Conclusión: la mayoría de los padres realiza actividades del hogar o son empleados

Considerando niveles terminados, la preparación académica de los padres, fue:

nivel	Número	porcentaje
Primaria	1	1.5%
Secundaria	12	18.5 %
Carrera Comercial/Técnica	7	10.8 %
Bachillerato	25	38.5 %
Licenciatura	19	29.2 %
Doctorado	1	1.5
Total	<u>65</u>	<u>100 %</u>

Estos datos nos permitieron saber que los padres poseen una preparación mínima de primaria, y la mayoría, 45 padres, 69.2%, cursaron desde el bachillerato hasta el Doctorado.

Tomando en cuenta toda la información obtenida, encontramos que en general, las familias pertenecen al estrato de la clase media.

Colonias de Procedencia de los alumnos:

9 alumnos viven en la Colonia Unidad Modelo, 3 viven en la Héroes de Churubusco; 1 en la Minerva, 2 en la Consejo Agrarista; 2 en Los Reyes Culhuacán, 6 en la Cacama, 1 en Lomas San Lorenzo Tezonco, 3 en la Valle del Sur, 1 en la Sinatel, 2 en la Sector Popular; 1 en Tláhuac, 1 en Arenal Tepepan, 1 en la C.T.M.: Culhuacán, y 4 en la Prado Churubusco.

Total 14 colonias, de estas, 10 pertenecen a la Delegación Iztapalapa * y se encuentran ubicadas en su mayoría cerca del plantel escolar, las 4 últimas pertenecen a las delegaciones de Tláhuac, Tlalpan y Coyoacán. Ver cuadro de datos Anexo 1.

La Delegación Iztapalapa se encuentra ubicada en la región oriente del Distrito Federal, Sus límites son: al norte, con la Delegación Iztacalco y el municipio de Netzahualcóyotl; al este, con los municipios de los Reyes La Paz e Ixtapaluca; al sur, con las Delegaciones Tláhuac y Xochimilco, y al oeste con las Delegaciones Coyoacán y Benito Juárez. En esta Delegación existen barrios y colonias que gozan de servicios públicos que la Delegación les brinda aunque también reconocen las autoridades que existen rezagos sociales y la marginación más profunda de la capital. Su crecimiento demográfico la ha convertido en la más poblada del Distrito Federal: y la zona metropolitana de la Ciudad de México.

1. Etapa de Planeación

La planeación fue un aspecto muy importante para el diseño teórico de este proyecto. Tuvo como objetivo el de seleccionar y organizar actividades que propiciaron un aprendizaje significativo en los alumnos.

También permitió considerar la participación de las maestras como coordinadoras de las actividades, como orientadoras en las dificultades que se presentaron y como fuente de información y apoyo adicional en los casos necesarios.

El participar en este proyecto escolar implicó ser responsable, tomar consciencia del éxito o fracaso que se obtuvo, y del compromiso que se adquirió con la práctica docente.

La planeación dio inicio desde el momento en que se definió cuál sería el tema del proyecto.

Se tuvo que recurrir a diversas fuentes bibliográficas para obtener toda la información posible sobre lo que había del juego, teorías, disciplinas, teóricos, tipos de juego, características del juego, características de los niños de 6º grado, etc.

Surgió la necesidad de seleccionar una y otra vez la información recabada sobre el juego, los tipos de juegos acordes a las características de los niños de 6º grado, sobre la Revolución Mexicana, hasta que se decidió por la que se consideró idónea para este trabajo y sobre todo para los alumnos a los cuales se les iba a aplicar

Al hacer la planeación se tomó en cuenta que los alumnos ya habían trabajado, en

la asignatura de Historia, la lección No. 5 "El Porfiriato", por lo que ya tenían los antecedentes necesarios para poder comprender la época de la Revolución Mexicana.

Se consultaron diferentes textos para obtener información sobre la Revolución Mexicana, decidiéndose utilizar el texto oficial, libro de Historia del alumno, por ser el material que la SEP proporciona a las escuelas, y como lectura complementaria, la información correspondiente al tema, que contenía el Atlas de Historia de México, editado por la UNAM, por considerar que éste poseía un lenguaje claro y accesible para los niños, el cual se les proporcionó a los alumnos en fotocopias.

Se estudiaron estos materiales para poder dominar el tema a tratar, aprenderse bien las características de los juegos, cuál era su organización y cómo debían llevarse a cabo, acordar las fechas de aplicación, previendo algún posible contratiempo, considerar qué materiales se utilizarían y con qué materiales se contaba en el grupo y en el salón de clases.

La forma en que se planeó el trabajo, obligó a buscar estrategias para que las maestras responsables del proyecto trabajaran con el mismo grupo, y posteriormente comentar y verter las observaciones y apreciaciones que cada una de ellas tuvo sobre el desarrollo del trabajo y de este modo poder hacer modificaciones de ser necesario.

Se acordó la participación y la dirección de las actividades, para que éstas fueran conducidas y observadas por las maestras en forma alternada. Y se convino no impartir en ninguna forma, la lección 6 "La Revolución Mexicana", sino que con el juego como recurso didáctico permitirle al alumno acceder a la investigación del

tema apoyándose en la consulta de su libro de texto oficial y de la lectura complementaria.

De este modo pudo el alumno conocer y comentar las causas que la provocaron, los personajes que en ella intervinieron, los sucesos que ocurrieron en este periodo y reflexionar sobre esta etapa de la Historia de México.

Las actividades se planearon para ser realizadas en equipos, los cuales se formaron aleatoriamente.

Se consideró pertinente llevar un registro de las actividades que se realizaron en cada fecha de aplicación, un diario de campo, mencionando en éste, la respuesta de los niños, las observaciones y reflexiones que se fueron dando por parte de los alumnos y las maestras, haciéndose la grabación en un cassette y transcribiéndola después.

Para tener constancias del momento de la aplicación del proyecto, se tomaron fotos y se realizó la grabación del desarrollo del trabajo, en las cuatro primeras sesiones se contó con el apoyo de una madre de familia del mismo grupo, y para las dos últimas que correspondieron a las evaluaciones, las realizó la maestra del grupo.

Los juegos seleccionados para este trabajo, se realizaron tres o cuatro veces para observar la evolución de los niños y del juego durante la realización de los mismos.

Con respecto a las fechas de aplicación, éstas se programaron para los días: 13,17,18 y 19 de marzo, y la evaluación se efectuó los días 8 y 9 de abril.

2. Fase de Ejecución

Otro aspecto importante de este proyecto fue la fase de ejecución, su finalidad era la de realizar cada una de las actividades planeadas.

El 12 de marzo se preparó lo necesario para la aplicación como; materiales, equipos, cassette, video, tarjetas etc.

Actividad 1 (13 de marzo)

Juego de Trimemorama.- El objetivo fue aplicar las estructuras básicas de la lengua en la comunicación oral y escrita, propiciando que los niños investiguen y obtengan información sobre los acontecimientos que están en la lección seis (La Revolución Mexicana) del libro de Historia del alumno y de la lectura complementaria, así como identificar los personajes más sobresalientes.

Se formaron 5 equipos de 6 alumnos cada uno y un equipo de 7 alumnos, cada integrante elaboró 3 tarjetas.

Los jugadores investigaron en su libro de texto y en la lectura complementaria datos con que llenar las 3 tarjetas que les correspondían.

La primera tarjeta llevó el nombre de uno de los subtítulos de la lección y se ilustró con un dibujo.

La segunda y tercera tarjeta contenía la información sobre los acontecimientos, personajes o frases que el alumno consideró más significativo para él, correlacionándolas con la primera tarjeta.

Cuando terminaron todos los jugadores sus tarjetas, las revisaron y entre todos las corrigieron cuando fue necesario.

Las indicaciones se dieron en repetidas ocasiones

Actividad 2 (17 de marzo)

En esta segunda sesión, los alumnos jugaron con el Trimemorama que habían elaborado en equipo, se dieron las explicaciones para que pudieran jugar, reunidos en equipo como el día anterior.

Revolvieron todas las tarjetas y las extendieron con el texto hacia abajo.

En su turno cada jugador volteó 3 tarjetas, las cuales deberían estar ligadas al mismo tema para que se las pudiera llevar, cuando no era así volvía a voltearlas.

Cuando los jugadores lograron formar 3 grupos de tarjetas el juego finalizaba.

Cada tarjeta valía 3 puntos, se contabilizó el número de tarjetas de cada jugador y ganaba el jugador con más puntos.

Se volvió a dar el caso de repetir varias veces las indicaciones debido a que los niños identificaban por el dibujo, por la letra, por el margen, etc., y un poco por la información .

Actividad 3 (18 de marzo).

Una hora antes de salir a recreo, jugaron con los Trimemoramas, sólo que éstos se intercambiaron entre los equipos.

En esta ocasión el juego los obligó a tener que leer la información de las tarjetas, para poder identificarlas y así poder ganar las tres tarjetas que correspondían al mismo tema.

Al principio hubo desconcierto, y para ganar emplearon más tiempo que cuando utilizaron el Trimemorama elaborados por ellos mismos.

A pesar de las dificultades que se les presentaron, lograron jugar varias veces el mismo juego habiendo diferentes ganadores dentro de un mismo equipo.

Actividad 4

Juego ¿Cómo me llamo? Esta actividad se realizó después de recreo.

El objetivo fue que los alumnos reconocieran la identidad de un personaje histórico,.

Se escribieron en varias tarjetas los nombres de personajes famosos con sus lemas o el nombre del acontecimiento histórico en el que participaron.

Se sujetaron, con un alfiler, en la espalda de seis jugadores, sin decirles el nombre que les había tocado.

Para tratar de conocer su identidad los niños caminaron por el salón, cubriendo su cabeza con una caja de cartón, mientras los demás alumnos leían el nombre del personaje.

El resto del grupo estaba colocado en un semicírculo.

Se colocaron los 6 alumnos enfrente del grupo y se retiraban la caja momentáneamente para preguntar conforme les tocaba su turno (soy hombre), (estoy vivo), (soy mexicano), (tengo bigote), (soy muy viejo) etc. y sus compañeros les respondían únicamente con un si o con un no, de tal forma que cada uno iba recopilando información para adivinar su identidad.

Después de cierto tiempo, los jugadores iban descubriendo sus respectivas identidades hasta terminar el juego, Se observó que en este juego, hubo desconcierto por parte de algunos de los niños que participaron, debido a que no encontraban rápidamente la estrategia para identificar que personaje era, y que además al estar frente a todo el grupo los ponía nerviosos.

Actividad 5 (19 de marzo)

Juego hacer una historieta o cómic. El objetivo fue actualizar un suceso histórico mediante la elaboración de un cómic o historieta.

A los equipos se les proporcionó una monografía de la Revolución Mexicana, ésta fue recortada sin dejarle ninguna información, sólo imágenes.

Cada uno de los equipos se fue poniendo de acuerdo para elaborar con su imaginación y creatividad una historieta o un cómic, lo ubicaron en el tiempo y espacio que quisieron y fue así como nacieron los siguientes títulos "Carranza con sus aventuras en el futuro", "Los Simpsons en la Revolución", "El mundo de los super héroes", "Volver al pasado", "La Revolución a través del tiempo", "Revolución del 1001". Cuando terminaron, cada equipo expuso su trabajo.

La comunicación, la integración y el trabajo en equipo, tuvo una mayor manifestación, al no tenerse que repetir indicaciones.

3. Evaluación Final

El último aspecto a considerar en este proyecto fue la evaluación. Esta fue llevada a cabo en tres momentos: Diagnóstica, formativa y final y en ninguno de ellos el alumno se percató de que estuviera siendo evaluado.

La finalidad de este último aspecto, fue la de percibir el aprendizaje del niño por medio del juego en forma cualitativa y no cuantitativa.

Actividad 6 (8 de abril)

Elaboración de un diorama.- Se dieron las instrucciones para su elaboración, señalando la diferencia entre un diorama y una maqueta y se proporcionó el material necesario para la elaboración.

El diorama es una representación tridimensional, de las cosas reales, a un tamaño mayor o menor de ellos según el caso.

Permite la vista anterior de los objetos, reducen o amplían las proporciones del mismo. Tiene el realismo de las tres dimensiones (largo, ancho, espesor), generalmente es simplificado, destaca características importantes y muchos tienen partes desmontables, incorpora objetos, figuras y fondo, y puede construirse con materiales baratos y fáciles de obtener.

Se observó en todos los trabajos una secuencia cronológica de los hechos históricos.

Actividad 7 (9 de abril)

Se evaluó con una redacción individual basada en tres preguntas:

- 1.- Platícame todo lo que sepas de la Revolución Mexicana de 1910
- 2.- ¿Te gustó la forma en que se trabajó este tema?
- 3.- Si te gustó ¿Por qué?, Si no te gustó ¿Por qué?

Cuando se revisaron y analizaron todas las actividades se pudo concluir que a través del uso del juego como recurso didáctico, el alumno; investigó, sintetizó,

seleccionó información, supo comunicarse con sus compañeros, estableció nuevos lazos de amistad, aprendió a respetar las normas que en cada uno de los equipos se establecieron; aprendió a identificar y reconocer características de los personajes y ubicó cronológicamente sucesos de la Revolución Mexicana.

Al finalizar esta fase el alumno fue capaz de reflexionar de manera crítica sobre las causas, sucesos y consecuencias de la Revolución Mexicana, así como la importancia que tuvo el juego en su aprendizaje.

**CONSIDERACIONES SOBRE LAS VIVENCIAS
ADQUIRIDAS**

Después de la ejecución del proyecto, se hizo una revisión y análisis de cada una de las actividades.

Si en un principio se tuvo que dar varias veces la explicación para la elaboración del trabajo, conforme se fue dando éste, las explicaciones fueron disminuyendo hasta observar que al darse una vez las instrucciones los equipos iniciaban enseguida.

El trabajo en equipo propició una mejor relación entre compañeros, se conocieron más, compartieron materiales, ideas y aprendieron a respetar los acuerdos del equipo.

Las actividades realizadas al momento de su análisis mostraron los aciertos y los errores en que incurrieron tanto las maestras como los alumnos.

Las maestras no tomaron en cuenta la lógica de correlación que algunos alumnos aplicaron, al no relacionar correctamente la información del libro de texto con la de las fotocopias.

Tres de los seis equipos utilizaron los dos materiales proporcionados al elaborar el Trimemorama, un equipo sólo utilizó las fotocopias y los otros dos sólo utilizaron el libro de texto.

Esto provocó que al intercambiarse los juegos entre los equipos, el que sólo utilizó las fotocopias tuviera gran dificultad para jugarlo debido a que ellos tenían un Trimemorama elaborado únicamente con el libro de texto, lo intentaron varias veces hasta lograr formar las tercias.

En el juego ¿Cómo me llamo? dos alumnos de rondas distintas, se quedaron al último, al estar en esta situación se angustiaron, se pusieron nerviosos pero se les ayudó con las pistas para que adivinaran quienes eran lográndolo después de varios intentos.

Al elaborar la historieta o cómic, dos equipos no se pusieron de acuerdo en lo que plasmaron, la comunicación entre ellos tuvo dificultades que repercutieron en el trabajo, ya que cada niño ubicó a los personajes en diferentes espacios, otro de los equipos no concretaron la información y quedó difusa.

Los otros equipos hicieron sus historietas llevando un orden cronológico, lo realizaron con mucha creatividad, colorido y respeto a las ideas de sus compañeros.

Los materiales seleccionados en la planeación para cada una de las actividades fueron utilizados conforme a lo programado, además de que se aprovecharon todos los recursos disponibles dentro del grupo así como fuera de él, en cada una de las diferentes actividades.

La evaluación final se aplicó con la elaboración de un diorama y una redacción, el primero se elaboró el día 8 de abril, debido que el día 7 del mismo mes que era el día programado, se prolongó la ceremonia cívica mas de lo acostumbrado.

Al realizar esta actividad los equipos se organizaron rápidamente y las instrucciones sólo fueron dichas una sola vez. Al empezar los trabajos cada uno de los equipos, se concentró en su propio trabajo, se auxiliaron del material disponible en el salón y fuera de éste.

Al analizar los dioramas y la exposición de éstos, se observó un orden en la cronología, los personajes más importantes fueron ubicados de acuerdo a su participación en la Revolución Mexicana de 1910. Se plasmaron las causas que provocaron el movimiento, algunos sucesos ocurridos durante ésta, ubicando principalmente a las figuras de Porfirio Díaz y Francisco I. Madero, y en un tercer plano el resultado de este movimiento como lo fue la Constitución de 1917. Utilizaron mucho color y vegetación.

Para el día 9 de abril se pidió que escribieran una redacción contestando tres preguntas, las cuales fueron elaboradas dentro de la planeación, con el fin de obtener una información fidedigna y saber si el juego como recurso didáctico en la asignatura de Historia era el camino más idóneo para el aprendizaje de esta asignatura en el sexto grado de educación primaria.

Cuando se revisaron las redacciones se encontró que los alumnos pudieron plasmar de una manera breve los hechos históricos más importantes de esta lección, destacaron a los hombres más significativos de este movimiento y pudieron hacerlo de acuerdo a como fueron sucediendo los acontecimientos.

35 de los 37 alumnos les agradó la manera en que se trabajó esta lección, una de ellas faltó a las dos últimas actividades y a la otra no le agradó, se platicó con la alumna y manifestó que no estaba de acuerdo con los integrantes del equipo, y ella quería que todo fuera excelente ya que era un trabajo muy importantes para las dos maestras a cargo de esta investigación.

Los 35 alumnos, concluyeron diciendo que les gustó aprender historia jugando, cómo cuando dijeron:

"Es una manera fácil de aprender y aprendes jugando y es interesante. Lo que más me gustó fue la maqueta".

"Porque fue muy divertido hacer el Trimemorama y los cómics esos estuvieron padrísimos también una maqueta que hicimos estuvo muy padre si, no cabe duda de que si me gustó mucho".

"Trabajamos en equipo y nos divertimos haciendo los trabajos y además yo siento que aprendimos mejor que si nada mas hubiéramos hecho resumen y aprendimos de Porfirio y de todos los personajes que aparecen".

"Me gustó porque aprendimos de la Revolución y jugué y aprendí al mismo tiempo y ojalá y se vuelva a repetir con otras materias".

"Porque realizamos muchas actividades que para nosotros fue muy divertido como el diorama, el Trimemorama aunque fue un poquito complicado de mucha imaginación y luego con el equipo que me tocó traían mucha imaginación pero con ayuda de todos pudimos hacer bien y muy padre. Además hicimos mucho compañerismo ya que teníamos que hacer esto, aquello, pero fueron unos trabajos muy padres que creo que nos servirán más adelante".

CONCLUSIONES

La Historia permite destacar determinados valores universales como: aspiraciones, justicia, igualdad, libertad, democracia y paz; no es una disciplina cuyo fin sea juzgar los acontecimientos y personajes del pasado, hay que aprovechar su estudio para comprender que en el transcurso de la Historia también se han formado los valores y se han ido estableciendo los derechos humanos.

Es importante que el maestro sepa aprovechar la parte lúdica de todo niño, porque con el juego se integra al grupo y es un factor importante en su evolución.

Con el juego se puede fomentar valores como: la cooperación, la amistad, la ayuda mutua, el respeto, la responsabilidad, etc.

Al usar el juego se puede desarrollar aptitudes, actitudes, habilidades, destrezas, que de otra manera aunque se desarrollen con otros recursos no tienen el mismo valor vivencial y significativo para el niño que como con el juego.

El juego para el proceso enseñanza-aprendizaje tiene varias funciones: como recurso didáctico, como recurso para establecer normas, como socializador, como elemento indispensable en la vida del estudiante, como factor para el desarrollo de la personalidad y del intelecto, como una forma de adquirir y precisar conocimientos, como una actividad que refleja la realidad que vive el niño y se transforma constantemente de acuerdo a la realidad y esta realidad se transforma constantemente con el juego.

El juego como recurso didáctico en la asignatura de Historia para los niños de sexto grado de educación primaria, permite que éstos, a la vez que juegan, reflexionan, aprenden, imaginan y desarrollan su habilidad mental.

Con el uso del juego como recurso didáctico en la asignatura de historia se logra que el niño sea reflexivo, analítico, inquisitivo y crítico.

El juego es el medio que posibilita que se ejercite la iniciativa y se desarrolle la inteligencia, debido a que es una forma natural del niño para aprender.

El maestro tiene la responsabilidad de saber seleccionar y utilizar el juego como un recurso didáctico de acuerdo al grado, a la asignatura, a las características de sus alumnos y sobre todo a la finalidad educativa que mediante éste persiga.

El aprendizaje significativo y permanente implica una actividad que tiene algún objetivo para quien la realiza y surge cuando el hombre tiene una necesidad de construir una solución.

La Pedagogía Operatoria ayuda a facilitar el aprendizaje de los alumnos, acercarse al conocimiento mediante la interacción con los objetos de conocimiento que el medio ofrece.

Lo importante no es sólo el cúmulo de información que se le ofrece al niño, sino la facilidad que se le brinda para que construya sus propias estrategias para el aprendizaje.

Con el juego como recurso didáctico, el niño construye herramientas de análisis y es capaz de aportar nuevas opciones.

La evaluación permite conocer la evolución de los conocimientos, las habilidades y las actitudes de los alumnos con respecto a su situación inicial y a los propósitos

previamente establecidos; permite valorar la eficacia de las estrategias, las actividades y los recursos didácticos empleados en la enseñanza.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

BRAVO Víctor y otros. Teoría y realidad en Marx, Durkheim y Weber . 5 Ed., Mex., Ed. Juan Pablos, 1984, 95 p.

CABELLO BONILLA Víctor, Consideraciones Generales sobre la Transmisión del Conocimiento y el Problema de la Didáctica: Notas para la Reflexión y la Crítica, Revista perfiles Educativos No. 49-50, México, Ed. CISE, 1990, p 27-36.

CHATEAU Jean, Psicología de los juegos infantiles, Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1987, 147p.

CONAFE, Dialogar y Descubrir, Libro de Juegos, México, Ed. CONAFE, 1993, 69 p.

EBLE KENNETH, E., Hacia una perfecta educación, México, Ed. Letras, 1985, 225 p.

GONZÁLEZ DE LEMOINE, Guillermina y otros autores, Atlas de historia de México, Ed. UNAM, 1990, 133 p.

GUERRERO ARAIZA Cuauhtémoc, Una nueva actitud en la enseñanza de las ciencias sociales, Cero en Conducta, México, 1991, p. 4-9

HUIZINGA Johan, Homo Ludens, Madrid, Ed. Emecé Editores, 1982, 269 p.

LABINOWICZ Ed, Introducción a Piaget, E.U.A., Ed. Addison-Wesly Iberoamericana, 1990, 309 p.

MARX Karl, Antología del materialismo Histórico, México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1972, 272 p.

MAURIRAS BOUSQUET Martine, Lo que incita a jugar y lo que incita a aprender, Perspectivas No. 60, Francia, Ed. UNESCO, 1986, p 497-507.

PANSZA Margarita, Aportaciones Metodológicas desde una Perspectiva Didáctica Crítica, Memorias: Primer Encuentro de Innovaciones en Educación Básica, México, Ed. Esfinge, 1991, p. 319-322.

PARULA DE LÓPEZ GANIVET, Beatriz N., El juego teatral en la escuela, Buenos Aires, Argentina, Ed. Guadalupe, 1987, 15-17 p.

QUESADA CASTILLO Rocío, La Didáctica Crítica y la Tecnología Educativa, Revista Perfiles Educativos No. 49-50, México, Ed. CISE, 1990, p 3-13.

REYES NAVIA, Rosa Mercedes, El juego: procesos de desarrollo y Socialización: Contribución de la Psicología, Colombia, Ed. UPN: CIUP, 1993, 231 p.

RÍOS EVERARDO Maribel, La Función del Recurso Didáctico en el Proceso de Aprendizaje, Revista Foro Universitario No. 31, México, Ed. CISE, 1983, p 69-73.

ROMERO NOGUERÓN, Ma. Teresa, Aprender jugando en. CEE. Memorias: Primer encuentro de Innovaciones en Educación Básica, México, Ed. Esfinge, 1991.462-471 p..

SÁNCHEZ CERVANTES Alberto, Premisas para un debate en torno a la enseñanza de la historia, Cero en Conducta, México, 1991, p 35-42.

SÁNCHEZ QUINTANAR Andrea, ¿Para qué enseñar y estudiar historia?, Cero en Conducta Volumen 6, México, 1991, p 10 - 18

SEP, Agenda del maestro 1994-1995, México, Ed. SEP, 1994, 296 p.

SEP, Agenda del maestro 1997, México, Ed. SEP, 1997, 192 p.

SEP, Curso Básico para Profesores de Educación Primaria, Proyecto Estratégico 03, México, Ed. SEP, 1985, 41 p.

SEP, Guía de Protección Ambiental en la Escuela, Medidas Escolares en caso de Contingencia Atmosférica para las Actividades Deportivas, Cívicas y Recreo, México, Ed. SEP, 1996, 61 p.

SEP, Historia Sexto Grado, México, Ed. SEP, 1994, 111 p.

SEP, Juega y aprende Matemáticas, México, Ed. SEP, 1992, 94 p.

SEP, Libro de Corrientes Contemporáneas de la Pedagogía, México, Ed. SEP, 1985, 246 p.

SEP, Libro para el Maestro. Historia 6º Grado, México, Ed. SEP, 1994, 86 p.

SEP, Libro para el maestro. Sexto grado, Ed. SEP, México, 1983, 303 p.

SEP, Manual para la elaboración de Recursos Didácticos, México, Ed. SEP, 86/87, 50 p.

SEP, Plan y Programas de estudio 1993, México, Ed. SEP, 1993, 172 p.

SEP, Recursos para el Aprendizaje I II, México, Ed. SEP, 1990.

TIRADO SEGURA Felipe, ¿Que tanto sabemos de Historia?, México, 1995, p. 37-42.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL, Análisis de la Práctica Docente Propia, Antología Básica México, Ed. UPN, 1994, 24 p.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL, El juego, Antología Básica, México, Ed. UPN, 1995, 370 p.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL, Medios para la enseñanza, Antología Básica, México, Ed. UPN, 1986, 321 p.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL, Redacción e Investigación Documental I, Manual Técnicas de Investigación documental, México, Ed. UPN, 1982, 234 p.

ZAPATA Óscar A., Aprender Jugando en la Escuela Primaria, México, Ed. Pax México, 1995, 183 p.

ANEXO

No. Lista	Nombre	Edad	Ocupación/Madre	Ocupación/Padre	Escolaridad/Madre	Escolaridad/Padre	Colonia
1	Gustavo	11	Secretaria	Consejero Der.H.	Bachillerato	Bachillerato	H.de Churub.
2	Gabriela	12	Hogar	Dibujante	Carrera Técnica	Licenciatura	U. Modelo
3	Pamela	12	Dir. Educ. Med	Arquitecto	Licenciatura	Licenciatura	Minerva
4	Aarón	12	Secretaria	Prof. Secundaria	Carrera Técnica	Licenciatura	Consejo Agra.
5	Vincent	12	**	**	**	**	Consejo Agra.
6	Ma. del Carmen	12	Secretaria	&	Bachillerato	&	Los Reyes C.
7	Fany	11	Hogar	Arquitecto	Carrera Comercial	Licenciatura	Los Reyes C.
8	Xochitl	12	Hogar	Guardaespaldas	Bachillerato	Bachillerato	H. de Churub
9	Jazmín	11	Hogar	Subgerente Ban.	Secundaria	Doctorado	Cacama
10	Ramón	11	Hogar	Comerciante	Bachillerato	Bachillerato	U. Modelo
11	Patricia	12	Asist. Médico	Comerciante	Licenciatura	Licenciatura	L.Lorenzo Tez
12	Kowalski	11	Hogar	Subdirector O. Pub	Bachillerato	Licenciatura	CTM Culhuac
13	Fernanda	11	Hogar	Capitán meseros	Secundaria	Secundaria	Cacama
14	Karla	10	Secretaria	Arquitecto	Bachillerato	Licenciatura	U. Modelo
15	Alonso	11	Secretaria	&	Carrera Comercial	&	Arenal Tepep.
16	Carlos	12	Hogar	Gerente	Bachillerato	Bachillerato	Prado Churub
17	Joyce	11	Hogar	Empleado Fed.	Secundaria	Bachillerato	U. Modelo
18	Eduardo	11	Hogar	Mecánico Indus.	Carrera Comercial	Bachillerato	Valle del Sur
19	Jaime	12	Hogar	&	Bachillerato	&	U. Modelo
20	Randolfo	11	Hogar	Publicista	Bachillerato	Bachillerato	U. Modelo
21	Franzt	12	Hogar	Subgerente Salub	Bachillerato	Licenciatura	Cacama
22	Leslie	11	Comerciante	Empleado Privado	Carrera Comercial	Bachillerato	Valle del Sur
23	Lizette	11	**	**	**	**	Valle del Sur
24	Araceli	11	Comerciante	Comerciante	Bachillerato	Licenciatura	U. Modelo
25	Carmen	11	Hogar	Transportista	Bachillerato	Bachillerato	Cacama
26	Jorge	12	Hogar	Comerciante	Secundaria	Secundaria	U. Modelo
27	Hugo	11	Enfermera	Agente de Ventas	Licenciatura	Licenciatura	Cacama
28	Yadid	11	Hogar	Ingeniero	Secundaria	Licenciatura	Prado Churub
29	Nayeli	11	Hogar	Mecánico Autom.	Secundaria	Bachillerato	Prado Churub
30	Karla Anel	10	Secretaria	Jefe Gasolinera	Bachillerato	Bachillerato	Tlahuac
31	Miniam	12	Empleada	Comerciante	Secundaria	Secundaria	H. de Churub
32	Irina	11	Doctora	Empleado Fed.	Licenciatura	Licenciatura	Prado Churub
33	Radharani	11	Profra. Preesco.	Odentólogo	Bachillerato	Licenciatura	Sinatel
34	Manuel	10	Recepcionista	&	Secundaria	&	Sector Pop.
35	Lorena	12	Comerciante	Comerciante	Carrera Comercial	Licenciatura	U. Modelo
36	Rubén	12	Secretaria	Técnico en Comp	Primaria	Licenciatura	Cacama
37	Úrsula	11	Secretaria	&	Secretaria	&	Sector Pop.

** Hermanos gemelos & El padre no vive con el alumno

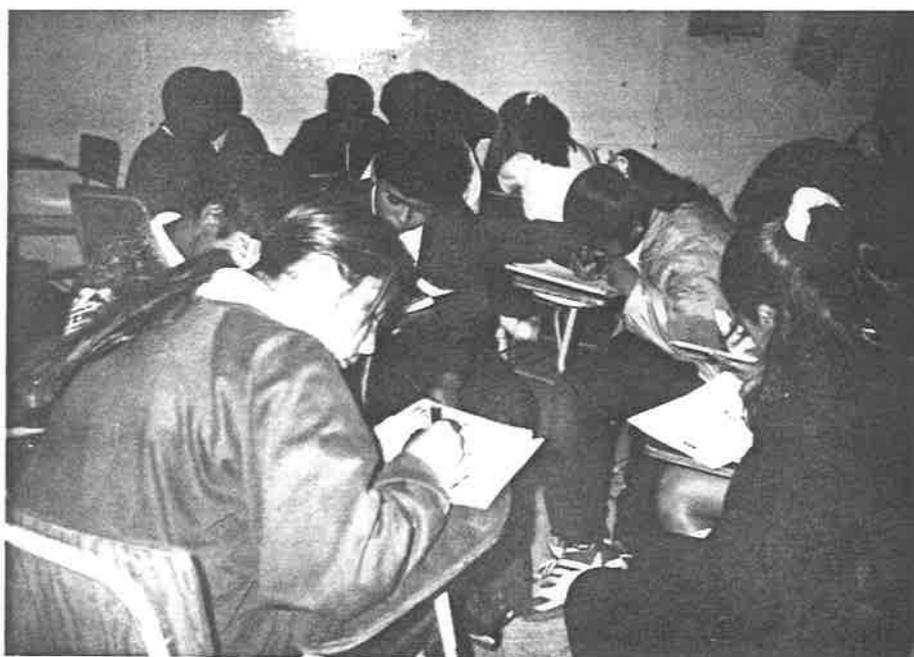
APÉNDICES

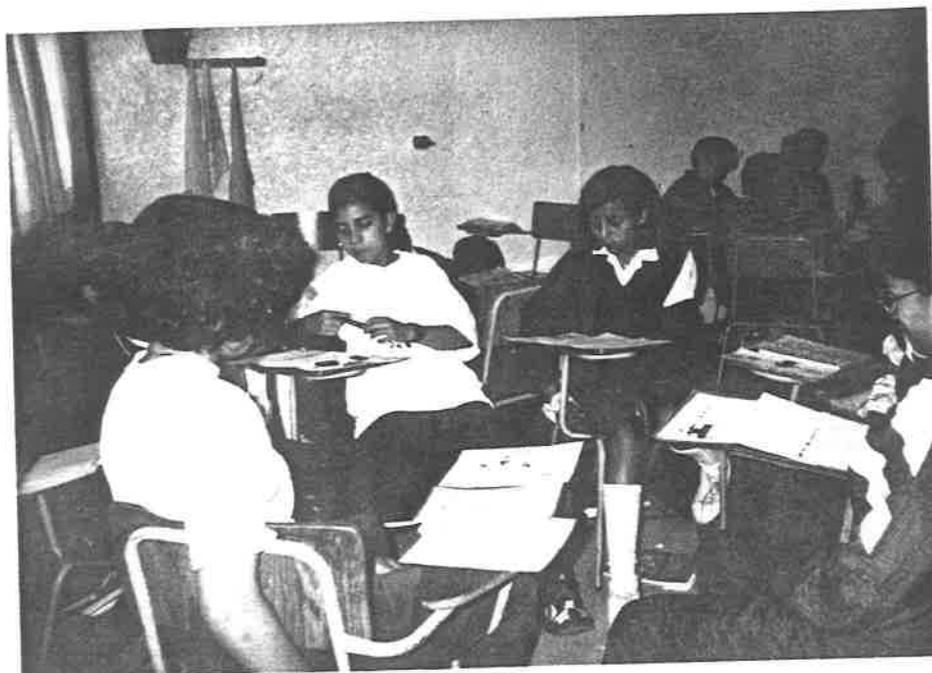
APENDICE A

TRIMEMORAMA

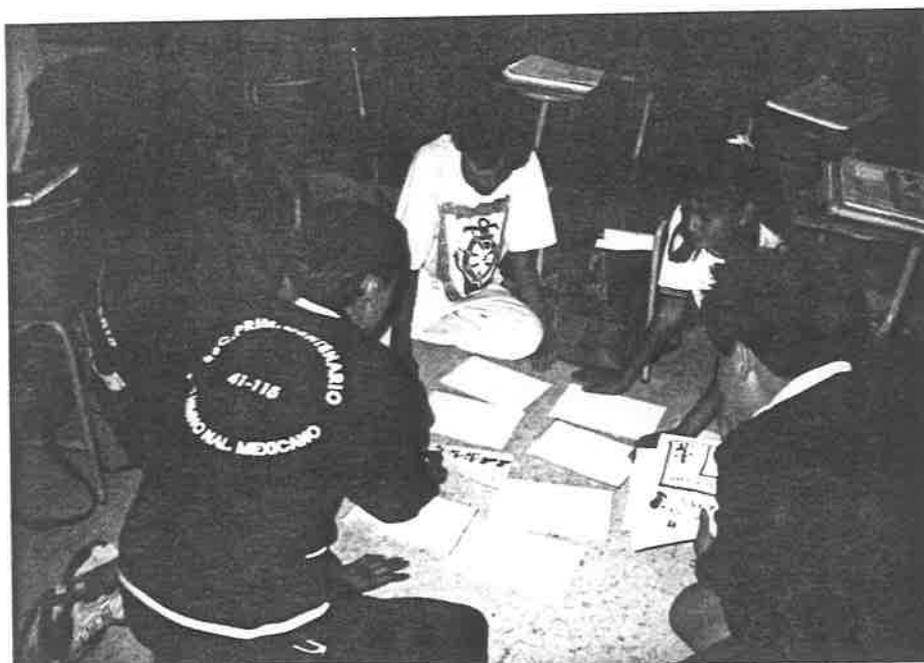


SELECCIONANDO INFORMACIÓN PARA EL TRIMEMORAMA

CONCENTRADOS PARA ELABORAR LAS TARJETAS DEL
JUEGO TRIMEMORAMA



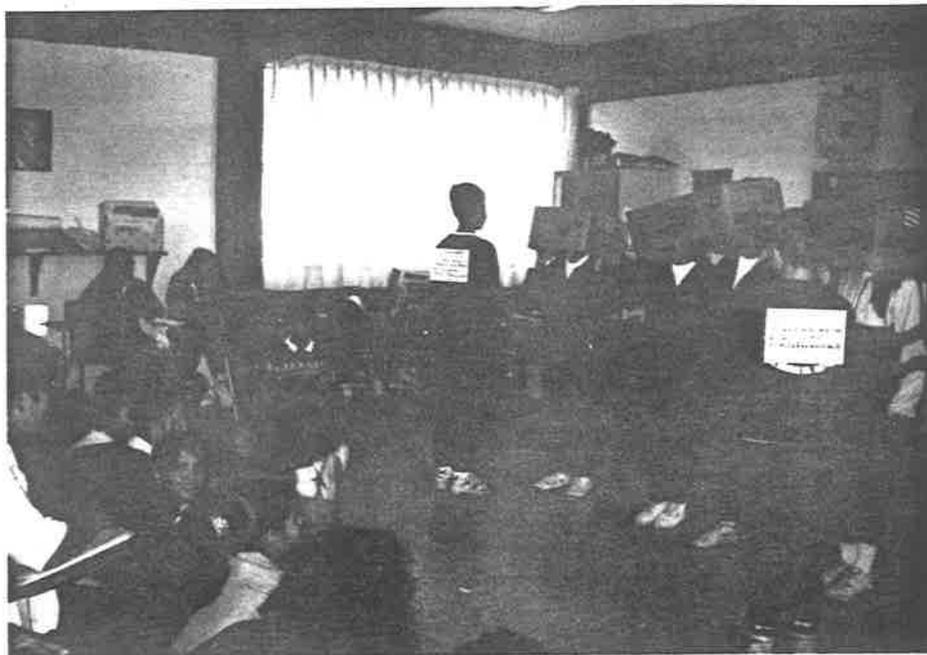
LISTO EL TRIMEMORAMA PARA JUGARLO



CORRELACIONANDO LA INFORMACION CON LOS DIBUJOS

APENDICE B

¿CÓMO ME LLAMO?



¿TENDRÉ UN EJERCITO CONSTITUCIONALISTA?
¿SERÉ ANCIANO O JOVEN?

APENDICE D

DIORAMA



TODOS COLABORAN PARA ELABORAR EL DIORAMA



FELICES AL VER SU TRABAJO TERMINADO

APENDICE E

EL GRUPO



FELICES CON TODOS LOS TRABAJOS



MAESTRAS Y ALUMNOS UNIDOS



Madero fue detenido en Monterrey y encarcelado en San Luis Potosí. Allí recibió la noticia de que Díaz volvió a reelegirse pero su fianza salió de la cárcel y se fue a E.U.A donde publicó el plan de San Luis Potosí

Madero denunció la ilegalidad de las elecciones y desconoció a P. Díaz presidente. Se declaró el mismo presidente también hizo un llamado al pueblo para que se levantara en armas el 20 de nov de 1910

Comienza la Revolución



Madero tuvo un enfrentamiento con dificultades y después lo atacó Zapata en Morelos apenas veinte días después que éste ocupó la presidencia.

Las compañías extranjeras que estaban en México no le tenían confianza a Madero porque no querían perder sus privilegios que les había concedido Porfirio Díaz porque para los extranjeros Madero era un estorbo.

Al renunciar Porfirio Díaz en las elecciones quedó como presidente Francisco I Madero, José María Pino Suárez como vicepresidente.

Madero asumió a la presidencia de la república en Noviembre de 1911.

Los campesinos deseaban que les devolvieran sus tierras que Díaz le había quitado y que les mejoraran los salarios, un tiempo de trabajo más corto y el derecho de organizarse para exigir mejores condiciones de trabajo cuando fuera necesario.

El gobierno de Madero.



El 14 de noviembre, Cuchillo pasado, Chihuahua Ortega se levantó en armas con un pequeño grupo. El 18 del mismo mes Puebla, fue descubierta una conspiración maderista la casa de la familia Serdán. Al resistir contra la policía los soldados, Aquiles y Máximo Serdán perdieron la vida unos de los primeros mártires de la Revolución. Su hermana Carmen y su madre

también lucharon fueron encarceladas.

En Chihuahua, Madero logró que Pascual Orozco

Francisco Villa estuvieran de su parte. En

Morelos sucedió lo mismo con Emiliano Zapata. En

La ciudad de México hubo motines contra Porfirio Díaz.

En marzo de 1911 Zapata encabezó a los campesinos Morelos les reclamaban sus derechos sobre la tierra y el agua.

El ejército de Porfirio Díaz lo enfrentó.

La Revolución constitucionalista y la convención de Aguascalientes



En 1914 en Aguascalientes se hizo una reunión llamada la soberana convención revolucionaria decidieron adoptar

parte del programa de Zapata sobre el reparto de tierras

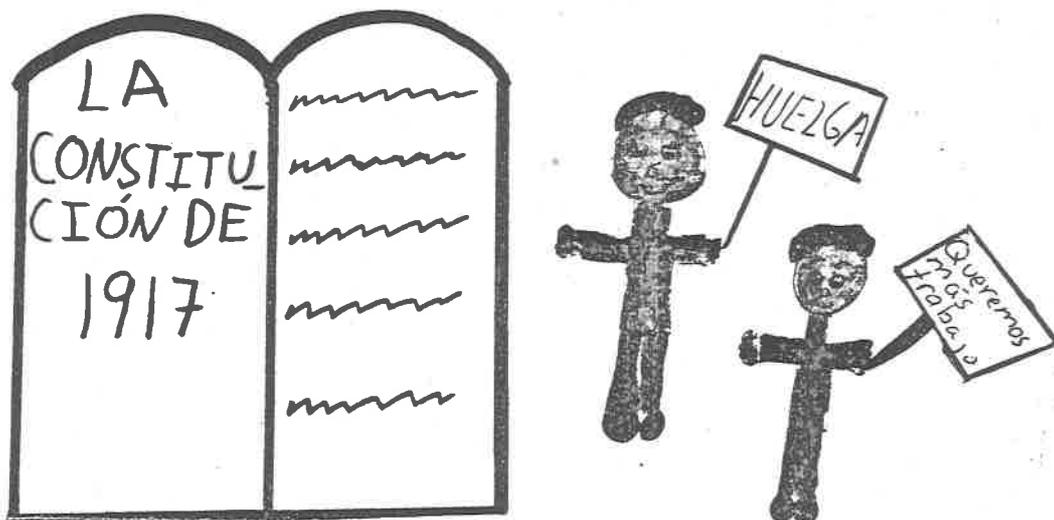
En derrotas Villa se refugió en la sierra de Chihuahua en 1916 cuando el gobierno de Estados Unidos reconoció al de Carranza Villa fundó el ejército revolucionario estadunidense y atacó al pueblo de Columbus.

Carranza triunfa sobre Villa y Zapata.

Venustiano Carranza gobernaba no reconoció a Venustiano Huerta como Presidente, se levantó en armas y se le llamó Constitucionalista la lucha se extendió por el país, la agricultura sufrió el ataque los Ferrocarriles y los telégrafos fueron destruidos para la revolución.

Huerta confió en Estados Unidos pero lo defraudaron, La revolución constitucionalista triunfó en Agosto de 1914 Huerta dejó el país y Carranza entró a la ciudad de México.

La constitución de 1917.



El Artículo 123 establece que el trabajador no debe de trabajar más de 8 horas y que debe haber un día de descanso.

Prohíbe que las mujeres y los niños se ocupen de labores reconoce hacer huelgas para presionar a los patronos cuando se presentan conflictos de trabajo.

La Constitución de 1917 es la que rige los principios básicos normando la vida de México.

La nueva constitución se promulgó el 5 de febrero de 1917.

Retomó las libertades y los derechos de los ciudadanos.

El Artículo 3º declara que la educación primaria debe ser obligatoria gratuita y laica.

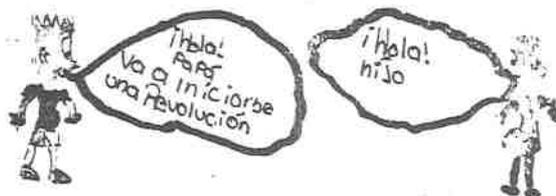
El Artículo 27 declara las compañías mineras y petroleras el reparto de las tierras de las haciendas entre los campesinos.

APENDICE G

HISTORIETA O COMIC 2

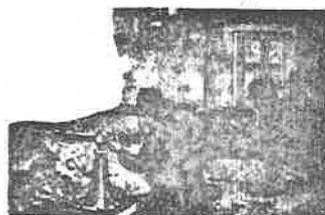
LOS SIMPSONS
EN LA
REVOLUCIÓN











Comienza la Revolución



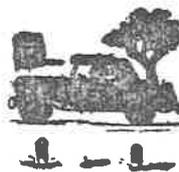


V3





Después de la revolución





Bart



Madero



Carranza



VIVA LA REVOLUCION

Revolución
del
1001







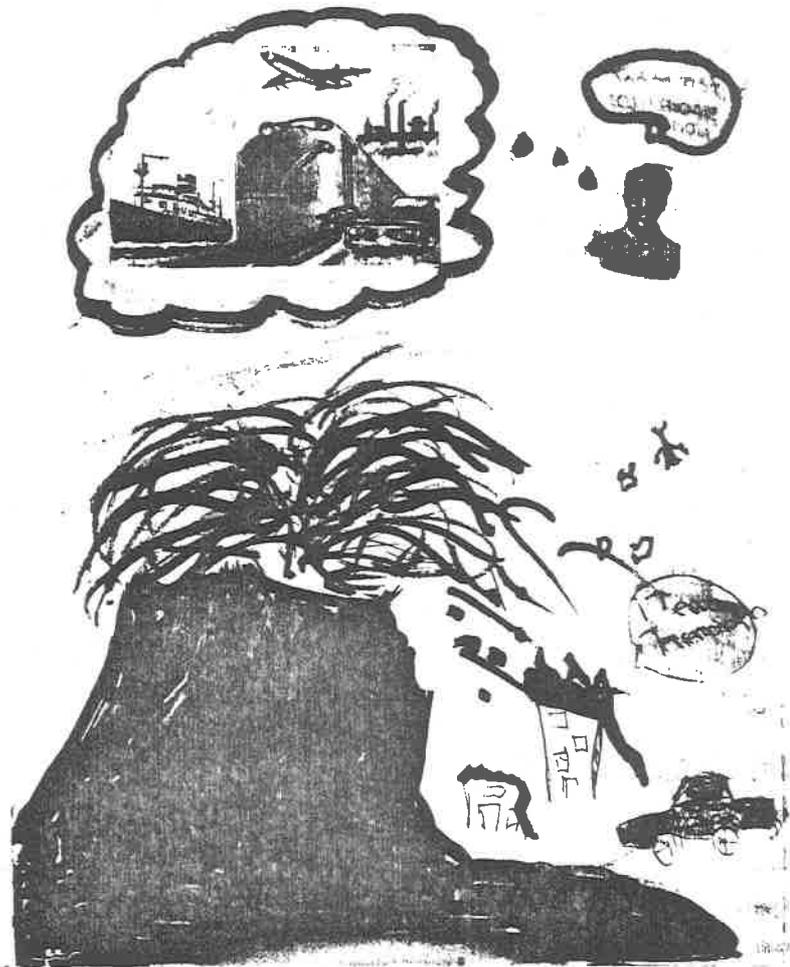


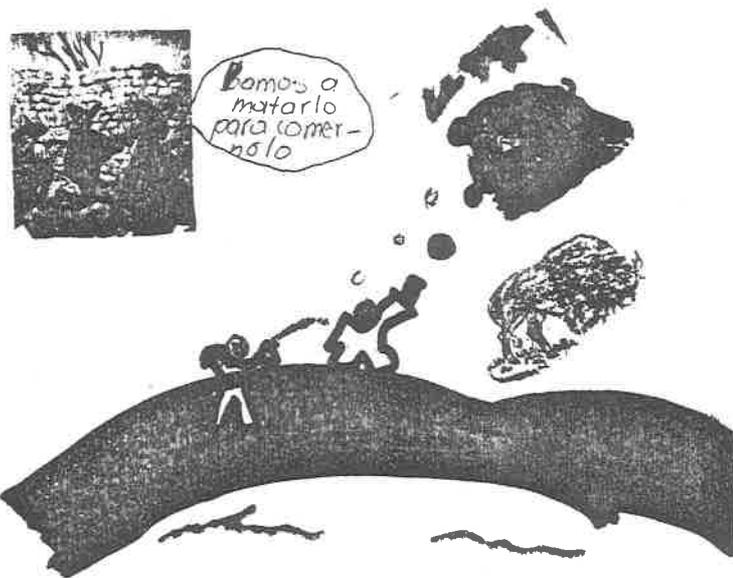
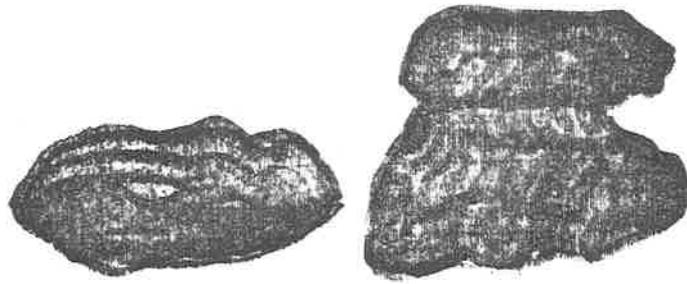
Hay de veras, que con estos
gubernicalas incivilizados no se puede.



De veras que
con estos Mexicanos
civilizados no se
puede







APÉNDICE H

REDACCIONES

Araceli Azucena Moctezuma Cordero 9-04-97

Platícame todo lo que sepas de la revolución
Mexicana de 1910.

-Te gustó como se trabajó la sexta lec
ción de Historia.

R=Si

-¿Por qué?

Bueno pues Porfirio Díaz estuvo mucho en la presidencia de México y ya algunos jóvenes querían estar en el gobierno pero no podían uno de esos era Madero; Madero estaba muy preocupado por la nación, como Madero estaba en desacuerdo con Porfirio Díaz lo detuvieron en Monterrey y apresado o sea, encarcelado en San Luis Potosí y en E.E.U.U. publicó su plan de San Luis Potosí demandando la legalidad de las elecciones y él se quiso hacer presidente provisional, en ese documento dijo: que se devolverían las tierras que se ha-

bían perdido para los campesinos y la no reelección, pero este señor Madero no cumplió lo que decía en el plan. También como estaba muy enojado hizo el partido Antirreleccionista.

Francisco I. Madero fue seleccionado para hacer presidente. Las empresas ricas de México estaban en desacuerdo. Orozco y Villa estuvieron de su parte con Madero. En la casa de la familia Serdán se descubrió el plan de los conservadores maderistas y como se opusieron a la policía la familia Serdán, fueron matados Máximo, su padre; madre y hermana Carmen encarceladas.

Los maderistas se enfrentan con Porfirio Díaz y triunfan los maderistas en 1911, hacen la paz Díaz y los maderistas, renunciando Porfirio Díaz sale a Francia y muriendo en 1915 en su barca Ipiranga.

Zapata encabezó a los campesinos de Madero con su lema "tierra y libertad" para el campesino.

Empieza la revolución y el plan de Aguascalientes en donde Obregón baja desde el Pacífico no perdiendo ninguna batalla, Madero se va y entra Carranza en donde los revolucionistas no estaban de acuerdo y hacen una junta llamada la "Soberana Convención Revolucionaria."

La Decena Trágica se dice así, porque duró diez días en donde hubo muchos - - muertos, y todo el pueblo ya ni quería salir a la calle por el temor que se volviera a repetir.

La Constitución de 1917 se promulgó el 5 de febrero de 1917 ahí se introdujeron muchas pero muchísimas ideas de lo que había pasado en México, uno de los artículos son el art. 3° de la educación, el 27 del suelo etc; que es de todos los

Mexicanos y el 123 de los trabajadores y el más importante la Constitución de 1917 donde dice que nos rige a todo México.

-Porque realizamos muchas actividades que para nosotros fue muy divertido como el diorama, el memorama aunque fue un poquito complicado, de mucha imaginación y luego con el equipo que me tocó traían mucha imaginación pero con ayuda de todos pudimos hacerlo bien y muy padre.

Además, hicimos mucho compañerismo ya que teníamos que hacer esto, aquello pero fueron unos trabajos muy padres que creo que nos servirán más adelante.

Hugo Alberto Obregón Galicia

- Platicáame todo lo que sepas de la Revolución Mexicana de 1910 .

- Te gustó como se trabajó la sexta lección de Historia. R-sí.

¿ Por qué? R- porque es muy divertido y también aprendemos mucho con esta actividad.

Porfirio estuvo 31 años en el poder, todos los jóvenes que querían estar en la política estaban enojados pues Díaz puso hombres mucho más viejos que ellos.

Uno de esos jóvenes era Madero y dijo no a la reelección y sí al sufragio efectivo, Madero reunió a mucha gente en contra de Díaz hasta que lo sacaron del poder, fundó el partido anti-reeleccionista, Madero había sido encarcelado y ahí hizo "El plan de San Luis" en el que escribió que las tierras serían del que las trabajara, este plan fue más adelante editado en E.U.A.

Madero estuvo en el poder ahora, la gente pensó que podía cambiar ese gobierno, pero, todo siguió igual, Madero no cumplió con el plan de San Luis que el mismo escribió.

Al principio Toribio Ortega estaba en Cuchillo Parado el 14 de Noviembre y Francisco Villa y Pascual Orozco en Chihuahua, Madero los había puesto de su parte al igual que a Zapata en Morelos.

Zapata reunió a los campesinos y les dijo su famoso lema "Tierra y libertad para los campesinos."

Díaz partió en el lujoso barco Ipiranga hacia Francia.

Victoriano Huerta fue el encargado de Madero contra Orozco que se rebeló.

Wilson embajador de E. U. A. se reunió con Huerta y se puso de acuerdo con él.

Después Huerta con sus tropas secuestraron

a Madero y a Pino Suárez que 4 días después los mataron.

Carranza fue el autor de la Constitución junto con otros jefes militares políticos, la Constitución ha sido modificada a favor del gobierno.

Lessly Yadid Ortiz Adame 09 04 97.

-Platícame todo lo que sepas de la Revolución Mexicana de 1910.

-Te gustó como se trabajó la sexta lección de Historia.

R= sí

-¿Por qué?

R= me gusta trabajar jugando y se aprende más.

En 1910 se hizo la Revolución Mexicana debido a que los campesinos querían sus tierras ellos estaban muy enojados.

Porfirio Díaz duró 31 años en el poder, en eso llegaron un grupo de jóvenes que querían estar en el poder o en la política pero no podían porque había señores más viejos que ellos, uno de esos muchachos fue Francisco I. Madero.

A él le gustaba mucho la política y despertó grandes esperanzas al pueblo para que les regresaran sus tierras y los campesinos decían tierra y libertad.

A Madero, que ya era presidente porque se

había ido en un barco muy famoso llamado Epiranga se fue a Francia en 1915 y murió.

Y tomaron preso a Madero y al Vicepresidente, los encarcelaron en San Luis Potosí y Madero hizo el plan de San Luis y luego escapó a los Estados Unidos después volvió y le dijo al pueblo:

- Se les devolverán las tierras.
- No habrá reelección.
- Se respetará el voto.
- Y no podrá una persona en el poder durar tantos años:

Y como tenía planes con los extranjeros estaba en darles las tierras a los ricos o a los pobres entonces, los extranjeros querían matar a Madero, mientras que Madero contrató a Huerta para que le ayudara a luchar, pero Huerta había planeado con los extranjeros matarlo y Carranza y otro señor también lo querían matar y lo asesinaron.

Luego se hizo la decena trágica, se llama decena porque fueron 10 días, dos perdidos y los demás luchando se murió gente inocente en la decena trágica.

Aunque nunca se les entregaron sus tierras a los campesinos, las tierras de los campesinos se las

quedaron los extranjeros.