



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 096 DF NORTE

LIBRO 106.5

El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia  
en 4o. Grado de Educación Primaria

MARÍA GUADALUPE DE LA ENCARNACIÓN GONZÁLEZ

México, D.F., 2000



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 096 DF NORTE



El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia  
en 4º Grado de Educación Primaria

MARÍA GUADALUPE DE LA ENCARNACIÓN GONZÁLEZ

Proyecto de Innovación Docente (Intervención Pedagógica) presentado  
para obtener el título de Licenciada en Educación

México, D. F., 2000

12-111-01 uceeg

**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA  
TITULACION**

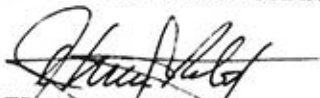
México, D. F., a 26 de octubre del 2000

**C. PROFRA. MA. GUADALUPE DE LA ENCARNACION GONZALEZ  
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado " EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN 4to. GRADO DE EDUCACION PRIMARIA " opción PROYECTO DE INNOVACION (INTERVENCION PEDAGOGICA) a propuesta de la asesora Profra. MARTA ANGELICA PALACIOS LOZANO manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

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

**A T E N T A M E N T E  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**



**PROFR. ALBERTO LUNA RIBOT  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD 096 D.F. NORTE.**



**S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 096 D.F. NORTE**

PORQUE EXISTES EN MI ALMA Y EN MI MENTE, SEÑOR  
DIOS, PORQUE ME PERMITES VER CADA AMANECER, Y  
EN ESTE, LA REALIZACIÓN DE MIS SUEÑOS.

PARA TI, MI QUERIDÍSIMO "RI", POR TU CONFIANZA,  
AÚN EN LOS MOMENTOS DIFÍCILES Y EN ESPECIAL POR  
TU APOYO INCONDICIONAL.

PARA MI GUSTAVO Y MI PABLO, PORQUE COMO DOS  
LUCEROS, BRILLAN EN MI CAMINO Y CONDUCEN MIS  
IDEALES.

COMO MUESTRA DEL INMENSO CARIÑO QUE TE TENGO  
CAYITA, POR TUS PALABRAS DE ALIENTO Y APOYO  
INMEJORABLES.

A CADA UNO DE MIS ASESORES DE LA UPN, EN LA  
UNIDAD 096, POR SU CONSTANTE APOYO Y CONFIANZA,  
PUES CON SU EXPERIENCIA SUPIERON GUIARME  
ACERTADAMENTE EN EL TRANSCURSO DE MIS  
ESTUDIOS.

## INDICE

PÁGINA

INTRODUCCIÓN

7

### I. PROBLEMATIZACIÓN DE LA PRACTICA DOCENTE

1.1 Identificación y delimitación	8
1.2 Necesidades a que responde la Intervención Pedagógica	16
1.3 Implicaciones Docentes en el Proceso Enseñanza Aprendizaje	19
1.3.1 La Novela Escolar	21
1.3.2 La Intervención Pedagógica	24

### II. OBJETO DE ESTUDIO E INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

2.1 Enfoque de la Historia en el Plan y Programas 1993	26
2.2 Las formas de enseñanza	28
2.3 El Constructivismo	32
2.3.1 Elementos de la Práctica docente	35
2.4 El Juego	40
2.4.1 Los tipos de juego. Juan Deival	41
2.4.2 Características generales de los Juegos de Simulación	45

### **III. APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA**

3.1 Plan de trabajo	52
3.1.1 Diagnóstico de la aplicación	53
3.1.2 Propósitos	54
3.1.3 Actividades	55
Evaluación del Aprendizaje	68
3.2 Consideraciones generales. Análisis y Evaluación de resultados	69

### **IV. PROPUESTA DE INNOVACIÓN**

4.1 El juego como una alternativa para la enseñanza de la Historia	74
--------------------------------------------------------------------	----

<b>CONCLUSIONES</b>	79
---------------------	----

<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	81
---------------------	----

<b>ANEXOS</b>	84
---------------	----

## INTRODUCCIÓN

A partir de 1993 la Educación Básica en México ha estado sujeta a un proceso de modernización, que consiste primordialmente en la Reorganización del Sistema Educativo, la Reformulación de los contenidos y materiales educativos y la revaloración de la función magisterial.

En el presente trabajo se retoma este segundo aspecto, proponiendo una estrategia didáctica para abordar los contenidos de Historia, sin olvidar que, es el enfoque constructivista el que da sustento al Plan y Programas de Estudio vigentes.

Dicho enfoque que se da a la educación actual, permite a los niños y a las niñas, desarrollar diversas habilidades a través de un proceso formativo en la escuela, que les permitirá llegar por sí mismos a la adquisición de un nuevo conocimiento y donde el docente empleará estrategias acordes con los intereses del grupo, las cuales les oriente hacia saberes y formas culturales implícitos en los contenidos de aprendizaje.

Se considera importante que el docente aborde el JUEGO como una estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia en 4º grado de primaria, principalmente por la capacidad de motivación e interés que genera en los niños y niñas, quienes a través de éste, serán sujetos activos, construyendo su propio aprendizaje, haciéndolo significativo y a su vez, les sirva como soporte para la construcción de otros más complejos.

Para llevar a cabo la investigación se toma como referente la población de alumnos del 4º "A" de la escuela primaria "Obras del Valle de México", turno matutino, ubicada en Calzada San Juan de Aragón s/n Col. Pueblo San Juan de Aragón, Delegación Gustavo A. Madero.

## I. PROBLEMATIZACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

### 1.1 Identificación y delimitación del problema

El Sistema Educativo Nacional, permanentemente ha requerido de modificaciones, las que han ido generándose a partir de las necesidades que en éste se han suscitado, encontrándose inmerso en un cambio, en el que una nueva práctica, fundamentada en la investigación y participación tanto de los educadores como de los educandos, sean el "motor" que impulsa a obtener resultados óptimos en el proceso educativo.

A partir del requerimiento de dar un giro a la educación nacional, surgen nuevas políticas educativas que traen consigo reformas pedagógicas que coadyuven al desarrollo político, económico, social y cultural del país. Una finalidad urgente, pero posiblemente ambiciosa, pues es una diversidad de factores que intervienen para que esto sea real, ya que la gran transformación del Sistema Educativo implica la soberanía del país, la consolidación de la democracia en éste, etc.

La modernización educativa (1989) como se le llamó a éstas reformas, pretendió en su momento pasar de lo cuantitativo a lo cualitativo e innovar prácticas en el ámbito educacional, al servicio de fines permanentes, que logren la equidad en la educación, es decir, que se atienda a la diversidad de los educandos, tomando en cuenta las características y necesidades de cada uno, articulando la realidad, con la posibilidad de entender que no todos aprendemos igual y que los conocimientos en cada niño y niña se van a construir de manera interna y diferente.



Se propusieron entre otras cosas, programas de estudio acordes con los retos de la sociedad actual, congruencia de los niveles educativos preescolar, primaria y secundaria comprendiéndolos como complementarios con el fin de obtener mayor calidad en el nivel básico.

Es necesario retomar lo propuesto en el Plan de Desarrollo 1995- 2000 para los tres niveles educativos, pues en teoría parece ser fácil el logro de la transformación educativa la cual implique la veracidad en su ejecución, sin embargo el planteamiento y la experiencia propia como docente permite confrontar uno con la otra y preguntarse qué tan factible es llevar a cabo lo que se plantea.

La realidad escolar adolece de una verdadera transformación ya que los docentes no siempre contribuimos a que los niños sean analíticos y conscientes de lo que aprenden, damos prioridad al Español, las Matemáticas y las otras asignaturas quedan en segundo término sin dedicarles el tiempo adecuado para el desarrollo de sus contenidos.

Tal es el caso (entre otras) de la Historia que no ha dejado de ser una información transmitida por el maestro, sin significado alguno para los niños. Por tal motivo se considera de suma importancia que a través del estudio de la Historia de nuestro país los niños conozcan el desarrollo de los mexicanos en otras épocas, los cambios que se han dado a lo largo del tiempo y con esto valoren su propia cultura.

En los Planes y Programas de Educación Primaria 1993 se considera que "la enseñanza específica de la historia tiene un especial valor formativo, no sólo

como elemento cultural que favorece la organización de otros conocimientos, sino también como factor que contribuye a la adquisición de valores éticos personales y de convivencia social y a la conscientización de la identidad nacional"<sup>1</sup>; sin embargo en la escuela no precisamente se contribuye a que esto sea así pues el tiempo que se dedica a esta asignatura en muchos casos es limitado y a veces omitido y si a esto le agregamos la metodología que el docente por lo regular emplea para impartir la materia, carente de estrategias didácticas interesantes y motivadoras para los niños, ¿qué es lo que en realidad significa la Historia para ellos?

El docente requiere motivar al alumno a través de diversas estrategias, para que participe activamente en el proceso de construcción del conocimiento histórico, encontrar la forma de despertar su curiosidad para que investigue hechos del pasado, que le permitan comprender su presente relacionándolos continuamente.

Actualmente el enfoque que se da a la educación es constructivista, donde el niño llegará por sí mismo al conocimiento a través de diversas estrategias didácticas del profesor, quien será un coordinador y guía del aprendizaje del niño, lo va a orientar y encausar en los saberes y formas culturales seleccionadas como contenidos de aprendizaje.

La realidad vivida en la práctica docente propia, difiere del enfoque que sustenta los planes y programas de estudio vigentes ya que, aún cuando el aprendizaje de la Historia se va dando gradualmente en la escuela primaria, se abordan los contenidos del programa oficial, esta asignatura

---

<sup>1</sup> SEP. Plan y Programas de Estudio 1993. México, SEP.1993 p. 91

interés para los alumnos. El maestro es quien tendría que conducir el aprendizaje pero se puede afirmar, que carece de fundamentos metodológicos para hacerlo, pues desconoce, en la mayoría de los casos, la propuesta pedagógica del constructivismo pues se halla "encajonado" en la metodología tradicional, en donde el objetivo de, la enseñanza es "informar" al alumno lejos de "formarlo", así también el profesor por cuestiones laborales carece de tiempo para actualizarse y así tener un sustento teórico de la metodología sugerida en los planes y programas vigentes; por tal situación el profesor se resiste al cambio ya que es menos problemático adoptar el papel de informante, que el de orientador del aprendizaje pues esto implica mayor inversión de tiempo y esfuerzo y por supuesto, una actualización permanente que le permita llevar a la práctica lo que ha adquirido de ésta.

Nos enfrentamos al gran reto de desarrollar en el alumno sus habilidades, su capacidad analítica y su actitud crítica y reflexiva ante lo que vive.

El aprendizaje escolar de la Historia es adquirido a corto plazo, pues más de una vez se ha concretado en que el alumno mencione arbitraria y literalmente algunos contenidos, esto hace mecánico y carente de significado al proceso de aprendizaje tanto de hechos históricos como fechas y/o nombres de personajes, etc.

Durante el desempeño de la práctica docente se han presentado diversas situaciones que obstaculizan y limitan el proceso educativo, por ejemplo, el profesor se preocupa por "cumplir" con un programa abordando todos los contenidos que en éste se proponen, y haciendo que los alumnos realicen extensos cuestionarios o que memorice situaciones carentes de significado

para él, con el fin de mantenerlos ocupados y en orden sin tomar en cuenta lo que al alumno realmente le interesa.

Para realizar el presente trabajo fue necesario tomar en cuenta los aspectos cualitativos de la práctica docente propia en la que por lo regular la clase de Historia se ha concretado en transmitir información sobre los temas, dictar resúmenes o contestar preguntas por escrito con el libro abierto, ya que los contenidos se han considerado complejos y por la misma razón, los niños no llegan a interesarse en éstos, se les dificulta el acceso cognitivo de dichos conocimientos.

Se aplicó la observación como técnica de trabajo, siendo fundamental por sí misma y como soporte para pláticas informales y cuestionarios que se aplicaron. La información recabada a través de estos instrumentos, refleja la falta de conocimiento por parte de los docentes de estrategias didácticas distintas a las ya conocidas, que pudieran hacer el conocimiento de la Historia más grato e interesante. Algunos hablan de la poca importancia que se le da a la asignatura pues "lo más importante" es el Español y las Matemáticas. Otros comentan que a los niños no les gusta la asignatura y por esta razón el rendimiento es bajo.

Los niños también opinaron, argumentando que la clase de Historia es "aburrida" pues siempre se realizan cuestionarios o resúmenes "largos" y que a veces no entienden. En otros casos, los docentes hablan de que los alumnos "sí aprenden" pues saben de memoria fechas o nombres de personajes históricos.

Para lograr un mejor entendimiento de la problemática planteada fue necesario obtener datos a partir de fuentes primarias consideradas como los hechos y las personas de la realidad concreta y dinámica. Tal información se obtuvo mediante la observación directa en las actividades escolares, conversaciones con los actores del proceso educativo (maestros y alumnos) sobre sus experiencias u opiniones acerca de cómo se da el aprendizaje de la Historia en el aula; en el grupo que atiendo de 4º grado que presentan características muy peculiares en cuanto a su desempeño escolar y disciplina, éstos niños cuentan con un antecedente cognoscitivo muy elemental sobre el conocimiento de la Historia, pues en algunos casos, en el grado anterior no se trabajó dicha asignatura, el grupo presenta demasiada inquietud en casi todas las actividades que se realizan en el aula, todo es motivo de comentarios encaminados a la indisciplina lo cual obstaculiza de cierta manera el logro de propósitos dentro del trabajo. A pesar de ello se discutieron algunas cuestiones clave al respecto, se aplicaron algunos cuestionarios que en su contenido abordaban si es o no significativo el aprendizaje de dicha asignatura y el por qué de tal afirmación o negación respectivamente. En ningún momento se pasó por alto la observación directa, llevándola a cabo desde el inicio de la investigación realizada.

La mayoría de los alumnos se mostraron interesados en la realización de la actividad, algunos más explícitos que otros en sus respuestas y comentarios, intercambiaron algunos puntos de vista sobre la Historia que toca abordar en el grado que cursan. No hubo común acuerdo en ciertos comentarios, expresaron sus experiencias de aprendizaje en la asignatura, definiéndolo en su mayoría, que es un tanto aburrido pues casi siempre se hacen las mismas actividades: resúmenes, largas lecturas y cuestionarios.

Otro elemento para recopilar información fue un cuestionario para profesores (Ver anexo 1) en el que se encontró que: un 70% de las respuestas no fueron acordes con la realidad que se vive en las aulas de la escuela pues opinaron que la Historia si es significativa para los alumnos, un tanto "árida" en sus contenidos pero que sí se aprende; en un 20% de las respuestas se mencionan las deficiencias marcadas en el aprendizaje de esta asignatura y reconocen la carencia de una metodología activa para llevarla a cabo y que mejore el aprovechamiento de los alumnos.

En el 10% de los casos se detectó una tendencia a no reconocer la realidad en el aprendizaje de la Historia pues al parecer todos los contenidos se aprenden significativamente infiriendo, al interpretar las respuestas, que algunos docentes "desconocen" qué son los aprendizajes significativos y creen estar en lo correcto al hacer que los alumnos contestan cuestionarios y resúmenes extensos.

Entonces la Historia ¿es aprendida significativamente? ¿le es útil al niño y puede transferirla y relacionarla con su realidad?. De acuerdo con la experiencia docente propia considero que no es así, en tanto que la mayoría de los alumnos dispersan su atención pues muchos temas no les interesan y si los aprende, en muchos casos, es para aprobar un examen.

Casi en su totalidad, los maestros hablaron de que los contenidos escolares de Historia son interesantes y el niño los aprende. Sin embargo se consideró que esto debe ser reflexionado detenidamente y no hacer tan simple lo que en realidad no lo es hablando del proceso de aprendizaje de los alumnos, pues la adquisición de un conocimiento no es un acto instantáneo, ya que requiere de una actividad intelectual que lleva implícito un proceso

constructivo y que para llevarlo a cabo el profesor también debe contar con una fundamentación teórica que le permita encausar esta adquisición cognoscitiva.

En otro aspecto se habló de qué tan relevante puede ser el aprendizaje de la Historia para los niños, recabando información con ellos mediante las respuestas de un cuestionario breve (Ver anexo 2), quienes en un 40% del total de niños y niñas, aceptaron la poca importancia que le dan a la asignatura y que solo en contadas ocasiones pueden transferirla o relacionarla con su realidad pues ésta es diferente a todos los hechos históricos que aprenden en la escuela.

Un 50% de alumnos y alumnas mencionaron que otras materias pueden ser más útiles en su vida diaria, tal es el caso de las Matemáticas, el Español y la Geografía, por sus contenidos, pero en Historia es difícil y raro utilizarlos, sin considerar que estos contenidos son formativos.

El 10% del total de alumnos contestaron los cuestionarios incompletos, quizá porque "no les interesó..."

Al analizar y reflexionar sobre los resultados que se obtuvieron a través de las actividades que se llevaron a cabo, y también tomando como parámetro la experiencia propia, surgió primero la inquietud pero también la necesidad de implementar una estrategia didáctica, que conlleve motivación para que los alumnos aprendan la Historia en 4º año de primaria y que a su vez les permita una participación activa y pasen de ser espectadores pasivos del conocimiento histórico para convertirse en hacedores de éste.

## **1.2 Necesidades a que responde la intervención pedagógica**

El proceso educativo de todo individuo se genera a partir de sus propias experiencias de aprendizaje que vive tanto en el contexto social y cultural al que pertenece y en el contexto escolar en que se desarrolla.

Es importante tomar en cuenta que el proceso de enseñanza aprendizaje es un proceso de participación tanto de los alumnos como del maestro, quien su función es la de guiar y facilitar el aprendizaje, revisarlo y/o modificarlo con el fin de que los alumnos estructuren o reestructuren sus esquemas cognitivos; para esto se requiere también de un complejo proceso de construcción que tiene sus propias hipótesis acerca de cómo es, cómo funciona o para qué sirve determinado objeto cognitivo.

Al reflexionar y reconsiderar sobre la práctica docente propia y en experiencias que se han vivido a través del tiempo en la enseñanza de la Historia en la escuela primaria, se puede afirmar que ésta, ha limitado y obstaculizado el aprendizaje significativo, por lo cual, se requiere modificar el modo de abordar los contenidos de la asignatura, dar un giro, para que los alumnos tengan un papel activo, participando en su propio aprendizaje.

Es entonces pertinente considerar la innovación como un proyecto de intervención pedagógica, ya que:

*"permite abordar los contenidos escolares a través de la elaboración de propuestas didácticas que den acceso a los procesos de apropiación de los conocimientos en el salón de clases.*

*El docente tiene que ser el mediador que interviene entre el contenido escolar y su estructura con las*



*formas de operar frente al proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos, así podrá autoevaluar su labor educativa, teniendo como soporte sus propias experiencias y las de otros docentes, sus procesos de evolución, discontinuidad, contradicción y transformación”<sup>2</sup>*

La intervención pedagógica es un elemento fundamental pues el docente articula sus saberes y conocimientos que se han generado en su labor profesional, con la forma adecuada de enseñar los contenidos programáticos, hacerlos interesantes y factibles para los educandos. Esta intervención es sumamente importante y también necesaria ya que el rendimiento de los alumnos de 4º año en Historia se ha reportado bajo, primero por el poco interés que muestran los alumnos hacia la materia, pues no se encuentran motivados para involucrarse con los contenidos, si se aplica algún ejercicio o evaluación por escrito, las calificaciones no son satisfactorias, por lo regular, entre las más deficientes (5, 6 y 7 de calificación), hay niños que memorizan y logran contestar acertadamente, atribuyendo esta situación a factores tan determinantes como el desconocimiento por parte del docente, de una estrategia didáctica adecuada que propicie aprendizajes significativos de la asignatura y que vaya acorde con los intereses de los alumnos, canalizando sus inquietudes en una participación activa, lográndolo a través del Juego; que éste les facilite el proceso de construir su propio conocimiento.

Involucrando el Juego en los contenidos programáticos de la Historia para que los alumnos los entiendan y aprehendan, se pretende un trabajo de colaboración y participación, mediante el cual los niños resuelvan sus problemas al aprender Historia y lo que aprenden lo hagan significativamente.

---

<sup>2</sup> RANGEL, Ruiz de la Peña A. y NEGRETE Arteaga Teresa. "Proyecto de intervención Pedagógica"

Se elige el JUEGO como estrategia didáctica ya que se considera como "formas originales de trabajo intelectual, de creación artística, de organización de emociones, de construcción social y de reelaboración de experiencias".<sup>3</sup>

*"Los niños que no juegan pierden su interés por el entorno y su desarrollo intelectual y afectivo se limita tanto como su creatividad en la vida adulta.*

*El juego es también una oportunidad permanente para el aprendizaje.*

*El juego con otros niños o adultos, la expresión oral y corporal se enriquecen, así como las posibilidades para coordinar puntos de vista; esto conduce a una mayor socialización de pensamiento.*

*El juego es una actividad creadora en la que se valora tanto el proceso como el resultado; en las actividades creadoras los niños aprenden a pensar, se expresan, desarrollan habilidades, investigan, descubren, se vuelven más independientes.*

*El juego no solo es un rasgo característico de la infancia sino un factor básico en el desarrollo"<sup>4</sup>*

Incluir el juego en el aula significa organizar situaciones en las que se conjugan actividades motrices, intelectuales y afectivas.

Es así como involucrando el juego en el proceso enseñanza aprendizaje se pretende que el niño exprese espontáneamente conceptos de la Historia de México; a su vez comprobar como a través del juego el niño muestra sus verdaderas potencialidades y aprende significativamente.

---

en: Características del Proyecto de Investigación Pedagógica, México, UPN, 1995 p. 1

<sup>3</sup> VIGOTSKY L.S. "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores" en: El niño: Aprendizaje y desarrollo, UPN, SEP, México, 1988, p. 141

<sup>4</sup> dem., p. 150

### 1.3 Implicaciones Docentes en el Proceso Enseñanza Aprendizaje

En la actualidad es necesario comprender la educación como el proceso mediante el cual se ayuda y guía a los niños hacia una participación activa y creativa en su cultura.

César Coll (1986) utiliza la noción de ayuda pedagógica para apoyar los procesos constructivos de quien aprende, el alumno, quien requiere de un "andamio" que le permita seguir construyendo "sobre" los conocimientos con los que ya cuenta.

"El profesor es quien permite al alumno hacerse reflexivo, avanzar en la estructuración de relaciones, superar los equívocos y ver en perspectiva su aprendizaje" <sup>5</sup>

Así pues el profesor puede valerse de diversas estrategias didácticas que facilitan el acto de aprender significativamente pues de este modo el alumno a través de todo un proceso cognitivo gradual y sistemático, irá aprendiendo a analizar y construir sus propios conocimientos de acuerdo con la madurez de las estructuras cognitivas que presenta.

Se considera que la intervención del profesor irá dirigida a retar a los alumnos en el conocimiento, pero a la vez va a ofrecerles recursos para superarse.

A través de las estrategias didácticas que el profesor elige y aplica con su grupo implementará la participación activa de los, alumnos; a su vez hará

---

<sup>5</sup> Cfr. COOL, César y SOLE Isabel. "Aprendizaje significativo y Ayuda pedagógica", en: Cuadernos de Pedagogía, México, 1986, p. 26

que se interesen y se sientan motivados para llevar a cabo actividades que darán acceso a un aprendizaje aprehendido, que propicie nuevos esquemas cognitivos en su pensamiento.

Existen actividades que pueden ser utilizadas como estrategias didácticas que poseen para los niños sentido en sí mismas, como en el caso del Juego, cuya utilidad especialmente en los primeros ciclos de escolaridad está fuera de duda.

Hay que tener en cuenta que en numerosas ocasiones es posible que el docente organice la enseñanza tomando en cuenta las características e intereses de los alumnos, de tal modo que ellos encuentren todo el sentido al hecho de adoptar una actitud implicada y participativa adoptando un papel de hacedor de su propio conocimiento.

Al pretender aplicar métodos activos en la práctica docente propia, el objetivo principal es que la figura central sea el alumno y la forma en que va adquirir los conocimientos, tomando esencialmente y como base la psicología del aprendizaje.

*"La aprehensión del vínculo del maestro con los alumnos permite proponer nuevos criterios didácticos, presentando las proposiciones más importantes: La situación en que ocurren las experiencias del aprendizaje escolar se basa en el vínculo que establecen maestros y alumnos con sus acciones cotidianas " 6*

---

<sup>6</sup> WEIL ,Pierre. Relaciones humanas entre los niños, sus padres y sus maestros, México 1975, p. 80

### **1.3.1 La Novela Escolar**

Hablando de años atrás me encontraba en el proceso de mi formación académica como estudiante en educación básica, tanto los profesores como los alumnos participábamos en una situación cargada de tradición, lo que acontecía en el aula diariamente eran rituales inmodificables. Al llegar la "Señorita" al salón (así exigían que se les llamara a las maestras, que pertenecían a una orden religiosa) la situación diaria estaba viciada por la rigidez de los mandatos y el autoritarismo; recuerdo un "estancamiento" en lo rutinario de las actividades, las profesoras parecían enajenadas con su labor docente y los que "aprendíamos" parecía que estábamos anulados, o nuestras posibilidades de participar activamente estaban negadas.

Las alumnas parecería que asistíamos al colegio temerosas y sumisas a las disposiciones diarias de las maestras. Memorizábamos contenidos pues con rigidez se nos preguntaban. Recuerdo que las asignaturas en general implicaban mucho trabajo escrito y memorístico, con muy poco significado e interés para las alumnas.

Pareciera que oigo las instrucciones y que recibo la información como en aquel entonces lo hacía, éramos receptores de contenidos, temas poco relacionados con nuestra realidad. Nadie nos explicaba el por qué o el para qué abordarlos.

Todo lo anterior no importaba demasiado, era parte de la rutina y ya estaba acostumbrada. En las tardes al llegar a casa jugaba a "la maestra", con patrones establecidos por imitación a mis propias maestras,. Me agradaba jugar, sentirme autoritaria e importante, aparte que por tradición familiar

vivía entre maestras(tías) quienes me invitaban a sus grupos y a realizar algunas actividades que implica la docencia.

Al paso del tiempo decidí recibir una formación docente, aquí los maestros se concretaron a impartir teoría y señalar cómo tenían que ir los planes de clase que utilizábamos en las "prácticas" siempre haciendo hincapié en la importancia de iniciarlos con la "motivación", fuera lo que fuera, un relato o cuento, una plática con los alumnos, la observación de una lámina, etc. Que yo recuerde no nos proporcionaron la forma o la "receta" del cómo enseñar, sobre todo en el caso de la Historia pues recuerdo que era considerada como una asignatura que " no implicaba mucha dificultad" pues solo con el hecho de lograr que los alumnos memorizaran fechas y nombres, se les dictara un resumen o contestaran un cuestionario alusivo al tema, era más que suficiente, no me dieron otras alternativas didácticas, por lo cual empleaba las ya conocidas por mi desde la primaria y secundaria.

Ahora recuerdo también que casi siempre obtuve "un flamante 10" en la calificación de los planes de clase y ninguno de los docentes con quienes llegué a realizar mi práctica, cuestionaron mis actividades, ni mucho menos me propusieron enseñar la Historia de otra forma, así es que creía estar en lo correcto, nadie llegó a "enjuiciar" ni mi planeación ni su contenido "Todo era correcto...".

Cuando me enfrente por primera vez a un grupo, ya no fue la sensación aquella de sentirme autoritaria e importante, la realidad estaba en dar clases a alumnos de mi estatura, en un turno vespertino, donde la maestra recién egresada de la normal que era yo, era demasiado joven para "controlar" a un grupo de adolescentes.

Iniciaba mi labor educativa y con ella la repetición de esquemas de cómo me habían enseñado los temas a mí, hacerlo ahora, pero en el papel de profesora frente al grupo.

Empezaron las exigencias de mi parte, el autoritarismo para darme a respetar, las memorizaciones de información, los cuestionarios extensos, las lecturas muy extensas, etc. lo cual no era del todo inútil, pero sí faltaba motivación para los alumnos con el fin de que se interesaran en el aprendizaje, en asignaturas como la Historia, donde la información que contenían los libros era muy extensa.

Como profesora di inicio a mi labor, limitando el conocimiento histórico a una breve explicación sobre el tema, lectura de hechos históricos sin ningún significado para los alumnos, memorización de fechas y/o nombres "importantes" y dar respuesta a extensos cuestionarios que se contestaban con libro abierto, sin darles otro sentido que no fuera el de hacer trabajar a los alumnos y obtuvieran una evaluación cuantitativa.

Con el paso de tiempo esta metodología la he adoptado como la "apropiada" para enseñar la Historia, lo cual me resultó totalmente falso al enterarme a través del curso "Construcción del conocimiento de la Historia en la Escuela" trabajado en la UPN, que existen otras estrategias didácticas que tienen como objetivo que el alumno aprenda significativamente la Historia y no sea solo un espectador pasivo de ésta.

Es entonces cuando al analizar y reflexionar sobre lo que ha sido mi práctica docente, me doy cuenta de las deficiencias en ésta, causadas por el

175090

desconocimiento de una metodología activa para los alumnos que permitiera llevar a cabo las clases de Historia.

Como docente puedo atribuir a que el bajo rendimiento de los alumnos en la asignatura de Historia es por falta de una estrategia didáctica adecuada que propicie aprendizajes significativos en los alumnos.

Es ahora, cuando surge la inquietud y sobre todo, la necesidad de dar otra perspectiva a la forma de enseñar Historia en la práctica docente propia.

Hacer la clase más activa e interesante no sólo como innovación propia, sino haciéndola extensiva para los alumnos, haciendo de ellos sujetos activos en su aprendizaje, motivándolos e interesándolos.

Que a través del juego construyan el conocimiento histórico, pretendiendo un trabajo de colaboración y participación, donde los actores del proceso educativo, maestros y alumnos, interactuen en un dinamismo en el aula, obteniendo como resultado un mejor rendimiento escolar en el aprendizaje de la Historia.

### **1.3.2 La Intervención Pedagógica**

En el proyecto de innovación que se presenta, será necesario abordar los contenidos programáticos de Historia en el 4º año de primaria, con el fin de plantear a partir de ellos nuevas formas de trabajarlos y abordarlos con los niños utilizando el juego como la estrategia didáctica que les permitirá aprender la Historia, dándole significado y congruencia con su propia realidad.



aprender la Historia, dándole significado y congruencia con su propia realidad.

Dichos contenidos se seleccionan dándoles el mismo orden que el programa de estudios presenta por lo cual este proyecto de acuerdo a la problemática que se aborda del cómo impartir y el cómo los niños aprenden los contenidos escolares en Historia, se ubica en el planteamiento que hace el proyecto de Intervención Pedagógica.

*"En la conceptualización del proyecto de intervención pedagógica se destacan las relaciones que se establecen entre el proceso de formación de cada maestro y las posibilidades de construir un proyecto que le permita superar algunos problemas que se le presenten permanentemente en su práctica docente.*

*Uno de los rubros del proyecto con mayor amplitud es el de la alternativa, donde se especifican los diferentes elementos que permiten dar forma a una estrategia de trabajo propositiva que contribuya para superar el problema planteado por el estudiante"*

Como el mismo proyecto sugiere, la propuesta planteada será aplicada en el grupo que actualmente se atiende 4º grado, grupo "A" de la escuela primaria "Obras del Valle de México"; en este proceso, se observarán y registrarán todos y cada uno de los elementos que surjan, considerados y no considerados en la planeación de las actividades que implica la propuesta, con el fin de valorar las bondades que ofrece, pero también detectar las limitaciones o carencias que pudiera tener.

Todo esto con el fin de revalorar y reflexionar, no sólo en la práctica docente propia sino también, ver qué tan eficaz es la formación que como maestro se tiene, para adaptar el currículum a las características y necesidades propias del grupo. Logrando que aporte a los educandos elementos que le permitan conocer sus raíces, ver su presente como

---

<sup>7</sup> Op. Cit. WEIL, Pierre, p.16

## II. OBJETO DE ESTUDIO E INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

### 2.1 Enfoque de la Historia en el Plan y Programas 1993

La organización de los temas en este Plan de estudio se da de manera progresiva, partiendo de lo que para el niño es más cercano, concreto y avanzado hacia lo más lejano y general.

*"En el cuarto grado se aborda un curso general e introductorio de la historia de México con un amplio componente narrativo. Con éste se persigue que los alumnos adquieran un esquema de ordenamiento secuencial de las grandes etapas de la formación histórica de la nación.*

*En este grado y los dos subsiguientes, los contenidos programados permiten la adquisición y el ejercicio de nociones históricas más complejas como la causalidad, la influencia recíproca entre fenómenos, etc.*

*Con este Plan de estudios se reintegra a la educación primaria el estudio sistemático de la historia como disciplina específica. Se parte del convencimiento de que ésta tiene un especial valor formativo, no solo como elemento cultural que favorece la organización de otros conocimientos, sino también como factor que contribuye a la adquisición de valores éticos personales y de convivencia social y a la afirmación consciente y madura de la identidad nacional.*

*El enfoque adoptado para la enseñanza de la historia ha considerado la poca conveniencia de guiarse por una concepción que privilegia los datos, las fechas y los nombres, como lo fue hace algunas décadas, pues con o se implementa el aprendizaje memorístico"<sup>9</sup>*

El programa establece los contenidos educativos con cierta secuencia que permite coherencia y continuidad en el aprendizaje progresivo de los niños durante su escolarización.

Es entonces necesario que el docente trabaje los contenidos que se proponen, de acuerdo a las necesidades e intereses de sus alumnos; adaptarlos y modificarlos, respetando por supuesto, el enfoque planteado en el Plan y Programas vigentes y sin perder de vista también el propósito que define el ¿para qué enseñar Historia?

<sup>9</sup> Cfr. SEP. Plan y Programas de Estudio para la Educación Primaria. México, SEP, 1993, p.91

"La enseñanza de la Historia tiene como propósito estimular la curiosidad y la capacidad de percepción de los niños hacia los procesos de cambio que conozcan y reflexionen acerca de la personalidad de figuras centrales en la formación de nuestra nacionalidad."<sup>9</sup>

Las formas de enseñanza desempeñan un papel de primera importancia para superar las dificultades que enfrentan los niños al estudiar historia.

La enseñanza de la historia se ha concretado en la narración o la exposición de acontecimientos políticos o militares. Para evaluar se han empleado los cuestionarios. Con esta forma de enseñar, la historia se presenta al alumno como una suma de datos con poca relación entre sí y muy poca significatividad cognitiva, así el alumno memoriza los datos pero no logra identificar la importancia de la historia.

El memorizar, no es precisamente que el alumno aprenda, pues emplea una memoria a corto plazo y después nos percatamos de que los datos los han olvidado o los recuerda con confusos y no ubica los períodos históricos.

"Para que todas estas dificultades puedan ser superadas, es necesario que el maestro al preparar las clases, diseñe actividades y/o materiales didácticos para apoyarlo en el desarrollo de su labor".<sup>10</sup>

En la enseñanza de la historia el papel del maestro es muy importante ya que guiará adecuadamente el análisis de las lecciones, al mismo tiempo

---

<sup>9</sup> *Ibidem* p. 92

<sup>10</sup> SEP. Libro para el Maestro. Cuarto grado. México 1995, p. 21

que diseñará actividades que propicien la participación activa de los alumnos.

Simultáneamente con el análisis de las lecciones del libro de texto, elaboración de mapas históricos, etc. se pueden alternar otras actividades seleccionando las más adecuadas a los temas de estudio.

Para llevar a cabo las actividades de historia que se sugieren para el 4º año de primaria, se implementará el juego como estrategia didáctica para abordar algunos contenidos del programa. Con el apoyo de este tipo de actividad en la enseñanza de la asignatura, posiblemente se logre en los alumnos disipar la idea de que la historia es aburrida y sin sentido y que la enseñanza de ésta siempre es memorística.

Con esta modificación se pretende lograr que en el niño, la historia sea más analítica, más crítica pero sobre todo, más viva y humana.

## **2.2 Estrategias recurrentes en la enseñanza de la Historia**

Las formas de enseñanza que ha tenido la Historia desde años atrás han limitado de cierta manera la participación directa del niño en su aprendizaje; por su propio contenido, esta asignatura implica complejidad, pues requiere que se tenga una visión crítica para comprenderla y aprehenderla.

El principio de la selección de los hechos históricos destinados para la enseñanza, por su relación de valor con la vida actual ha subestimado muchas veces su articulación cronológica.

En la enseñanza de la historia tradicional se abusaba en el aprender o más bien memorizar fechas y nombres, batallas, datos muchas veces irrelevantes para los alumnos. Indudablemente se obtenía de esto un aprendizaje, aunque con poca trascendencia y poca validez pues se pudiera hablar de un aprendizaje a corto plazo y posiblemente sin validez futura.

Se hablaba de una presunta historia, reducida a listas de personajes importantes, fechas de sucesos particulares, un extenso número de preguntas contestadas con una información sin sentido, donde se descuidó la ubicación tanto temporal como espacial del educando. Poco o nada se consideró que por extensos y perfectos que fueran los conocimientos históricos de un individuo, no era posible afirmar que conociera o llegara a comprender mejor un hecho pasado que todos aquellos que pertenecen a su propio presente.

Las estrategias utilizadas tradicionalmente por el maestro, han informado de manera expositiva o narrativa a los alumnos, se concretaron muchas veces en grandes resúmenes con un sin fin de datos, haciendo de ellos solo receptores de dicha información; posiblemente sin rescatar los pasajes históricos más significativos "acumulando" en su memoria conocimientos "abrumadores". Quizá el docente al impartir Historia simplemente se dedica a repetir una serie de información que le exigen los extensos programas, proporcionándola al niño como si fuera absoluta y acabada. Sacrificando, quizá, el orden cronológico mediante la distribución de un conjunto de temas en series de monografías de ciertos períodos, acontecimientos, incluyendo personajes "ilustres" que participaron en éstos, sin dar oportunidad a aprender lo que a ellos interesaba, ni ver su propio presente como resultado o consecuencia de todos aquellos sucesos

pasados y por ende, obstaculizando el desarrollo de una actitud crítica ante el conocimiento de la historia.

Con lo mencionado, de ninguna manera se niega que el profesor pueda utilizar las monografías, las biografías y las narraciones, no es que no sean de utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje, pero sí el docente tiene que emplearlos como instrumentos complementarios que ayudan a ilustrar determinados pasajes de la historia, más no como elementos que sustituyen total o parcialmente la enseñanza, sino que el profesor conduzca a los alumnos hacia un aprendizaje activo, donde no solo reciban información y/o la investiguen sino que puedan y sean capaces de interpretarla y relacionarla con los acontecimientos actuales.

Si el docente hubiera pensado qué tanto habrían aprendido historia sus alumnos, quizá se daría cuenta que lo que hizo en sus clases no sirvió de mucho, pues quizá ni se percató que sus alumnos se aburrían en esta clase y se preguntaban ¿para qué les serviría aprender eso?.

Se ha hablado de una enseñanza tradicional de la historia y pudiera pensarse en su desaparición o que en la actualidad ya se emplea, sin embargo, esto no ocurre así, pues actualmente aún se recurre a este tipo de enseñanza a pesar de los nuevos enfoques, pueden quizá rescatarse algunos elementos de ésta; ahora el docente requiere de un cambio de actitud para saber cómo puede impartir la historia, convirtiéndola en algo atractivo y útil para sus alumnos, aunque esto no es sencillo pues requiere de tiempo y conocimiento de nuevas estrategias, para poder implementarlas en el aula. Es cierto que la aplicación de estas nuevas estrategias va a implicar todo un proceso posiblemente lento, pues la enseñanza de la historia durante mucho tiempo ha sido informativa y no se

El nuevo enfoque de la enseñanza de la historia, tiene como propósito que el niño llegue al conocimiento histórico de una manera amena y útil, es decir que le sea significativo.

*" Para empezar podemos decir que carecemos de una investigación que nos permita saber cómo y quién difunde el conocimiento histórico, ya que son contados los historiadores preocupados por la cuestión de la docencia y la didáctica de la historia, a pesar de que la mayoría de los profesionales de la misma, se dedican a impartir clases en distintos niveles escolares. También puede atribuirse en gran medida, del patente divorcio que existe entre la investigación y la docencia" <sup>11</sup>*

Ante lo planteado existe la necesidad de que el docente ayude y contribuya a que los niños conciban la historia como la comprensión de la idea de cambio, de la evolución de las sociedades humanas, cada uno como producto de su pasado.

Considero, que para que el niño llegue a 4º año de primaria con una base bien fundamentada para iniciarse en el conocimiento histórico de su país, el docente de los grados anteriores tiene que abordar los contenidos como se sugiere en el mismo enfoque de la asignatura, apoyándose con el libro para el maestro, pues en ocasiones se deja pasar por alto la importancia de que la enseñanza sea sistematizada y gradual partiendo de su propia historia y la de su entorno, para que en los grados posteriores se enmarque en el contexto más amplio de Nación.

Muchas veces se da prioridad a que los niños memoricen fechas relevantes de nuestra historia y lo único que se logra con esto, sobre todo en los tres

---

<sup>11</sup> LAMONEDA, Mireya y Galvan Luz Elena. "Clio y algunos de sus problemas en la enseñanza" en: Cero en conducta. Año 6 N° 28. 1991. p.29

primeros grados, es que el niño no entienda ni siquiera el por qué o el para qué de ésta y que al iniciarse en el conocimiento de la Historia de México, como sucede en 4º año de primaria, no sea capaz de ubicarse en el tiempo ni en el espacio.

De aquí la necesidad de crear y utilizar estrategias y materiales sencillos que apoyen el conocimiento histórico de manera interesante y que sirvan para hacer pensar al niño. Algunos de éstos serían juegos, representaciones teatrales, cuentos, leyendas, etc. los que coadyuven a la construcción del conocimiento histórico en el niño.

### **2.3 El Constructivismo**

¿ Por qué pensar a una corriente pedagógica contemporánea como el constructivismo para la enseñanza de la Historia?

En la actualidad se habla de que no es tan valioso dar a los educandos un conocimiento ya elaborado, como el hecho de que ellos gradual y sistemáticamente, vayan construyéndolo con el fin de que les sea significativo por esta misma razón.

Es necesario que el profesor recurra a múltiples posibilidades en cuanto a la aplicación de diferentes estrategias didácticas que le permitan conducir el proceso educativo hacia aprendizajes que sean significativos para los niños, es decir, que estos los transfieran para aplicarlos en sus propias experiencias.



proporcionar el conocimiento, sino de producir las condiciones para que lo construya, es decir, propiciar situaciones que generen el conocimiento dentro del aula escolar. Con dicha afirmación en la práctica docente propia se pueden encontrar coincidencias para la enseñanza de la historia, aunque también diversos elementos que no siempre encausan al niño a construir su propio conocimiento en esta asignatura.

Al pretender el logro de aprendizajes significativos en la enseñanza de la historia, se hace necesario abordar la teoría constructivista que da la pauta, tanto al educador como al educando, de lograr tal objetivo.

*"La pedagogía constructivista comprende el proceso detallado y complejo de cómo el individuo va a apropiarse, a través de todo un proceso, del aprendizaje el cual comprende contenidos adecuadamente sistematizados y jerarquizados, tratando de mantenerlos acordes al contexto social del individuo, siendo inseparable la adquisición de saberes culturales que sirven como soporte para la realización de aprendizajes específicos"<sup>12</sup>*

El constructivismo es un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada por el sujeto que la recibe. Para la enseñanza de la historia su aplicación, a parte de ser el sustento teórico del Plan y Programas '93, es un proceso en el cual los niños van a interactuar de una forma dinámica. Es posible que el profesor logre a través de ésta, que la información de los acontecimientos históricos que reciben en el ámbito externo, la interpreten y lo que es mejor, la reestructuren mentalmente y así la vayan construyendo progresivamente.

---

12 COOL, César. "Constructivismo e intervención educativa" en: Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. UPN. México 1984, p. 11

*"En un proceso de aprendizaje, el sujeto pone en juego sus esquemas cognoscitivos para confrontarlos con la nueva información y con los acontecimientos que constituyen su objeto de conocimiento; recurre a todos sus esquemas preestablecidos para dar lógica y sentido y hacer explicables las cosas, expresándose en un conjunto de actividades intelectuales.*

*El proceso de aprendizaje parte de la confrontación del sujeto con una situación incomprensible a la que le da sentido y significado mediante una interpretación. El individuo asume "lo nuevo" con base a comparaciones con lo previo. (Concepción Piagetiana)*

*"Así, pues los conocimientos previos que estructuran esquemas cognitivos en el individuo, se modifican y reestructuran, integrándose para dar soporte e integrar nuevos esquemas de conocimiento.*

*De acuerdo con la teoría de Piaget, la adquisición de todo aprendizaje conlleva todo un proceso de construcción cognitiva; no solo se incrementa la información sino que el individuo tiene la posibilidad de procesarla y operarla.*

*En la teoría Psicogenética, Piaget hace mención de que el desarrollo intelectual del niño se divide en cuatro etapas y es a través de las cuales que éste conoce el mundo de distinta manera y usa diferentes mecanismos internos para organizarse, los cuales le sirven como antecedente y soporte para la siguiente etapa o estadio de su desarrollo intelectual".<sup>13</sup>*

Todo individuo al enfrentarse a un nuevo conocimiento, no tiene su mente vacía, lleva implícitos en ésta conocimientos que ha adquirido anteriormente, es necesario que el maestro traslade al educando a estos niveles anteriores considerados también inferiores, para que sean la base de un conocimiento nuevo, esto también fundamentado en la teoría social de Vigotsky, quien denomina a estas etapas inferiores "zonas de desarrollo próximo.

*"Uno de los elementos esenciales que la cultura proporciona a los integrantes de una sociedad para modificar su entorno físico y social son los signos lingüísticos: el lenguaje, mediante el cual el individuo logrará una interacción con los demás. Vigotsky enfatiza en la importancia de la instrucción formal en el crecimiento de las funciones psicológicas superiores (la memoria,*

<sup>13</sup> Cfr. HIDALGO Guzmán, Juan Luis. "Aprendizaje Operatorio". México 1993, p. 3

la inteligencia y especialmente el lenguaje, etc.) que se adquieren primero en un contexto social y luego se internalizan".<sup>14</sup>

La argumentación teórica tanto de Piaget como de Vigotsky llevan implícito el concepto de aprendizaje significativo, considerándolo como el ingrediente esencial para la persona que aprende, pues se relaciona directamente con su estructura cognitiva. De acuerdo con el argumento teórico de Ausbel:

*"Aprender es sinónimo de comprender.  
La significatividad del aprendizaje se refiere a la posibilidad de establecer vínculos sustantivos y no arbitrarios entre lo que hay que aprender – el nuevo contenido- y lo que ya se sabe, lo que se encuentra en la estructura cognitiva de la persona que aprende – sus conocimientos previos.  
Actualmente se habla de que un aprendizaje es real si es protagónico,  
Que lo aprendido resulte recordable solo si es significativo y media no solo el registro de información y la comprensión de procedimientos, sino la reflexión sobre los criterios de organización de los contenidos y la justificación lógica que hace para resolver problemas, realizar proyectos, dar sentido al uso del lenguaje, etc.  
El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifieste una actitud de aprendizaje significativo; es decir una disposición para  
Relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognitiva"*<sup>15</sup>

### 2.3.1 ELEMENTOS DE LA PRÁCTICA DOCENTE

La práctica educativa es un proceso complejo, que lleva implícitos a los sujetos, el proceso enseñanza aprendizaje, el contexto social, la Institución y las acciones pedagógicas en su estructura y para su ejecución, de aquí la importancia de revisarla permanentemente y reflexionar sobre las acciones que en ésta se realizan, labor que corresponde específicamente al docente.

<sup>14</sup> Cfr. LUNA Pichardo Laura Hilda. "Teorías que sustentan el Plan y Programas '93 en: Revista Educativa N° 8. México 1994, p.8

<sup>15</sup> AUSUBEL, David P. Y otros. "Significado y Aprendizaje significativo" en: Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo, México, 1983, p.46

Dicha revisión permite confrontar aspectos propuestos por nuevos enfoques educativos que persiguen el propósito de elevar la calidad educativa, mediante el conocimiento y la puesta en práctica de nuevas corrientes pedagógicas, que tienen conceptos diferentes e innovadores respecto a la pedagogía tradicional.

*"La Pedagogía Constructivista propone tres ideas fundamentales:*

- 1) El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje y es insustituible.*
- 2) La actividad mental constructiva se aplica a contenidos ya elaborados, es decir que son el resultado de un proceso de construcción a nivel social.*
- 3) El papel del profesor está condicionado al hecho de que la actividad constructiva del alumno se aplique a contenidos de aprendizaje preexistentes aceptados como saberes culturales antes de iniciar el proceso educativo.<sup>16</sup>*

Para que los niños y las niñas aprehendan los saberes culturales y conozcan la experiencia colectiva, tienen que participar en un proceso de construcción, el cual no les será transmitido por los adultos con los que conviven, sino que poco a poco ellos, los irán adquiriendo de acuerdo sus experiencias de aprendizaje, la que irá conformando parte de su idiosincrasia a través de su propio desarrollo humano.

La teoría constructivista, con todo el cúmulo de sustentos teóricos que conlleva, dentro de la enseñanza es, indudablemente, un camino que conduce a la comprensión real del conocimiento, tal comprensión es todo un proceso paulatino y complejo que se va desarrollando paralelamente con las relaciones interpersonales que el individuo va entablando con los demás, cuando éste las reflexiona y las conscientiza, da inicio la comprensión cognitiva, sin embargo no solo las relaciones interpersonales

---

<sup>16</sup> Cfr. PALACIOS Calderón Fernando. "Constructivismo, poderosa herramienta para lograr la comprensión de los educandos" en: Revista Mexicana de Pedagogía. México 1993, p. 19

dan acceso a ésta sino también la relación con diversos objetos de conocimiento y/o ideas de diferente naturaleza.

El propósito central del proyecto de innovación es que los alumnos aprendan significativamente Historia, por lo cual se pretende ir modificando los medios que se utilizan para lograr el aprendizaje. El docente se va percatando de nuevos requerimientos cotidianos, para lo cual tiene que poner en práctica sus conocimientos, logrando conjuntar sustentos teóricos que coadyuvan en su labor docente.

El Constructivismo permite implementar en el aula clases activas, donde el profesor y los alumnos forman un equipo de trabajo responsabilizándose individualmente. Lo cual busca una transformación del trabajo escolar cotidiano. El docente ya no es sólo quien dice lo que se va a hacer, sino también los alumnos comparten su opinión. Este tipo de metodología hace que los alumnos sean cooperativos y que establezcan un proceso de comunicación permanente y abierta en una dinámica recíproca entre el maestro y los alumnos. El profesor los conduce para que tomen decisiones, y lleguen a acuerdos para la realización del trabajo. A su vez se pretende iniciar a los alumnos en su autonomía, lo cual se considera un tanto difícil de llevarlo a cabo por que implica una libertad a la que ni los docentes y tampoco los alumnos están familiarizados. En nuestra realidad escolar aún la "autoridad" del profesor pesa de cierta manera en el manejo de los alumnos, estamos sujetos a una disciplina que muchas veces obstaculiza la libertad de los actores del proceso enseñanza aprendizaje.

También la libertad de elección de temas por parte de los alumnos será un tanto complicada aunque esto no impediría que los alumnos manifiesten

sus requerimientos y/o necesidades y los contenidos pudieran ser adaptados a éstas, haciendo un tanto flexible el programa de actividades y de aquí dar pauta a la investigación de temas, lo cual también coadyuva a la construcción del conocimiento.

El intercambio cotidiano que se produce en el aula, así como se plantea, puede llegar a generar un pensamiento crítico en el educando. Esto se va a poder lograr, si el docente le orienta para ser participativo y para que tome sus propias decisiones dentro de su proceso de formación y aprendizaje, de esta manera no solo la palabra del maestro será la que conduce a la acción.

Los principios pedagógicos de los que se ha venido hablando muestran cómo es que en el trabajo educativo se da prioridad a la comunicación interpersonal pues de esta manera tanto alumnos como profesores van a exponer sus ideas e intereses, respetando y tomando en cuenta a cada uno de los participantes.

En cada elemento que se aborda en el proceso educativo, es necesario retomar los componentes de la cultura y la comunidad donde se encuentra la escuela (características socioeconómicas, vínculo escuela-comunidad, educación de los padres, etc.) para que éste sea coherente con la realidad en que se ubica.

Las características educativas actuales, están permeadas de una búsqueda, conocimiento y aplicación de una metodología didáctica activa para el alumno, que propicie el análisis y la reflexión en el trabajo cotidiano, con el propósito de insertarlo en un aprendizaje totalmente ajeno a lo estático y sí inmerso en la participación y colaboración.

Se sabe que el proceso educativo por naturaleza es un proceso social y que por la misma razón es dinámico y sujeto a continuas transformaciones. Éstas se encuentran implícitas en el constructivismo, se encuentran las tendencias hacia el hecho de que el sujeto sea capaz de reflexionar y tener un criterio propio, acción bastante compleja que no se logrará sin la intervención oportuna del docente quien de ninguna manera podrá ser indiferente ante este reto.

Es importante abordar también dentro de la propuesta de innovación un sustento teórico como parte del constructivismo, que en términos más complejos pretende que los alumnos sean reflexivos y críticos. Sin duda en combinación con las ideas anteriores, se hará una propuesta educativa funcional, pero sobre todo útil para el niño, que desarrolle en él una mentalidad nueva, lo cual le permitirá tener perspectivas diferentes sobre la vida y lo que en ella acontece.

Quizá esta postura sea una de las más optimistas, pues al niño se le ha limitado en su pensar y actuar, se le ha dejado en desventaja dentro del proceso educativo, pero que si el docente implementa acciones que favorezcan su participación activa logrará, una transformación que desde hace mucho se requiere.

La intervención oportuna y eficaz del docente en el proceso educativo, presenta expectativas profundas en cuanto la Educación, pues ha llegado a ser considerada como el medio para transformar la sociedad, para habilitar las "mentalidades estancadas" con el firme propósito de dar un giro y acabar con las desigualdades sociales existentes.

A través del conocimiento de la Historia, construido socialmente, sería muy valioso lograr una transformación de mentalidad, donde al alumno se le diera la oportunidad de aprender, analizar y criticar, pero no solo esto, sino encausarlo realmente para que lo logre.

Al reflexionar acerca de la práctica docente propia, se ve la necesidad de transformarla, uno de éstos elementos será la propuesta didáctica de innovación que se hace. No es un proceso inmediato, ya que son diversos elementos que se requieren para lograr un cambio que propicie el diálogo con los educandos, pretendiendo que éste sea permanente, con el fin de que intercambien sus experiencias, conocimientos e inquietudes.

Se considera necesario que el niño sea participativo, que colabore en las actividades de aprendizaje, lo cual le conduzca al conocimiento, que el aula escolar se convierta en un espacio de transformación de mentalidades. Un espacio donde se haga posible la democracia.

## **2.4 El Juego**

En todas las culturas los juegos forman parte de la vida cotidiana de todo individuo. El juego es una actividad física y mental fundamental en la vida de los niños que les posibilita el desarrollo armonioso de su cuerpo y de su personalidad.

El juego se encuentra estrechamente relacionado con el desarrollo infantil, esta actividad inicia de forma placentera en contacto con un mundo real con el que se introduce hacia el mundo de las relaciones sociales. Al jugar el niño se divierte, investiga, crea, evoluciona, se integra y desarrolla. A



su vez se descubre a sí mismo; éste conlleva la observación que le permite fijarse en su entorno y conocer el mundo que le rodea.

Se propone en el proyecto de innovación el JUEGO como una estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia ya que "permite al niño reproducir la realidad, transformándola según sus propios gustos y necesidades."<sup>17</sup>

#### **2.4.1 Los tipos de juego. Juan Delval**

De acuerdo al sustento que hace Juan Delval sobre el juego, se afirma que el sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de transformarla y rehacerla.

Existen distintos tipos de juego, los cuales se mencionan a continuación:

**1) Juego de ejercicio:** Se lleva a cabo durante el período sensoriomotor. Consiste en repetir actividades de tipo motor por el puro placer del ejercicio funcional, permiten la afirmación de algún aprendizaje adquirido. Este tipo de juego comprende solo actividades sensorio-motrices que se convierten en juego. Aún no hay actividades simbólicas.

**2) Juego simbólico:** Se hace presente entre las edades de dos y tres años y seis y siete años. Este juego permite utilizar un abundante simbolismo donde el elemento primordial es la imitación. El niño es capaz de reproducir escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus

---

<sup>17</sup> Diccionario Enciclopédico de Educación Especial. Definición del Juego. México 1985, p. 1203

necesidades. Con el juego expresa la realidad en la que continuamente está inmerso.

**3) Juegos de reglas:** Estos juegos se llevan a cabo en el período que comprende de los seis años a la adolescencia.

*Es mediante este tipo de juego, que el niño aprende reglas y también sabe la importancia de respetarlas. Para esto tanto, la cooperación como la competencia están presentes. Estos juegos enseñan al niño a anticipar las reacciones de los demás jugadores y no dejarse ganar. Es en esta etapa que se participa en este tipo de juegos los cuales son muy importantes para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.<sup>18</sup>*

Para la aplicación de la propuesta de innovación de ha elegido el juego como estrategia para el aprendizaje significativo de la Historia.

El juego según la clasificación que hace Juan Delval posee determinadas peculiaridades, según en la edad que se encuentren los niños, es por esto y de acuerdo a sus características que en la propuesta se aplicarán

los de tipo simbólico y los juegos con reglas de acuerdo a la edad de los niños de cuarto año de primaria.

Se pretende también ubicar en la propuesta "los juegos de construcción que participan del simbolismo lúdico pero que sirven también para la realización de adaptaciones o de creaciones inteligentes."<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> DELVAL, Juan "El juego en el desarrollo humano". Madrid s. XXI, en UPN. El juego, México 1994, p.11

<sup>19</sup> Ibidem p. 12

La actividad del juego de acuerdo con Vigotsky no siempre resulta placentera pues en algún momento dado los juegos no implican gusto para los niños en su ejecución ya que el resultado de éstos no es interesante o a favor de ellos.

Aunque tampoco no puede pasar desapercibido el hecho de que el juego también produce la satisfacción de ciertas necesidades que el niño tiene de acuerdo a su desarrollo, que no se limita en nivel físico sino también abarca el desarrollo de sus habilidades intelectuales, logrando a través de éste nuevas adquisiciones lo que va determinando la evolución física, intelectual y social del niño.

El juego puede modificarse de la edad del preescolar hacia la edad en la escuela primaria, pues el educando paulatinamente se va implicando en un nuevo proceso psicológico como lo es la imaginación, sin embargo puede afirmarse que para los niños y los adolescentes, la imaginación es un juego sin acción

En general el juego tendrá quizá que proporcionar al niño una inmediata gratificación en donde ya se veía involucrada su situación emocional.

Todo juego implica ciertas reglas a cumplir, desde una simple y cotidiana imitación, hasta la conjugación de actividades motrices, intelectuales y afectivas.

Todo tipo de juego con reglas implica una situación imaginaria por eso resulta indispensable tomar en consideración la edad del niño.

*"Un elemento importantísimo como lo es el lenguaje, determina la percepción y su significado; es a través de esta habilidad cognitiva que va conociendo su mundo externo y va dando a conocer los factores intrínsecos que van moldeando su forma de desenvolverse, tanto individual como socialmente"*<sup>20</sup>

El juego es una de las actividades con que los niños desarrollan un mayor autocontrol y que propicia y por lo tanto, aumenta su imaginación, su interpretación y voluntad.

El juego no es tan solo un rasgo que predomina en la infancia sino un elemento determinante en el desarrollo del niño.

"El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Éste siempre rebasa su edad promedio al igual que su conducta diaria, se puede decir: " como si fuera más grande de lo que es".<sup>21</sup>

Con el juego el niño también se desarrolla socialmente, estableciendo relaciones interpersonales en colaboración e intercambio con sus compañeros, lo que a su vez promueve su desarrollo cognitivo. Esta actividad cuenta como un factor motivacional para los niños, a través del cual el maestro puede interesarlos en nuevos aprendizajes, los que quedarán sustentados en los que ya tenía.

*"Lo que realmente interesa a un niño en el juego, es que éste tenga un objetivo determinado y bien definido, igualmente que tenga reglas, pues si carece de estos elementos puede parecerse aburrido y nada atractivo.  
En la edad escolar el juego se introduce en la actitud que el niño adopta frente a la realidad, lo vincula de manera interna en la instrucción escolar y en el trabajo;*

<sup>20</sup> Cfr. VIGOTSKY L. S. " El papel del juego en el desarrollo del niño", en: UPN El Juego. México 1994, p. 61

<sup>21</sup> Ibidem. p. 153

*Una de las características más importantes y esenciales del juego es que, mediante éste se origina una vinculación estrecha entre situaciones imaginarias, que solo existen en el pensamiento.<sup>22</sup>*

#### **2.4.2 Características Generales de los Juegos de Simulación**

Dentro de la diversidad que existe en las clasificaciones que se hacen de acuerdo a diferentes autores, ahora se enfocará la atención en los llamados "Juegos de Simulación".

Se ha hablado de las diferentes manifestaciones que el juego puede generar y que van de acuerdo con la edad de los niños.

Considero que jugar es una característica propia de los niños por esto pretendo implementar y conjuntar las actividades escolares relacionadas con la enseñanza de la Historia en el grupo de 4º año de primaria que atiendo, con el fin de hacerles esta clase interesante para ellos, facilitando con esto la adquisición de conocimientos.

Se han elegido los juegos de simulación pues son actividades que permiten y facilitan la motivación de los niños en esta asignatura.

He visto la necesidad de que tanto ellos como el docente, tengamos un acercamiento agradable con la Historia y de esta forma se puede construir como un cuerpo de conocimientos.

Es necesario mencionar que el conocimiento histórico difiere entre una persona y otra, se interpreta diferente y por lo tanto se entiende también de manera distinta.

---

<sup>22</sup> *ibidem*. p. 154

Al describir el proceso histórico, los historiadores lo cambian al hacerlo, aunque sus fuentes de información sean las mismas, sus descripciones en la mayoría de las veces no coinciden, en el mejor de los casos, ya que pueden llegar a ser contradictorias.

A pesar de que los historiadores no solo juzgan e interpretan acontecimientos, sino también presentan los hechos de modo distinto, pues esto tiene que ver la época a la que pertenezcan, los intereses de su clase, etc. Es pues cuestionante el conocimiento científico de la Historia ya que su contenido se interpreta por la persona que la estudia, sin menoscabo de su esfuerzo intelectual y fidedigno, es necesario, entender que el conocimiento histórico puede llegar a ser susceptible a la forma de ver el mundo o de pensar del historiador.<sup>23</sup>

Entonces puede considerarse innegable que la reflexión o pensamiento filosófico no pierde importancia ni responsabilidad en el conocimiento histórico, incluso los historiadores pueden estar influidos por ideas filosóficas dentro de su que hacer profesional.

De acuerdo con los tres modelos acerca de cómo puede darse la interacción entre el sujeto cognoscente y el objeto de conocimiento, donde se obtiene como resultado el conocimiento como un producto mental,<sup>3</sup> que se presentan en el libro de "Historia y Verdad" de Adam Shaff, se puede mencionar el primer modelo en donde el sujeto se considera únicamente

---

<sup>23</sup> Cfr. SHAFF Adam. "La relación cognoscitiva. El proceso de conocimiento. La verdad" en: Historia y Verdad, México 1974, p. 73

como un receptor pasivo, quien percibe los estímulos exteriores sin más que comprender. Popper denomina esta teoría "Conciencia - Recipiente".

Es necesario suponer que la enseñanza de la Historia durante mucho tiempo ha prevalecido en dicho modelo, concebida como un conocimiento acabado (Teoría del reflejo).

En el segundo modelo se habla de la relación cognoscitiva, concentrando la atención en el sujeto, al que se le atribuye incluso el papel de creador de la realidad, buscando sin duda su participación y desempeño en el acontecer histórico, en donde puede hablarse del sujeto como hacedor del conocimiento histórico, interviniendo su interpretación, pero también su participación activa, estableciendo con el conocimiento histórico, una relación cognoscitiva que se produce en el marco de la práctica social, es a través de las relaciones sociales que desarrolla en su contexto, que el hombre produce también el conocimiento.<sup>24</sup>

Entonces es necesario hacer hincapié sobre el papel activo del sujeto en el conocimiento de la Historia,

*"éste como un factor subjetivo, relacionado con su condicionamiento social. Esta aportación del sujeto explica las diferencias existentes, no solo en la valoración e interpretación de los hechos, sino también en la percepción (la articulación) y descripción de la realidad; diferencias que caracterizan el conocimiento de sujetos pertenecientes a distintas épocas históricas o, si son contemporáneos, a distintos medios (étnicos, sociales, etc.)"*<sup>25</sup>

Considero la necesidad de reiterar sobre el carácter activo del sujeto en las clases de Historia, imprescindible para que construya dicho conocimiento.

---

<sup>24</sup> *Loc. Cit.*, p. 84

<sup>25</sup> *Ibidem* p. 98

Los contenidos de aprendizaje son el objeto de conocimiento con el cual podrán relacionarse y manipularlo, analizarlo e interpretarlo, dándose así de manera gradual el proceso de conocimiento; pretendiendo sin duda lograr en los niños y las niñas una estructura cognoscitiva diferente, con la que sean capaces de dar sus propios puntos de vista acerca de los hechos históricos, interpretándolos como productos de las relaciones sociales existentes en determinada época o acontecimiento; obviamente sin deslindarse de "la realidad", que de acuerdo al grado que cursan, tienen que saber.

El objetivo no es que "destruyan" el conocimiento histórico ya establecido y presentado en su libro de texto, sino que lo conozcan y lo analicen, participando en actividades que lo hagan accesible tanto para los niños como para las niñas, así también les sea útil y significativo, con el fin de que puedan establecer un vínculo entre los hechos del pasado y los hechos que van surgiendo en su propia realidad, para interpretarlos como una consecuencia de lo acontecido en épocas anteriores.

De acuerdo con lo que se menciona, se puede abordar el tercer modelo, tratando de eliminar el modelo mecanicista del proceso del conocimiento histórico, para que tanto el sujeto que aprende como el objeto de conocimiento, establezcan una relación cognoscitiva en la que mantengan su existencia objetiva y real, hallando entre éstos "una interacción producida en el marco de la práctica social del sujeto que percibe al objeto en y por su actividad".<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> *ibidem* p. 83



Es importante considerar que la historia es una ciencia social en construcción y por lo mismo, tanto sus conceptos como su metodología, deben ser flexibles, evitando que esta flexibilidad nos lleve a deformar las acciones humanas, hay que acercarse a los hechos pasados, descubrirlos, registrarlos y describirlos tal como fueron.

Se requieren importantes cambios en los programas de estudio, pues la extensión de los contenidos, solo permite revisar someramente los hechos del pasado.

Elena Martín hace mención de que "dentro de los recursos pedagógicos que pueden utilizarse en la práctica docente, son los Juegos de simulación.

*"Los juegos de simulación son reproducciones de acontecimientos de la vida real, pero reproducciones simplificadas eliminando información irrelevante; los pasos son secuenciales permitiendo a los alumnos ser verdaderos actores de una situación, enfrentándose a la necesidad de tomar decisiones y de valorar sus resultados."<sup>27</sup>*

El tema de la simulación puede elegirse en función de los intereses del sujeto; aunque en la aplicación para la práctica docente propia se seleccionaron los contenidos comprendidos en el programa para los dos primeros bimestres del curso escolar.

El aprendizaje de la Historia se consigue mediante situaciones simuladas.

El niño ejecuta las acciones, actuando como si fuera un determinado personaje histórico, hace que el sujeto aprecie puntos de vista diferentes a

---

<sup>27</sup> Cfr. MARTIN, Elena "Jugando a hacer Historia: los juegos de simulación como recurso didáctico" en: *Infancia y Aprendizaje*, N° 24, México, 1983, p. 89

los suyos, lo que facilita la capacidad de ponerse en el lugar de los demás tratando de superar con esto el egocentrismo intelectual.

Por otra parte el alumno no se limita a representar un papel previamente definido y acabado, como sería el caso de las dramatizaciones. En los juegos de simulación es fundamental el aspecto de toma de decisiones, son los propios sujetos los que deciden a su nivel los pasos que han de seguirse en la situación simulada. Esto les permite analizar las relaciones de causa-efecto entre sus decisiones y las consecuencias que éstas producen. El propósito fundamental es que el alumno sea capaz de comparar relaciones causales con las que se dieron realmente en el hecho histórico, lo que le ayudará a reconocer las variables que influyeron en él, puede aprender de sus equivocaciones y remediarlas en lo posterior.

En el caso de la Historia es factible el uso de algunos juegos específicos tales como:

**1) "Tomemos una decisión":**

Es un juego que consiste en que el niño investigue algún hecho histórico relevante quienes participaron en éste y por qué. Posteriormente se pone en lugar de un personaje o participa en un grupo para comprender las acciones que éstos realizaron en el pasado, relacionándolos con hechos del presente.

**2) "Los ejercicios proyectivos de tipo "imagina que eres...":**

Estos ofrecen la oportunidad para que el alumno desarrolle su comprensión del pasado.

### **3) "Ejercicios de naturaleza explicativa":**

En estas actividades el docente les formula a los niños un problema a resolver permitiéndoles dar diferentes opiniones sobre cómo lo resolverían, tomando en cuenta las características de la época en que se ubica, sin tomar en cuenta la perspectiva actual, con el fin de que se les facilite comprender las diferencias entre el pasado y el presente que vive.

#### **El Debate**

"Es una situación que puede también crearse dentro del aula aunque no entra en la clasificación de los juegos de simulación, éste permite a los alumnos interactuar con la información de un contenido y a la vez con sus compañeros construye redes comunicativas y aprende en cooperación, situación que puede conducir a formar actitudes de respeto, comprensión, tolerancia, solidaridad y responsabilidad.

#### **"Telegrafando la Historia":**

Para llevar a cabo esta estrategia didáctica es necesario que el docente presente a los niños una noticia o determinada información, la que van a sintetizar en el menor número de palabras posible, sin perder la idea o ideas principales, las que analizan con el fin de llegar a entender situaciones del presente y que propongan posibles soluciones; con estas actividades se posibilita el desarrollo cognitivo de los educandos.

## **CAPITULO III APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA**

Para llevar a cabo la alternativa de innovación fue necesario elaborar una planeación de actividades, la cual permitiera establecer todos y cada uno de los elementos que la conforman, con el fin de prever y establecer los requerimientos que ésta implica.

Tanto los propósitos como los contenidos conforman lo que los alumnos y alumnas van a aprender, la libertad que otorgan los programas actuales, permite al docente proponer la organización de los contenidos, respondiendo a las necesidades y características del grupo que atiende.

### **3.1 Plan de trabajo**

En el presente rubro se presenta el Plan de Trabajo que se elaboró para aplicar en el grupo de 4º año "A" que se atiende en la escuela primaria "Obras del Valle de México" en el turno matutino.

Este documento técnico-operativo permite precisar los aprendizajes que adquirirán los alumnos, los propósitos de éstos, las estrategias y recursos a través de los cuales los van a lograr específicamente en la clase de Historia. El trabajo escolar en esta asignatura tiene como fines fundamentales los que se proponen en el Plan y Programas de Estudio 1993.

### 3.1 Diagnóstico de la aplicación

Al observar y analizar el trabajo escolar que se realiza en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Historia de México en 4º año de educación primaria, se ha podido detectar la insuficiencia de estrategias propicias para llevar a cabo este proceso.

Es común ver como los alumnos por lo regular se "adaptan" a un sistema de trabajo determinado por el docente, obviamente éstos no lo cuestionan, "protestan" si el trabajo es muy largo en el caso de un cuestionario compuesto por demasiadas preguntas, pero incluso, si se trata de "hacer resúmenes" copiando del libro de texto, es cómodo, pues no es una actividad que implique mucho esfuerzo ya que no tienen clara la noción de lo que significa extraer de un texto la información esencial.

El hecho de resolver preguntas acerca de un tema y repasar un resumen, no es del todo ineficaz o negativo, pero con éstos, el aprendizaje, es a corto plazo. Esto se afirma pues por lo general las actividades mencionadas, son utilizadas por los docentes como las "idóneas" o las "únicas" para la enseñanza de la Historia; cuando se realiza el diagnóstico, al inicio del curso escolar, el docente puede darse cuenta que los conocimientos del curso anterior, pocos o ninguno permanecen en cada niño o niña, pues no les fueron significativos como para recordarlos y si lo hacen, hay confusiones tanto espaciales como temporales.

El docente pudo no haber utilizado correctamente las estrategias sugeridas en el libro de Historia para el maestro, o simplemente la enseña como él mismo la "aprendió".

El niño al ingresar al 4º año de primaria carece de los conocimientos básicos para dar inicio a un conocimiento complejo como lo es el curso de Historia en este grado, ya que para comprender los hechos históricos del pasado, es indispensable, primero que comprenda su propia historia y la de su entorno para después entender las grandes etapas históricas de su país, tanto en el tiempo como en el espacio.

Para dar solución a los problemas detectados, es necesario que el docente emplee los nuevos materiales educativos en forma sistemática, creativa y flexible, se habla del libro para el maestro "Historia 4º grado" en el que se sugieren diversas estrategias didácticas, acordes con las características propias de los niños y niñas de esta edad, contribuyendo también al desarrollo de la noción de tiempo histórico en ellos, propiciando su interés y participación. A su vez se propuso también emplear el juego como una de las estrategias idóneas para que el niño se convierta en hacedor de la Historia, con el fin de que la aprenda significativamente.

Para aplicar la propuesta didáctica se realizó y llevó a cabo el siguiente plan de actividades; tomando en cuenta contenidos programáticos de la asignatura correspondientes a los cuatro primeros bloques, encontrándose así organizados en el avance programático del grado.

### **3.1.2 Propósitos.**

Que los alumnos y alumnas:

- Desarrollen su capacidad de análisis a través de su participación en diferentes juegos relacionados con temas históricos.

- Se interesen en las actividades que se promueven en el aula, siendo estas el medio por el cual aprenden significativamente hechos históricos.
- Comprendan nociones y desarrollen habilidades para analizar hechos y procesos históricos.

Estos propósitos fueron planteados ya que de acuerdo con la práctica docente propia, se han detectado deficiencias en el aprendizaje de los niños y las niñas, en esta asignatura, quizá por el poco significado que causa en cada uno de ellos, pues no se han implementado actividades que logren interesarlo, o simplemente han sido receptores de información. Por lo cual a través de esta alternativa de innovación, como lo es el juego, que se propuso como una estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia,<sup>7</sup> con el fin de lograr aprendizajes significativos en la asignatura.

### **3.1.3 ACTIVIDADES**

Para que los alumnos aprendan significativamente la Historia en 4º año de primaria, en el aula se implementarán actividades de:

- Trabajos por equipo que permitan al alumno adquirir actitudes de cooperación y respeto.
- Ejercicios de simulación e imaginación histórica para representar personajes y reconstruir hechos históricos.
- Lluvia de ideas para rescatar información relevante contenida en organigramas sobre temas de Historia.
- Organización del debate para defender alguna posición.

175090

- Resolución de crucigramas para identificar productos de México prehispánico.

Dichas actividades se desarrollarán de la siguiente manera:

## **BLOQUE I**

Contenidos:

### **México Prehispánico:**

#### **Los aztecas o mexicas. La fundación de Tenochtitlan.**

Propósito:

Se pretende que el alumno:

- 1-Identifique las características comunes de los aztecas o mexicas.

Estrategia: Juego de Simulación "Nuestra ciudad Tenochtitlan"

Actividades:

- 1.1 Comentar con los alumnos la leyenda de la peregrinación de los mexicas desde Aztlán hasta el Valle de México.
- 1.2 Elabore en equipo una reseña sobre la leyenda.
- 1.3 Organicen una reconstrucción de hechos de acuerdo con lo que escribieron.
- 1.4 Elaboren con ayuda de padres de familia vestuarios de papel crepé y aditamentos que complementen su trabajo.
- 1.5 Realicen su presentación ante el grupo con la participación de un narrador.



Recursos materiales:

- Cuadernos de la materia.
- Papel crepé.
- Cartulina y papel de colores.
- Cajas de cartón para la construcción de pirámides.

Recursos humanos:

- Alumnos, maestro y padres de familia.

Tiempo de operación:

Tres sesiones de 50 minutos cada una.

( VER Anexo 3 y 4)

Contenidos:

**Los aztecas o mexicas. Vida cotidiana y Educación.  
La herencia prehispánica.**

Propósito:

2- Describa la vida cotidiana de los mexicas y las características de su educación.

Estrategia: Juego " Adivina qué hacían..."

Actividades:

2.1 Imaginen qué hacían los niños mexicas durante un día, desde que amanecía hasta que se iban a dormir, qué desayunaban y cómo serían sus casas.

- 2.2 Un equipo realizará algunas actividades que llevaban a cabo los mexicas, solo con mímica.
- 2.3 El resto del grupo tratará de interpretar a sus compañeros y en una lluvia de ideas se irán anotando las actividades identificadas.
- 2.4 Elaboren un escrito relacionado con lo más importante de la actividad y lo ilustren con dibujos y/o recortes.

Recursos materiales:

- Ropa que se adapte para representar a los mexicas.
- Canastos, petates, morrales.
- Algunas herramientas para cultivo.

Recursos humanos:

- Alumnos y maestro.

Tiempo de operación:

Dos sesiones de 50 minutos.

## **BLOQUE II**

Contenidos:

### **Descubrimiento y Conquista.**

#### **Los viajes de Colón.**

#### **Consecuencias del descubrimiento de América.**

Propósito:

- 3- Reconozca la permanencia de algunos elementos de la época prehispánica en el México actual.

Estrategia: Ejercicio " Busquemos lo escondido"

Actividades:

- 3.1 Coloree y/o dibuje, escriba nombres a productos que México dio al mundo y aún existen.
- 3.2 Encuentre un mapa escondido uniendo una numeración secuencialmente.
- 3.3 Reconozca el mapa y pegue en él los productos que iluminó y los que dibujó.
- 3.4 Mencione los productos y si los conoce o los ha comido.
- 3.5 Resuelva un crucigrama con los nombres de productos de México.

Recursos Materiales:

- Dos hojas de materiales impresos.
- Colores.
- Pegamento.
- Cuaderno de la materia.

Recursos Humanos:

- Alumnos y maestro.

Tiempo de operación:

Una sesión de 60 minutos.

Propósito:

- 4- Explique los antecedentes del Descubrimiento de América.

Estrategia: "Demos orden a la información"

Actividades:

- 4.1 Realice una lectura comentada acerca de los antecedentes del descubrimiento de América.
- 4.2 A través de una lluvia de ideas rescaten la información relevante.
- 4.3 Elaboren letreros con ideas principales y realicen un organigrama en el pizarrón.
- 4.4,,Expliquen el organigrama ante el grupo.

Recursos Materiales:

- Libro de texto.
- Pliegos de papel Bond.
- Marcadores

Recursos Humanos:

- Alumnos y maestro.

Tiempo de operación

Una sesión de 60 minutos

Propósito:

- 5- Discuta la importancia del primer viaje de Colón a tierras americanas.

Estrategia: "Juguemos a ser descubridores"

Actividades:

- 5.1 Algunos integrantes del grupo asumirán el papel de Cristobal Colón.
- 5.2 Cada uno elaborará, auxiliándose de la biografía del personaje, un guión sobre lo que el personaje realizó.
- 5.3 Cada alumno se caracterizará como el personaje.

- 5.4 Como Cristóbal Colón platicarán a su maestro y compañeros su vida, habiéndose organizado previamente para no repetir los datos biográficos.
- 5.5 Anotarán en sus cuadernos los datos mencionados y los ilustrarán con la biografía de Cristóbal Colón.
- 5.6 Jugarán " Ahí va un navío cargado de..." para que mencionen y escriban en unas carabelas, los productos que trajeron los españoles a América y los que llevaron de tierras americanas a Europa.
- 5.7 Peguen los nombres de los productos en dos carabelas diferentes.

Recursos materiales:

- Ropa que permita la caracterización.
- Biografía del personaje.
- Cuadernos de la materia.
- Carabelas de cartulina.
- Tiras de papel.

Recursos Humanos.

Alumnos y maestro.

Tiempo de operación

2 sesiones de 60 minutos cada una.

Contenido:

**La Conquista. Causas que permitieron la conquista.**

Propósito:

6- Analice los factores que propiciaron la conquista de Tenochtitlan.

Estrategia: "Juguemos a menos palabras"

Actividades:

- 6.1 Juegue a "Telegrafando la Historia".
- 6.2 Busque información en su libro de texto acerca de los factores que propiciaron la conquista de Tenochtitlan.
- 6.3 Participe con su equipo a "telegrafiar" parte de la información que consultó.
- 6.4 Por equipos escriba con el menor número de palabras posible la información correspondiente, sin perder el contenido principal y la lea a sus compañeros.
- 6.5 Anoten en sus cuadernos su telegrama y el de sus compañeros.

Recursos materiales:

- Libro de texto de Historia 4º grado.
- Hojas blancas

Recursos Humanos:

- Alumnos y maestro.

Tiempo de operación

Dos sesiones de 50 minutos cada una

### **BLOQUE III**

Contenido:

**La Colonia: La Nueva España. La organización de la Colonia.  
Bases económicas y minería.**

Propósito:

7- Identifique las características generales de la organización económica, política y social del virreinato.

Estrategia: Juguemos, "ustedes indígenas, nosotros españoles"

Actividades:

- 7.1 Busque información y elabore un resumen acerca de las características generales de la organización económica, política y social del virreinato.
- 7.2 Organice con ayuda del maestro un debate.
- 7.3 Formen dos equipos. Uno representará a los españoles y el otro a los indígenas.
- 7.4 Elijan un accesorio que los identifique.
- 7.5 Cada equipo hablará sobre si es justo o no el trato que se da a los indígenas.
- 7.6 Defienda cada equipo su posición.
- 7.7 El resto del grupo dará su opinión sobre lo que se argumentó.

Recursos materiales.

- Libro de texto de Historia.
- Accesorios indígenas y españoles.

Recursos Humanos:

- Alumnos y maestro.

Tiempo de operación:

Dos sesiones de 50 minutos cada una.

( VER Anexo 5)

Contenido:

### **La herencia de la Colonia.**

Propósito:

8- Reconozca la herencia cultural y política de la época virreinal en el México actual.

Estrategia: Juego "Lotería en México desde España"

Actividades:

- 8.1 Escriba una lista de costumbres y tradiciones que los españoles introdujeron a la población mestiza e indígena
- 8.2 Elabore por equipos una lotería con los nombres de costumbres y tradiciones españolas y que en México se practican.
- 8.3 Juegue por equipos, vaya memorizando las costumbres y tradiciones españolas que practicamos.
- 8.4 Un integrante de cada equipo mencionará las costumbres y tradiciones mientras los demás van marcando las que tengan en sus plantillas.
- 8.5 Ganará el equipo del integrante que llene su plantilla con las costumbres y/o tradiciones

Recursos materiales:

- Fichas de trabajo y bibliográficas.
- Marcadores

Recursos Humanos:

- Alumnos y maestro.



Tiempo de operación:

Tres sesiones de 50 minutos cada una.

#### **BLOQUE IV**

Contenido:

#### **La Independencia de México.**

#### **Causas de la Independencia.**

#### **Condiciones de los criollos, mestizos, indios y castas.**

Propósito:

9- Reconozca las influencias externas y la situación social y política de la Nueva España como causas de la Independencia de México.

Estrategia: Juego: "Memoricausas"

Actividades:

- 9.1 Escuchen un relato breve sobre lo que sucedió el 16 de Septiembre de 1810.
- 9.2 Realice en su cuaderno un apunte sobre causas internas y externas de la Guerra de Independencia.
- 9.3 Por equipos escriban en tiras de papel las causas externas e internas, por separado.
- 9.4 Revuelvan las tiras por el reverso y sin ver tomen una por una.
- 9.5 Armen un "sol" de causas externas y otro de causas internas, pegándolos en el pizarrón las tiras serán los rayos y cada encabezado estará escrito en un círculo que representará el sol.
- 9.6 Lean y comenten cada causa y el por qué se denomina externa o interna.

Recursos materiales:

- Cartulina.
- Papel lustre.
- Marcadores.
- Papel bond.
- Cuaderno de la materia.

Recursos Humanos:

Alumnos y maestro.

Tiempo de operación

Dos sesiones de 50 minutos

Contenido:

**Hidalgo y los primeros Insurgentes.**

**El grito de Dolores.**

Propósito:

- 10- Analice el pensamiento insurgente y su expresión en la conformación de una Nación independiente.

Estrategia: "Simulemos el Grito de Dolores"

Actividades:

- 10.1 Reconstruya en forma breve el Grito de Dolores.
- 10.2 Algunos alumnos personalizarán los personajes de Hidalgo y Morelos.

- 10.3 Mencionarán algunos datos biográficos del personaje que personalizan.
- 10.4 Comentarán algunas actividades que llevaron a cabo después del Grito de Dolores.
- 10.5 Realicen algunas preguntas orales a sus compañeros sobre lo que dijeron acerca del personaje que representaron.
- 10.6 Lean algunos hechos importantes en el pizarrón y los escriban en orden con ayuda de su libro de texto.

Recursos materiales:

- Vestuarios característicos de los personajes.
- Cuaderno de la materia.
- Libro de texto de Historia

Recursos Humanos:

- Alumnos, maestro y padres de familia.

Tiempo de operación:

Dos sesiones de 60 minutos.

## Evaluación del Aprendizaje

La evaluación del aprendizaje consiste en comparar lo que los niños conocen y saben hacer con respecto a las metas o propósitos establecidos. Se compara el punto en el que comenzó el alumno, los esquemas cognitivos con los que contaba y/o lo que ya sabía hacer con sus logros y sus dificultades presentadas durante la realización de actividades.

Se aplican preguntas generadoras que permitan a los niños reflexionar sobre sus propias explicaciones con el fin de que las modifique y/o las amplíe, habiendo obtenido mejor fundamentación de éstas.

También para evaluar, se toma en cuenta todas las actitudes y aptitudes que los niños y las niñas demuestran al realizar una evaluación más que cuantitativa, cualitativa, valorando el trabajo de los educandos.

La evaluación que se llevó a cabo con cada una de las actividades marcadas es el soporte fundamental que permitirá al docente orientar las actividades didácticas propuestas, pero también valorar los avances y dificultades de los alumnos van presentando.

“La información obtenida mediante la evaluación es la base para identificar y modificar aquellos aspectos del proceso que obstaculizan el logro de los propósitos establecidos”<sup>28</sup>

Al llevar a cabo las actividades los alumnos se responsabilizaron de los materiales que utilizarían.

---

<sup>28</sup> SEP. Libro para el maestro. Historia 4º grado, México 1995, p. 39

Aunque los avances del grupo ciertamente son elementales, la coparticipación y el liderazgo de varios alumnos se dio a notar.

También los productos obtenidos de algunas actividades tales como el guión de un debate, la realización de un mapa para resolver un crucigrama, etc., fueron motivo de evaluación del aprendizaje, así también la participación de los alumnos que respondían a cuestiones orales que hicieron sus mismos compañeros.

### **3.2 Consideraciones generales. Análisis y evaluación de resultados.**

Al llevar a cabo la aplicación de la propuesta, se trataron de definir correcta y explícitamente los fines que se perseguían con ésta, "el juego para que los niños y las niñas aprendan con interés y significativamente la Historia", al realizar la planeación de actividades se consideraron los temas de esta materia correspondientes a los cuatro primeros meses del curso escolar, lo cierto es que el tiempo definitivamente no alcanzó, teniendo que extender las actividades hasta el mes de Enero, un mes más del tiempo previsto.

Al principio se consideró que no habría mayor dificultad al dar inicio con las actividades pues se infirió que los niños y las niñas de inmediato se adaptarían al tipo de estrategia elegida, lo cierto fue que no en su totalidad, ya que hubo alumnos con mucha disposición para participar, pero hubo otros que tomaban la clase con poca responsabilidad (casos contados).

La observación por parte del docente y la elaboración de un diario de campo, fueron los medios principales para poder valorar qué tanto, las actividades iban interesando a los alumnos y alumnas, cómo poco a poco se iba logrando un cambio de actitud, quizá muy lento desde mi punto de vista; de igual forma se trató de no forzar el proceso que paulatinamente se fue dando; una modificación a lo cotidiano de la clase de Historia, para algunos difícil de entender, y para mí como docente "el acto mágico" que iba a evidenciar rápidamente un cambio.

Al cabo del tiempo, me fui dando cuenta de que la propuesta era un proceso donde los resultados se daban casi imperceptibles, pero se dieron; considerándolos trascendentales en el conocimiento histórico de los niños en el grupo que atiendo; han aprendido a trabajar en equipo, compartiendo el trabajo con quienes les correspondía. No fue posible que el grupo completo participara en todas las actividades, a veces, les tocó ser observadores del trabajo de sus compañeros.

Hubo participación de casi todos los padres de familia cuando las actividades se llevaron a cabo en el aula, pero fue menos al tratar de que los niños en casa, elaboraran algún guión o se dieran a la tarea de investigar alguna información que se requería.

Se logró de cierta manera que los niños fueran protagónicos en la clase de Historia aunque por lo general requirieron de la aprobación por parte de la maestra en lo que hacían, se adaptaron con cierta dificultad a la autoorganización, sin embargo la mayoría fueron capaces de hacerlo, no con todos los elementos que ésta implica; considero el trabajo un buen inicio para lograrla.

Al participar en las actividades, en general, el grupo fue demasiado concreto, no ampliaban una información determinada, la mayoría se abocó a la que está contenida en su libro de texto y en casos esporádicos, a la de una monografía, no se dio la investigación en otras fuentes informativas "por falta de tiempo y de recursos por parte de los padres" según ellos mismos argumentaron.

Con la propuesta de innovación se trató de implementar la memoria comprensiva a través del juego, aunque hubo casos de alumnos que utilizaron la memoria mecánica pues aprendían por ejemplo: lo que fue e hizo el personaje que representaban, pero si se les llegaba a olvidar alguna frase, difícilmente sabían improvisar la información utilizando sus propias palabras, ya que este tipo de juegos la dificultad radica en que el alumno no ha comprendido el contenido y por lo tanto no es posible que elabore un guión o una escenificación.

Se dieron algunos casos, donde los alumnos y alumnas participaban menos cuando se trataba de argumentar sobre algún hecho histórico o representarlo; sin embargo, al llevar a cabo un juego organizado como la lotería o "el navío cargado de...", lo hacían con mayor entusiasmo, posiblemente porque en éstos ponían en práctica sus destrezas y no, precisamente el conocimiento histórico.

A través de las actividades se pudieron detectar más características de cada uno de los alumnos, los líderes, los autoritarios, los que únicamente participaban por ganar sin interesarles demasiado el contenido del tema, etc.

Algo que no se consideró en la planeación y que pudo haber reforzado algunos contenidos, fueron los videos de temas históricos, sobre todo por que en lo personal poco los he utilizado y son pocos los que se conocen.

Llamó mi atención que a los niños y las niñas, aún les gusta e interesa la participación del docente, en cuanto a las narraciones de hechos históricos.

Cuando el tiempo fue apremiante les invitaba a hacer un "viaje imaginario", tampoco considerado en las actividades de la propuesta, pero que también en su momento, logró la espontaneidad y participación de los niños.

Considero que la aplicación de la propuesta no se dio tal y como se pensó inicialmente, diversos factores influyeron para que esto se diera así: el tiempo fue un factor determinante que por una u otra razón no alcanzaba y en dos o tres ocasiones la actividad se realizó precipitadamente y al sugerir en otra sesión repetirla, los alumnos se presentaban un tanto desinteresados aunque si participaban, pero no con el entusiasmo que generó la novedad de las actividades.

Para aplicar este tipo de proyecto, se considera necesario un tiempo totalmente ajeno a cualquier carga administrativa de trabajo, que ninguna persona o asunto interviniera en este tiempo, que debiera ser respetado e "intocable". Como se mencionó algunas actividades estuvieron limitadas por el tiempo, no fue posible repetirlas pues al ya conocerlas, el grupo se mostraba un tanto desinteresado y su atención era más difícil de captar.



Al poner en práctica la propuesta de innovación, como docente, veo su funcionalidad y efectividad de ésta, resultan buenos productos del trabajo, los niños interactúan con el contenido de los temas sin que para ellos resulte tedioso. Van aprendiendo a organizarse y a colaborar en el trabajo escolar, aunque definitivamente no prescinden del maestro.

Es importante mencionar que para poner en marcha la propuesta se considere la participación del grupo por bloques o equipos. Pues por lo general es numeroso y no es posible generalizar la actividad grupalmente, por eso se sugiere que mientras unos participan los demás sean espectadores activos aportando sus puntos de vista sobre las actividades, obviamente llevando un rol de participación.

Para que el juego pueda ser considerado como una estrategia didáctica en la enseñanza de la Historia, se constató la importancia de que el niño tenga la noción de que éste también puede ser para aprender cosas nuevas y no únicamente para pasar el tiempo y/o entretenerse.

Que los docentes impliquen en sus actividades cotidianas el juego, para que se diera una continuidad de un grado a otro, lo cual haría que los niños estuvieran familiarizados con éste tipo de actividades y se organizaran con mayor facilidad sin que éstas provocaran indisciplina al implementarlas.

Este proyecto se aplicó en un grupo de 4º año de primaria con 28 integrantes, entre 9 y 10 años de edad, turno matutino. Puede ser aplicado en el aula para las sesiones de Historia, por cualquier maestro o maestra que atienda este grado, obteniendo resultados similares, siempre

## **IV. PROPUESTA DE INNOVACIÓN**

### **4.1 El juego como una alternativa para la enseñanza de la Historia**

Al hacer una revisión de la práctica docente propia sobre la enseñanza de la Historia en el 4º año de educación primaria, surge la necesidad de modificarla y desvincularla de la enseñanza tradicional de esta asignatura, la cual se ha ido concretando en la repetición de fechas y/o conceptos que no siempre quedan claros para los niños así como tampoco llegan a comprender su verdadero sentido.

Por tal situación con la propuesta de innovación en la modalidad de intervención pedagógica, se piensa en una forma diferente de hacer llegar la Historia de México a los niños en este grado escolar, sin pretender hacer un lado ni los contenidos curriculares, ni tampoco el planteamiento del nuevo enfoque para la enseñanza de dicha asignatura.

La propuesta de innovación tiene como propósito fundamental, que el niño sea hacedor de la Historia, participando activamente en la construcción de su propio conocimiento; que su propia experiencia de aprendizaje, vaya consolidando en él, un pensamiento crítico y analítico, para poder dar explicación a los hechos históricos que a través del tiempo va a conocer.

Se sabe que tanto para aprender como para enseñar Historia, el docente y los niños se enfrentan a diversos acontecimientos históricos, etapas de larga o corta duración, biografías, etc., los cuales se abordan en los contenidos del Plan de Estudio y Programas vigentes, para los que es necesario emplear estrategias de enseñanza, lo suficientemente atractivas

y de interés para los educandos. Es entonces el docente quien se dará a la tarea de implementarlas en el aula escolar.

Respecto a la estrategia de enseñanza se propone implicar el juego como estrategia didáctica para que el aprendizaje sea significativo en esta asignatura; donde la memorización de nombres y fechas no sea el único propósito de aprender Historia, sino que también los niños sean capaces de comprender procesos o hechos sociales que ocurrieron en el pasado, encontrando similitudes y diferencias con otras sociedades, pero sobre capaces de valorar la importancia de la acción individual y colectiva para la formación de la Historia; así también que sean conscientes de su identidad nacional, valorando sus raíces y su cultura y que de esta manera desarrollen gradualmente la responsabilidad y el compromiso ante las acciones que deba emprender en el presente y en el futuro.

Para lograrlo en manos del docente está motivar a los niños para que participen en el proceso de construcción del conocimiento histórico, así como promover su curiosidad para conocer a través mediante la búsqueda su pasado y así lograr que se identifique con el hombre de otras épocas.

Al planear sus actividades escolares, el docente debe esforzarse para encontrar estrategias efectivas para el aprendizaje de la Historia para que niños y niñas sean los más implicados en este proceso, que elaboren sus propios argumentos o guiones, ayudándose con su libro de texto de la materia u otras fuentes de información accesibles para él; esto le servirá para simular algún acontecimiento o hecho histórico y rescatar datos esenciales de los temas, empleando también resúmenes breves y/o esquemas en los que se presente la información relevante.

Con la propuesta de innovación también se trata de dar un giro a la labor del profesor, que deje en cierta forma de ser un transmisor de conocimientos acabados, para convertirse en un conductor y guía en el aprendizaje que propone ejercicios, cuestiona al grupo mediante preguntas generadoras que implican la participación activa de los niños y a la vez coadyuvan en la comprensión del mundo en que viven.

Es entonces donde el docente genera iniciativas dentro del aula, con el fin de que los actores del proceso educativo hagan una reflexión crítica acerca de elementos que estructuran el contenido histórico.

El Juego se considera como una estrategia de enseñanza suficientemente atractiva y de interés para los niños, por tal razón, es conveniente que sea implementado en el trabajo escolar.

El docente adapta el contenido curricular y lo hace flexible para que en éste, puedan llevarse a cabo actividades como los juegos de simulación, que coadyuvan a que el niño reconstruya hechos históricos, personifique sujetos de la historia y participe expresando qué haría, si fuera alguno de ellos, teniendo como antecedente el conocimiento del mismo y de lo que éste realizó; si actuaría de la misma forma o no, dando sus motivos del por qué lo haría así, contribuyendo con esto, en el desarrollo de su pensamiento crítico y reflexivo a través también, de la elaboración de sus propios argumentos o guiones para simular algún acontecimiento histórico, recatando la información de los temas, que a su consideración sea la más importante. Ésta puede recabarla en escritos propios, dándole la oportunidad de que en equipos intercambien ideas y trabajos, con el fin de que entre ellos mismos los complementen y puedan corregirlos, por

supuesto con la orientación oportuna del profesor, quien tendrá que haber enseñado a los niños destrezas cruciales para cualquier estudio, como emplear libros de referencia, obtener información de otras fuentes, interpretarla y emplearla al participar en los en los juegos de simulación.

El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia implica la interacción entre los actores del proceso educativo, lo cual favorece el desarrollo social y personal de los niños y las niñas; a través de éste, van logrando ser autónomos y propositivos en su aprendizaje, gradualmente van ubicando y comprendiendo gradualmente, que los hechos históricos, sucedieron en un tiempo y espacios determinados, por causa de diversos factores y situaciones, así también, comprenden que el pasado forma parte importante del presente que se vive.

Con la propuesta de innovación se tiene como meta principal que el niño se aproxime a través de diferentes juegos, a la comprensión de la realidad y se ubique como parte de ésta, aunque para lograrlo es necesario incentivar sus habilidades y destrezas cognitivas, con iniciativas propuestas por el docente que le resulten atractivas y que a su vez le permitan ser reflexivo y crítico; es mediante el juego que tiene como contenido central los aspectos que implica el conocimiento histórico.

A través de la perspectiva de innovación se quiere evitar recurrir a la memoria mecánica, sino que por el contrario, con la acción y la experiencia vivida del niño, aprenda un conocimiento y a su vez éste recobre sentido y lo haga suyo, estableciendo una relación personal, que lo haga significativo.

personajes del pasado, a imaginar lo que significaba vivir en aquellas épocas y ser parte de ellas; reviviendo a través de la imaginación y la simulación reconstruyendo hechos históricos, proporciona desde luego un valioso punto de partida para el entendimiento de los acontecimientos de la Historia.

Al realizar este planteamiento como una propuesta innovadora, de antemano se sabe que los resultados que de ésta se obtengan, no serán inmediatos, ni tampoco repentinos, sino que estarán sujetos a un proceso de cambio así como lo es el cambio histórico que a menudo es lento y casi imperceptible.

## CONCLUSIONES

Para la práctica docente propia el proyecto de innovación en la modalidad de Intervención Pedagógica, es un elemento importante de cambio, en el trabajo cotidiano, específicamente de la clase de Historia, en la metodología empleada, la planeación fue prioritaria, dejando en el mismo lugar la participación de los alumnos en los juegos, con los que se logra atraer su atención y despertar su interés por el conocimiento histórico.

Actividades como el juego, no sólo van a dar acceso a que los aprendizajes escolares sean significativos, sino que también a través de éstas se contribuye al desarrollo tanto cognitivo como social y psicológico de los niños pues al llevarlas a cabo se propicia su creatividad, organiza emociones, establece relaciones interpersonales y reelabora sus propias experiencias.

Indudablemente la interacción entre los sujetos y los contenidos escolares, es necesaria para lograr, tanto la construcción del conocimiento como los aprendizajes significativos en los alumnos y alumnas, es por eso que la actividad lúdica cobra importancia pues en ella se da dicha interacción.

Es importante considerar que un proyecto o propuesta de innovación es un medio para que el docente reflexione sobre elementos que requieren ser transformados, en este caso, las estrategias didácticas empleadas para la enseñanza de la Historia, con el fin de lograr de mejor manera los propósitos principales de la labor educativa.

Se considera que la propuesta de innovación permitió un cambio en la práctica docente propia y que aunque es un proceso que requiere de más tiempo para comprobar su efectividad, sin duda, es de gran utilidad ya que coadyuva a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, pues a través de ésta se logró el interés y entusiasmo por el conocimiento histórico, principalmente para los niños y niñas, sin menoscabo de las bondades que ofrece al docente para elevar la calidad de su práctica educativa.



## BIBLIOGRAFÍA

AUSUBEL, David P. y otros. Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo en: Antología Teorías del aprendizaje. UPN. México 1987. 375 p.

Cuadernos de Pedagogía N° 139. Ed. de Difusión. Barcelona, España. 1986. Revista Mensual.

Cuadernos de Pedagogía N° 168. Ed. de Difusión. Barcelona, España. 1987. Revista Mensual.

Diccionario Enciclopédico de Educación Especial. Ed. Diagonal Santillana. México 1985. 1510 p.

GALAN G. Y ROJAS, Z. L. Revista Educativa Mexicana. Ed. Universidad Futura. Vol. 8. México 1995.

HIDALGO Guzmán Juan L. Aprendizaje Operatorio. Ed. Casa de Cultura del Maestro Mexicano, A.C. México 1993. 174 p.

LAMONEDA, Mireya y GALVAN, Luz E. Clío y algunos de sus problemas en la enseñanza en: Cero en conducta. Año 6 N° 28. Educación y cambio A.C. México 1991.

SHAFF, Adam. Historia y Verdad. Ed. Grijalvo. México 1974. 382 p.

SEP. Libro para el Maestro. Historia 4º grado. México 1995. 111 p.

SEP. Plan y Programas de Estudio para la Educación Primaria. México 1993. 164 p.

UPN. Características del Proyecto de Investigación Pedagógica en: Antología Básica Hacia la Innovación. UPN México. 1995. 136 p.

UPN. Construcción del Conocimiento de la Historia en la Escuela. Antología Básica UPN. México 1994. 173 p.

UPN. Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. Antología Básica UPN. México 1994. 154 p.

UPN Desarrollo del Niño y Aprendizaje Escolar. Antología UPN 1º Edición. México 1986.

UPN El Juego. Antología Básica UPN. México 1994. 369 p.

WEIL Pierre. Relaciones humanas entre los niños, sus padres y sus maestros. Ed. Kapelusz. México 1975. 221 p.

**ANEXOS**

## ANEXO 1

### **Cuestionario aplicado a docentes que atienden 4º grado**

- 1- ¿Considera que sus alumnos aprenden los contenidos de Historia en el grado que cursan?
- 2- ¿El aprendizaje de los alumnos es significativo en esta asignatura ¿por qué?
- 3- Los contenidos de la Historia, de acuerdo al grado, ¿son accesibles para los niños y las niñas?
- 4- Cree Ud. Que la forma mediante la cual los niños y las niñas llegan al conocimiento histórico es correcta o incorrecta ¿por qué?
- 5- ¿Considera que en las actividades escolares se le da suficiente importancia a dicha asignatura? ¿por qué?
- 6- ¿El aprovechamiento de los niños y niñas en esta asignatura, es suficiente?
- 7- ¿ A que se atribuye dicha situación?
- 8- ¿Cuáles estrategias didácticas ha empleado para que sus alumnos y alumnas adquieran el conocimiento de la Historia?
- 9- ¿Es necesario que los niños y niñas aprendan significativamente la Historia? ¿para qué?
- 10- ¿Considera importante el conocimiento de la Historia para usted y para sus alumnos y alumnas?

## ANEXO 2

### **Cuestionario aplicado a niños y niñas que cursan 4º grado**

- 1- ¿Te gusta aprender Historia? ¿por qué?
- 2- ¿Los temas que se ven de Historia en el salón de clases, se te hacen interesantes?
- 3- ¿Qué actividades realizas en las clases de Historia?
- 4- ¿Cuándo aprendes algún tema de esta materia, lo recuerdas el siguiente año escolar?
- 5- ¿Qué trabajos y actividades te gustaría hacer en la clase de Historia?

### ANEXO 3

#### **DESCRIPCIÓN DE ALGUNAS DE LAS ACTIVIDADES QUE SE LLEVARON A CABO AL APLICAR LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN.**

Una de las actividades en que se pudo valorar tanto la participación de los alumnos como de los padres de familia fue la "Reconstrucción del hecho histórico de la Peregrinación de los mexicas desde Aztlán hasta el valle de México, para la fundación de la gran Tenochtitlan".

Quizá por haber sido la primera actividad hubo suficiente motivación tanto para los niños y padres de familia, se les explicó en que consistiría el trabajo, se sugirió hacer sus trajes de papel crepé, sin embargo los hicieron y consiguieron de tela, muy bien elaborados en su mayoría.

Posteriormente se elaboró el islote con piedras de tezontle que consiguió uno de los padres de familia, se simuló el lago con plástico azul, el nopal de cartón forrado de papel crepé y se contaba ya con el águila elaborada para un trabajo de símbolos patrios.

Para poder hacer el montaje se desalojó el mobiliario del salón pues en ese momento "se convirtió en un rincón de la Historia"; los niños con entusiasmo propusieron que las pirámides también se podrían armar con cajas de cartón forradas de papel color gris. Se consiguió música prehispánica de fondo para la narración y la representación.

En el momento de la representación algunos padres de familia y maestros hicieron acto de presencia.

Hubo un alumno narrador que investigó por su cuenta, la Leyenda de la Fundación de Tenochtitlán, quien la iba leyendo mientras sus compañeros hacían un recorrido desde una parte cercana del patio, hacia el salón de clases haciendo una breve escala donde su dios Huitzilopochtli les daba las características del lugar donde establecerían su ciudad.

Cuando se hace la simulación de que vislumbran el lugar indicado por su dios, muestran alegría a pesar del cansancio y apresuran el paso, danzan agradeciendo a los dioses; los varones construyen en el salón, dos pirámides cerca del lago.

### **Narración empleada para el juego de simulación de la Fundación de México-Tenochtitlan.**

Los aztecas fueron la última tribu en llegar al Valle de México, después de una larga peregrinación que duró 165 años.

Los aztecas tardaron mucho para encontrar el lugar que deseaban para vivir.

Uno de sus dioses, Huitzilopochtli, les había prometido que encontrarían un lago, en éste un islote o peñón, sobre el cual estaría un nopal y en el un águila devorando una serpiente.

Los aztecas encontraron en el lago de Texcoco el lugar indicado, y ahí fundaron su ciudad.

## ANEXO 4

Sin restar importancia a otros juegos que se efectuaron, se describirá también "el debate" que los alumnos llevaron a cabo adoptando las posiciones de indígenas y españoles en la época de la colonia.

Al principio de la actividad se explica en qué consiste un debate, cuál es su finalidad, casi enseguida se propusieron los niños que querían participar.

Se formaron dos equipos, uno representando a los españoles, caracterizados con una espada de cartón, y el otro a los indígenas, identificándose con una cita en la frente y uso de huaraches.

Inicia la exposición de ideas de cada uno de los equipos, los indígenas en protesta por la explotación que hacían a su raza los españoles. Y éstos dando argumentos sobre la conquista, el por qué de ésta y la obligación de los indígenas a obedecerles por ser una "raza superior".

En cada uno de los equipos, los participantes tratan de convencer con lo que dicen.

Durante la actividad el docente funge como moderador para establecer tiempos de intervención.

Una vez que los equipos concluyen a la discusión, el resto del grupo da su opinión a favor o en contra de los equipos, y el por qué de ésta.

A su vez comentan qué equipo les pareció que ganó, si fue por sus ideas o por la forma en que las expusieron.



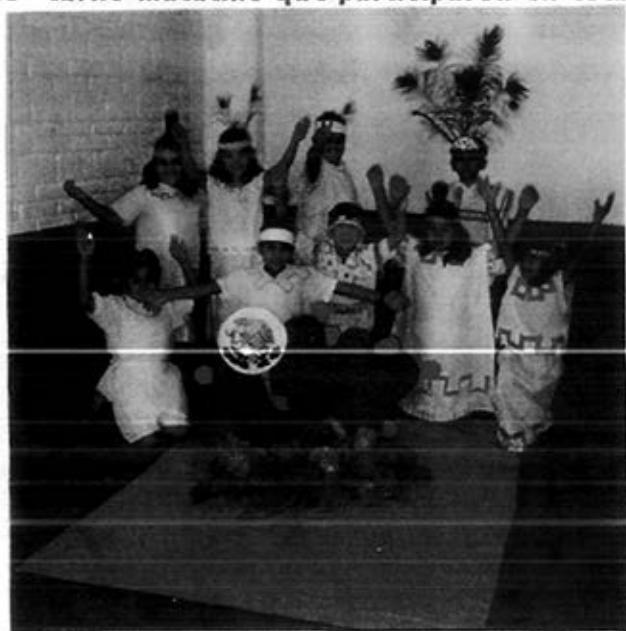
Esto ocurrió el 18 de Julio de 1918. Los aztecas llamaron a su ciudad Tenochtitlan (Lugar del tunal sobre la piedra) y también México (Lugar de Mexitli, como también llamaban a Huitzilopochtli).

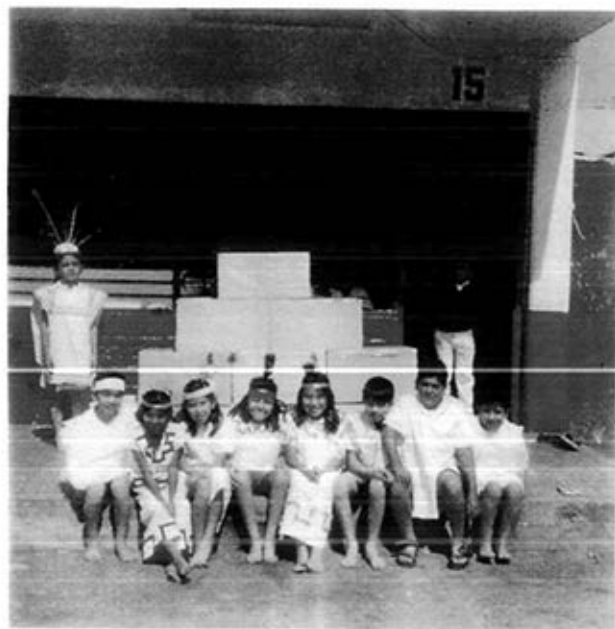
Construyeron chozas de carrizo y sus grandes centros ceremoniales como las pirámides.

La misma narración fue indicando los momentos y acciones a realizar.

Al finalizar la actividad el grupo comentó lo que fue más significativo para ellos y por qué. Algunos mencionaron que era como si hubieran sido los mexicas, a otros les gustó como quedaron las pirámides, etc.; en general fue una buena experiencia, tanto para los niños, como las niñas, los padres de familia y el docente.

**Alumnos y alumnas de 4º año "A" de la escuela primaria "Obras del Valle de México" turno matutino que participaron en esta actividad.**





En sus cuadernos escriben algunas de sus conclusiones y los niños y niñas que participaron en los equipos, escriben las ideas expuestas en la discusión.

## **Debate entre Indígenas y Españoles**

### Indígenas

- Desde que esta raza blanca llegó ha invadido nuestro territorio sin nuestro permiso.
- Usaremos flechas y lanzas con tal de que no se salgan con la suya de vivir entre nosotros.
- No se cansan de humillarnos y explotarnos, nos maltratan y nos hacen trabajar brutalmente.
- Además esta raza, según muy blanca y nos trajeron enfermedades de allá desde donde vienen y que ni conocíamos.
- Esas enfermedades nos las han contagiado y mucha de nuestra gente ha muerto, pues la hierbas que conocemos no las curan.
- No es justo estar aguantando hambre, sed y hasta enfermedades.
- Llegaron y quieren quitarnos nuestros dioses y que creamos en el de ellos.

### Españoles

- Esta raza de indios está obligada a obedecernos, su territorio nos pertenece pues hemos llegado a sacarlos de su ignorancia en la que viven.

- Nuestro ejercito tiene rodeada Tenochtitlan con barcos armados con cañones.
- Además tenemos indígenas aliados que ya no quieren obedecer más a los aztecas.
- Somos superiores y los someteremos, vean sus armas con las que se defienden, frágiles como ustedes, en cambio las nuestras brillan, son de metal y los venceremos.
- Les enseñaremos que dios es solo uno, pues ustedes veneran solo ídolos de piedra.
- Es necesario sacarlos de su ignorancia, que aprendan lo valiosos que son nuestros espejos y que queremos ayudarles, cambiándoselos por sus metales de poco valor.
- No somos tan malos, pues con nosotros vienen religiosos que aprenderán a hablar como ustedes para enseñarles nuestro idioma, el catecismo y también para educar a sus hijos.