

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 321 ZACATECAS

MAESTRÍA EN DESARROLLO EDUCATIVO:
VÍA MEDIOS

LÍNEA HISTORIA Y SU DOCENCIA

TESIS:

LA HISTORIA SOCIAL EN EL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA. UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA A TRAVÉS DEL JUEGO.

ARNULFO LUNA TALAMANTES.

ZACATECAS, ZAC. ABRIL DEL 2003

D E D I C A T O R I A S

A mi esposa Manuela
Por hacer de la paciencia una virtud,
por su cariño, apoyo y comprensión
cuando dedicaba todo mi esfuerzo
a la realización del presente trabajo.

A mi hija Wendy
Para procurar que le sirva de motivación
en su futuro trabajo profesional, ya que
de manera natural surgió en ella
la noble vocación magisterial.

A mi madre
Por su entrega, sacrificio, nobleza, amor,
así como por ayudarme a seguir el sendero del bien.
Por su rectitud y demás virtudes que me sirvieron
de luz que me guiaron en el camino de la vida.

A mi padre (✚)
Por impulsar en mí la vocación magisterial, que a él tanto le gustaba.
Por su apoyo, su guía, por encaminarme en el sendero que actualmente sigo
Aunque no vio los frutos que él sembró.

A mis hermanos
Por haber creado en mí la necesidad de ser alguien.
Por impulsarme con su ejemplo a continuar preparándome.
Por instarme a crear mi propia historia.

ÍNDICE

	Páginas
Dedicatorias	
Introducción	5
CAPÍTULO I	
EL JUEGO EN EL CONTEXTO ESCOLAR	
1.1 Diagnóstico	12
1.2 Problematización	19
1.3 Posibilidades pedagógicas del juego	29
1.4 Definición y características del juego	32
1.5 Fundamento teórico	39
1.6 Antecedentes sobre la aplicación del juego en la enseñanza	42
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL	
2.1 El juego como alternativa didáctica	48
2.1.1. La perspectiva constructivista	60
2.2 Los juegos y la Historia Social	68
2.3 El proceso de enseñanza y aprendizaje	75
CAPÍTULO III	
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	
3.1 La propuesta para enseñar Historia	81
3.2 Descripción de los juegos	82
CAPÍTULO IV	
EL PROCESO DE ANÁLISIS	
4.1 Resultados de la aplicación de la propuesta	112
4.1.1 Ventajas Generales de los juegos	122
4.1.2 Ventajas Específicas y su relación con la Historia Social	124
4.2 La construcción del conocimiento histórico	143
CAPÍTULO V	
EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	
5.1 Evaluación cualitativa	174
5.2 Autoevaluación	175
CONCLUSIONES	192
ANEXOS	198
BIBLIOGRAFÍA	241

INTRODUCCIÓN

Hoy en día la elaboración y aplicación de una propuesta didáctica debe encaminarse a mejorar el proceso enseñanza–aprendizaje, este esfuerzo implica tomar en cuenta algunos elementos que inciden de manera importante en el desarrollo del educando, entre ellos se cuentan: la psicopedagogía, el medio ambiente social, el aspecto lúdico -utilizado como recurso didáctico- y el aspecto epistemológico propio del enfoque de la Historia, en este caso de la Historia Social.¹ Este conjunto de elementos deben entrar en interrelación para contribuir en la medida de lo posible a proponer alternativas de solución para el complejo problema educativo que coadyuve en los docentes a lograr un cambio de práctica y mentalidad basándonos en una visión determinada de la enseñanza de la Historia.

El objetivo de este trabajo es dar cuenta de una forma de articulación del uso del juego como recurso didáctico con los contenidos programáticos de la Historia en el tercer grado de educación primaria y que aquí concebimos como Historia Social. Entonces, se pretende buscar la forma de que el alumno opere un cambio de conducta mediante *aprendizajes significativos* propios de la asignatura de Historia. Se focaliza la atención hacia el educando del tercer grado de educación primaria porque se observa que es en este grado en donde se deben crear las bases que sustenten los saberes históricos de los siguientes grados del nivel en cuestión, puesto que a partir de dicho grado, la Historia comienza a

¹ La Historia Social entendida como historia de los hombres comunes, de los grupos, sectores populares, etc. Cfr. CASANOVA, Julián, *La historia social y los historiadores*, Barcelona, Crítica, 1991.

impartirse como disciplina. Se considera que el alumno para acceder al conocimiento debe realizar un proceso de construcción de las nociones y categorías mediante una metodología lúdica que le permita acrecentar sus habilidades instrumentales como son: investigar, comprender, argumentar, discutir, resumir, elaborar textos, etc. Además se debe cuidar que los juegos propuestos tengan un carácter más formativo que informativo de manera que se ponga en juego la acción del niño para darle significatividad a los contenidos históricos. Con la palabra significatividad se quiere decir que los contenidos de Historia sean útiles para el niño, que se basen en sus intereses lúdicos, que tengan razón de ser para él y de este modo encuentre motivos para aprender por sí solo para que se fomente el gusto por la Historia.² Por lo tanto, la cuestión principal es encontrar la manera de articular la actividad lúdica de los alumnos con los contenidos programáticos de la Historia derivándolos hacia una Historia Social que le resulte concreta y fácil de aprender; para lograr lo anterior se sugieren estrategias didácticas que tomen en cuenta sus intereses lúdicos y de esta manera involucrarlo en las actividades de enseñanza y aprendizaje. Partimos de que la enseñanza a través del juego facilita el aprendizaje de ciertos contenidos históricos, sobre todo cuando éstos se desarrollan mediante algunos elementos de la Historia Social.

En el presente trabajo se ponen a consideración algunas estrategias didácticas basadas en el juego que permitan iniciar al alumno en la adquisición del conocimiento histórico, por tal motivo se basa en los aportes de la Psicología

² La significatividad se refiere a los aprendizajes significativos que desarrolla AUSUBEL, D. P., "Psicología educativa: un punto de vista cognitivo". En: COLL Salvador, César, *Aprendizaje Escolar y construcción del conocimiento*, México, Ed. Paidós Mexicana, 1977

Genética de Jean Piaget, misma que ha servido de sustento teórico para elaborar propuestas que utilizan la actividad del educando como necesaria para la construcción del conocimiento. En esta aportación teórica encuentra justificación la idea de una evolución desde el juego espontáneo hasta el juego reglado, asimismo, da cuenta de los esquemas mentales que tiene el alumno de este grado, es decir, que define sus características psicológicas. Con ello sabemos de lo que es capaz de realizar el alumno, pero también nos auxilia para comprender cuáles están en proceso de maduración. Igualmente se utilizan aportes teóricos de otros eminentes psicólogos que consideran al juego como potenciador del aprendizaje tales como: Brunner, Vygotski, Wallon, César Coll, entre otros.

Tampoco podemos dejar de mencionar las aportaciones de autores como: Johan Huizinga, Áurea Esthela Valadez Arredondo, David Block, Oscar A. Zapata, Hildegard Hetzer, Rosario Ortega, Antonio Cabrera Ángulo, de los cuales se toman ideas de sus trabajos para encuadrar el propio y además a partir de ahí obtener los conceptos referentes que me son útiles para comprender las características que deben tener los juegos propuestos a fin de que resulten benéficos en la enseñanza de la Historia. La propuesta didáctica se desarrolló y aplicó con el apoyo de algunas técnicas etnográficas, tanto en las actividades tipo juego como en el proceso de evaluación. Las principales evidencias del trabajo se construyeron con base en las observaciones; diario de campo; videograbaciones; entrevistas aplicadas a maestros, padres de familia, alumnos, (en los anexos se da cuenta de algunos ejemplos representativos).

Cabe mencionar que el trabajo se estructuró en cinco capítulos que a continuación se describen: En la revisión de los trabajos de algunos autores que

hablan sobre el juego, se percibe una evolución, ya que mediante la discusión teórica iniciada en el Capítulo I, nos permite observar cómo el historiador holandés Johan Huizinga (1946) afirma que el juego es una actividad libre y que de él nace la cultura; asimismo en la misma obra (*Homo Ludens*) considera que si el juego es dirigido deja de ser juego. Pero, más adelante otros autores contemporáneos hacen aportes sobre la educación y el juego, con sus investigaciones demuestran que efectivamente cabe un uso didáctico, siempre y cuando el docente se convierta en propiciador de las actividades donde interactúe el potencial creador e imaginativo del niño; esto es, que planifique las actividades tipo juego para que el alumno sea quien mediante su acción se apropie de los contenidos históricos. Se parte de un diagnóstico del problema en el que se percibe que la utilización del juego en el tercer grado de educación primaria es casi nulo.

En el capítulo II, la teoría pedagógica que subyace es el *Constructivismo*, se considera que en la actualidad es la más adecuada porque al alumno se le cataloga como el productor de su propio conocimiento con base en la elaboración y reelaboración de significados. Se trata además de dar a conocer algunas características psicológicas y sociales que tiene el alumno de este grado para entender con qué estructuras mentales cuenta y de esta manera saber qué juegos didácticos pueden ser más eficaces a la hora de propiciar la construcción del conocimiento que contribuyen a que cada uno de los alumnos tenga su propia visión de aprendizaje. De igual forma dentro de los contenidos que se han de enseñar se realizan bajo el enfoque de la Historia Social por considerar que

pertenece a la corriente historiográfica denominada *Nueva Historia*³ y que va en contraposición a la manera tradicionalista, memorística y de corte política, de enseñar la asignatura.

En el capítulo III, se describe la propuesta para enseñar Historia con base a 'Juegos Didácticos'. Se trata de justificar y convencer al docente de que por medio de la utilización de los juegos se puede enseñar Historia y de que se le debe dar un espacio de tiempo justo; es decir, que haya un equilibrio entre el juego y el trabajo. Que sea consciente de que éste no es pérdida de tiempo, sino que es un factor de desarrollo que desempeña con gusto y que con base a esas características se explican las condiciones psicológicas que están en proceso de maduración. Asimismo se considera que por la misma dificultad de la asignatura mediante los juegos se le contextualiza, se le da un carácter vivencial y concreto con la finalidad de hacerla más comprensiva a los alumnos. Se hacen estas aportaciones para ver en el juego una verdadera alternativa para que la enseñanza de la Historia sea más útil, comprensiva e interesante. De igual manera, en esta parte se sugiere una clasificación y descripción de las actividades tipo juego que se utilizaron para propiciar la apropiación del conocimiento de una manera eficaz.

El capítulo IV contempla "El Proceso de Análisis", en él se da cuenta de cómo se fue estructurando el conocimiento de la Historia y además cómo mediante el uso de juegos y de actividades interesantes para el alumno se fomentó el gusto por la disciplina. Se incluyen además las ventajas generales y

³ La Nueva Historia es aquella que surgió con la corriente historiográfica *Annales*, que se caracteriza por considerar nuevos objetos de estudio, una nueva metodología, interdisciplinaria y con el ideal de la Historia Total. Cfr. BURKE, Peter (ed.), *Formas de hacer historia*, Madrid, Alianza Editorial, 1991, pp. 11-37

específicas de cada uno de los juegos que se observaron en el salón de clases y que permiten afirmar finalmente que el juego puede propiciar eficazmente el aprendizaje de los contenidos de la Historia, y también propicia el desarrollo de habilidades instrumentales (leer, resumir, exponer temas ante el grupo, dramatizar, etc.) Asimismo, se contempla la participación de los alumnos en la construcción del conocimiento en un apartado que da cuenta de cómo mediante su acción se apropiaron de los contenidos.

En el último capítulo, se contempla una evaluación de resultados que permite concretizar y hacer visibles los esfuerzos realizados por parte de maestros y alumnos involucrados. Se detallan los medios e instrumentos con los que se evaluaron los resultados y finalmente se dan a conocer de manera por demás resumida debido a que los capítulos anteriores, nos dan idea del alcance de la propuesta, al ir analizando, contrastando e interpretando al mismo tiempo que se va describiendo.

Si con el presente trabajo se contribuye a que el docente inicie un proceso de búsqueda de métodos, técnicas, estrategias didácticas y juegos, que aplique a la enseñanza de cualquier asignatura programática que le sea útil para fomentar el aprendizaje de los alumnos, se habrá cumplido con los objetivos propuestos al inicio de la presente investigación. Tal es la propuesta de utilizar el juego para mejorar la interrelación que se debe fomentar en el espacio áulico, con base en una serie de elementos que encuentran correlación cuando tratan de explicar cómo se utiliza el juego como estrategia para la construcción del conocimiento histórico, bajo este enfoque se pretende orientar al docente hacia el tipo de Historia que se debe privilegiar, aunque los contenidos programáticos estén

permeados por una historia política, acontecimental, ideológica y acrítica. Aún cuando la propuesta vaya encaminada a un tercer grado de educación primaria, a partir de ahí debemos fomentar el conocimiento de una Historia Social, actual, viva y crítica en la que se fomente la capacidad de dar respuesta a las necesidades lúdicas del alumno, así como a la búsqueda de respuestas al complejo mundo social actual que le rodea. En suma, se intenta ofrecer una reflexión sistematizada que se basa en las características psicológicas del alumno de este grado con el propósito de contribuir en el mejoramiento de la enseñanza de la Historia.

CAPÍTULO I

EL JUEGO EN EL CONTEXTO ESCOLAR

1.1 Diagnóstico

En los contenidos programáticos de la asignatura de Historia registrados para el tercer grado de educación primaria, la utilización del juego como recurso didáctico, puede resultar una estrategia interesante para el alumno ya que pretende facilitarle el desarrollo cognoscitivo, afectivo y social. A través de las actividades lúdicas se une el conocimiento individual al conocimiento social cuando se trata de adquirir las habilidades de comunicación e interacción que están presentes en el salón de clases. El juego didáctico que se utiliza en el contexto escolar debe ser objeto de estudio e investigación y merece ser incorporado de manera explícita en los programas escolares, aún cuando exista la errónea creencia que es una actividad improductiva e inútil orientada hacia el ocio.

Aplicarlo en el contexto escolar significa que los profesores deben ser capaces de comprender en qué nivel del desarrollo se encuentran los niños, esto les indicará el punto de partida para saber que el niño de tercer grado se encuentra en una de las etapas más críticas de su vida, que junto con la adolescencia, son en las que se debe tener suficiente cuidado para poder encauzar debidamente al sujeto ⁴ En la edad de los 8 a los 10 años de edad es la etapa en la que el niño se encuentra en el tercer grado; es la etapa en la que se le asignan tareas cada vez mayores y difíciles. Por eso debemos seleccionar cuidadosamente los saberes que deseamos impulsar,

⁴ Cfr. GÓMEZ PALACIO, Margarita, *et al.*, *El niño y sus primeros años en la escuela*, México, Biblioteca para la actualización del magisterio, SEP, 1995.

sustentados en un ambiente de juego y que sean adecuados para el alumno; de este modo, procurar que el que se promueve esté basado en las estructuras mentales con que cuenta el educando y de esta manera evitar que haya alumnos que no se incorporen a las actividades lúdicas porque su desarrollo no es apropiado. Afirma Rosario Ortega:

Para intervenir didácticamente desde el juego hay que partir del principio de considerar al profesor como un técnico que aplica ciegamente un instrumento, sino como un ser creativo, cargado de intencionalidad y dispuesto a comprender una situación humana compleja, a jugar dentro de ella, mejorando la comprensión y el desarrollo del pensamiento en general y las ideas que en ellas circulen en particular...[...] la mayoría de los maestros sigue aplicando su sentido común, su intuición y su buena voluntad educativa a las situaciones con las que se encuentra en el aula o en el centro escolar. [...] la espontaneidad del profesor bien preparado y con voluntad educativa, es la herramienta principal de una actividad que es fundamentalmente práctica, saber y no saber hacer, no tiene sentido en educación.⁵

De aquí se desprende, que el maestro tiene la obligación de prepararse más para comprender la multiplicidad de interacciones que se dan en el aula y son indispensables para fomentar en el alumno su desarrollo *psicosocial*⁶ y de esta manera propiciar el conocimiento de la Historia por medio del juego. Para esta edad el juego adquiere gradualmente formas colectivas que más tarde se convierten en deporte. La educación del futuro ciudadano se desarrolla ante todo en el juego. Si ésta actividad constituye la principal atracción del niño, entonces, considero que no existe razón alguna por la que se deba desechar en forma casi total en la educación primaria.

⁵ ORTEGA, Rosario, *Jugar y aprender*, Sevilla, Editora Diada, 1997, p. 31.

⁶ Lo *psicosocial*, se refiere a la influencia que ejerce el medio social sobre el individuo para provocar un desarrollo que se manifiesta en su conducta y en la forma en que adquiere su conocimiento. Cfr. *Idem*.

Sin embargo, en la práctica educativa local encontramos que desde el momento en que el niño ingresa al primer grado de primaria, casi de manera automática se le considera como un sujeto al que se debe de llenar de conocimiento, coartando de esta manera su derecho a jugar. No debiera existir esa contradicción entre jugar y aprender, ni esa oposición entre juego y trabajo escolar. La orientación hacia el juego en el aula es responsabilidad del docente. Se le asigna una gran importancia porque prepara al niño para el trabajo al cual va sustituyendo en forma gradual. Con estas aseveraciones que parten tanto de la concepción teórica del juego, como de las evidencias empíricas obtenidas de mi labor docente, me permiten reflexionar sobre la necesidad de considerar la gran problemática que se vive en el contexto escolar al tratar de enseñar contenidos de historia en el tercer grado de educación primaria. Digamos que el profesor debe aprender la cultura lúdica de su clase. Cuando tiene claro el sentido de los juegos espontáneos y dirigidos, cuando sabe qué contenidos programáticos va abordar mediante el juego y cuando comprende cuál puede ser su papel en la mejora educativa, se puede afirmar que es un maestro que tendrá un mejor éxito en el proceso enseñanza–aprendizaje.

El juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia, como lo han demostrado psicólogos tan eminentes como Henry Wallon y Jean Piaget. El niño es un ser esencialmente activo, la actividad física y el movimiento son el camino por el cual la inteligencia logra captar y recrear el mundo exterior. La escuela debe brindar un ambiente propicio para actuar con libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios. El movimiento además es un factor esencial para la construcción de la inteligencia y con

ello de las nociones de: tiempo, espacio, proceso social, cambio, que debe adquirir el escolar de tercero. Si se desea que el niño progrese en la escuela, sólo se logrará si satisface su tendencia natural al juego. Henry Wallon trabajó sobre la evolución psicológica del niño tomando como base el movimiento y el juego. Al preguntarse la razón por la que se ha dado a las diversas actividades la denominación de juego, considera que se opone a una actividad seria como es el trabajo: “No existen actividades, por arduas que sean que no puedan servir de motivo al juego. Muchos juegos buscan la dificultad, pero es menester que esta dificultad sea buscada por sí misma”.⁷ Por medio de un riguroso análisis llega a la siguiente premisa: “El juego es la consecuencia del contraste entre una actividad liberada y las actividades en las que normalmente se integra. El juego evoluciona en medio de oposiciones y se realiza superándolas”.⁸ Así, a través del juego, el niño conoce y descubre los objetos del mundo externo que compromete todos los aspectos de su personalidad porque se toma conciencia de sí mismo y acepta a los otros. Al asimilar los objetos modifica su conducta anterior. El juego favorece el proceso de socialización, la solidaridad, de ayuda mutua, la cooperación, la afectividad, la motricidad, se desarrollan las funciones fisiológicas y psíquicas del niño. En pocas palabras el autor nos asegura que es la vida misma del niño. Además, afirma que es una anticipación del mundo de las ocupaciones serias y que prepara para la vida adulta. Por eso es indispensable que las actividades escolares que propiciemos se desarrollen en forma de juego.

Muchas veces son las condiciones en que se realiza una actividad las que dan carácter lúdico, actividades como escuchar un cuento, platicar sobre una época de la historia, escribir un poema, realizar un

⁷ ZAPATA, Oscar A. *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva Psicogenética*, México, Ed. Pax, 1989, p. 19.

⁸ *Ibid.*, p. 20.

*experimento químico, resolver un problema de matemáticas son a veces tan apasionantes o divertidas para los niños como realizar un juego. Un clima de libertad es la primera condición para que una actividad sea disfrutada y experimentada como un juego.*⁹

Para que las situaciones educativas tengan carácter de juego y sean interesantes por los aprendizajes que propician es necesario que exista un equilibrio entre la dificultad del reto a vencer y la agilidad del juego, es decir, la rapidez con que se hacen tanto las jugadas como la validación de los resultados. Por medio de juegos se pueden desarrollar aprendizajes significativos para los educandos que den como resultado actividades que deben ser ordenadas, graduales y sistemáticas. Resulta un instrumento de conocimiento y un efectivo elemento del desarrollo de las estructuras del pensamiento.

En un artículo publicado por la UNESCO se hace referencia a que hace unos 2000 años, el maestro de retórica, Quintiliano formulaba el deseo que “el estudio sea para el niño un juego”.¹⁰ Sin embargo, hasta nuestros días el papel del juego está muy lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas: “Algunos adultos (...) reprimen las actividades lúdicas del niño, como si éstas fueran una pérdida de tiempo y de energía, (...) tal es la actitud de algunos educadores impacientes por alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón”.¹¹ Esta negación del juego no es una característica exclusiva de los países pobres o en desarrollo, sino que también hasta en los países industrializados se considera como improductivo y por ello con demasiada frecuencia se excluye de la escuela.

⁹ BLOCK, David, “Juegos para el aprendizaje en la primaria”. En: *Revista Básica*, Año III Núm. 13, México, Fundación SNTE, sept–oct. 1996,

¹⁰ UNESCO, “Distintos puntos de vista sobre el juego”. En: *Impresiones de la UNESCO*, Núm. 34, 1980, pp. 5 a 8.

¹¹ *Idem*.

El juego constituye una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar por lo menos hasta el tercer grado de educación primaria. Entre sus beneficios se cuentan el ofrecer al pedagogo un medio de conocer mejor al niño, un medio de renovación de los métodos pedagógicos y una forma eficaz de inducir o transmitir el conocimiento. Antes de introducir el juego en la clase, el educador deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de que manera los juegos y los juguetes de los niños pueden responder a esos objetivos. El juego constituye un verdadero sistema educativo espontáneo que funciona antes de que el niño ingrese en la escuela y paralelamente a ésta, es un medio pedagógico natural y barato, capaz de combinarse con medios más rigurosos y más tradicionales. No puede pedirse al educador que introduzca el juego en su clase si no ha reflexionado sobre los beneficios que puede esperar de él en su práctica profesional. Para el educador puede significar un excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano individual como en el cultural y en el social. Al observar el juego del niño se podrá ver cómo se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor, intelectual, etc., se podrá identificar la fase del desarrollo mental a que ha llegado y que el docente deberá tomar en cuenta si es que desea perfeccionar los resultados en el aprendizaje de la Historia y descubrir los métodos que resulten con más probabilidades de éxito. Por esta y otras razones, es que el maestro debe incorporar en su práctica docente el juego.

Tomando como base el artículo de la UNESCO antes citado, el juego responde a los objetivos educativos puesto que hace participar:

- Todas las actividades perceptivas (contacto con el objeto por medio de la vista, el oído, etc.).

- Actividades sensoriomotrices (carreras, salto de altura, de longitud, movimientos rítmicos, prensión, lanzamiento de objetos, etc.).
- Actividades verbales (vocalización, formas verbales de expresión, frases, cantos, corridos, poesía, escenificaciones, etc.).
- Actividades en las que intervenga la afectividad (atracción, repulsión, identificación, papel de la familia, etc.).
- Actividades en la que intervenga el intelecto (procedimientos cognitivos, observación, descripción, comparación, clasificación, procesos de razonamiento, etc.).
- Actividades de expresión corporal y estética (gimnasia, coreografía, teatro, música, dibujo, modelado, recorte, collage, etc.).¹²

En el área de Historia y Geografía, las situaciones de juego se refieren sobre todo a los aspectos más instrumentales, como el uso de mapas y como auxiliar para afirmar ciertos aspectos de algunos temas. El juego se constituye en una valiosa herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa, como un elemento renovador de la enseñanza y como el medio para el aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño, resulta un elemento esencial para articular una educación renovadora en donde la disciplina interna puede sustituir a la externa.

Estas ideas que se han planteado, al ser aplicadas en la práctica docente podrían hacer contribuciones importantes en la construcción de las nociones o categorías de la Historia, sobre todo si logramos conjugarlas en una propuesta didáctica. En una encuesta realizada en la zona escolar 99 con cabecera en Zacatecas, Zac.; acerca de la pertinencia de imprimirle un carácter lúdico a la enseñanza de los temas históricos en el tercer grado de educación primaria, la mayoría de los docentes opinaron que el niño aprende más jugando y también se destacó el hecho de que por medio del juego, la asignatura pudiera resultar más amena e interesante puesto que según las primeras aproximaciones realizadas en junio de 1998 para la detección de la problemática existente en la enseñanza de la Historia, resultó que es la materia que les gusta

¹² *Idem.*

menos a los alumnos, porque los encuestados la consideran aburrida y difícil. Lo mismo ocurre con los maestros; en la encuesta que se realizó durante el mes de septiembre del mismo año, se confirmó que la asignatura que les gusta impartir menos es la de Historia porque consideran que el excesivo número de contenidos de las demás asignaturas no permiten abordarlos con eficacia, ni tampoco de manera frecuente, puesto que en los programas escolares se le asigna una hora y media semanal. Otro bloque de opiniones de los profesores fueron en el sentido de que con la falta de materiales didácticos no se contribuye a establecer la relación pasado–presente y por eso el alumno no cuenta con las estructuras mentales que ayuden a comprender la Historia. Con estas evidencias empíricas que se obtuvieron a partir del análisis de la encuesta, nos hace pensar en la necesidad de elaborar materiales y estrategias didácticas que contribuyan a despertar en el alumno el gusto por la Historia, para que sea el maestro quien mediante esos medios le imprima un carácter lúdico a la enseñanza. No todo es culpa de la falta de materiales, sino que existen un gran número de problemas que inciden en la práctica docente.

1.2 Problematización

Algunos de los problemas que se han detectado en la enseñanza de la Historia en la escuela primaria de Zacatecas son provocados por la falta de preparación de algunos maestros en esta asignatura, la poca atención sobre las posibilidades didácticas de la disciplina histórica, la falta de interés del alumno por conocer el pasado, la escasa participación de los padres de familia en el hecho educativo, la falta de continuidad de los cursos entre los grados y la desarticulación en la estructura cíclica de contenidos y por grados que se aprecian en los programas escolares, la necesidad de construir los

conceptos de Historia y no solamente de enseñarlos, los materiales y libros de texto utilizados en forma inadecuada. Estos son algunos de los problemas que inicialmente se pueden mencionar, conforme se vaya abundando en la problematización, nos daremos cuenta de que los que más inciden para que la Historia en el tercer grado no sea enseñada adecuadamente son muchos y todos tienen repercusiones graves en el hecho educativo cotidiano. Ahora bien, por esta multiplicidad de factores que influyen en la enseñanza de la Historia de este grado, es indispensable focalizar nuestra atención hacia los que tienen una mayor influencia en dicha problemática de la asignatura. Para ello se hace un repaso muy sintético con relación a la enseñanza de la Historia de los demás grados.

En primero y segundo grados por el carácter global del programa, no abarca a la Historia como enseñanza específica -más bien es historia acontecer-; sólo aborda algunos temas de acuerdo con el pasado de su familia; los contenidos de Historia, Geografía, Ciencias Naturales y Educación Cívica son abordados de manera integrada.¹³

En tercer grado, se inicia la enseñanza formal de la Historia como disciplina, sin que el alumno cuente con algunos elementos para que construya las categorías o nociones que le ayuden a la comprensión de la asignatura. En este grado se analiza la Historia local con proyección hacia la Historia Nacional, se abordan temas ligados por medio de periodos o demarcaciones de tiempo. El programa adquiere el carácter de introductorio; es decir; se concentrará en las características generales de las grandes épocas o periodos de la Historia en la entidad. Un problema que se percibe en este grado, consiste en que la Geografía ocupa una parte amplia del libro de Historia y

¹³ *Plan y programas de estudio. Educación Básica Primaria, SEP, 1993*

Geografía de Zacatecas. Aunque las asignaturas deben estar vinculadas, casi no existe relación entre ambas; es al maestro a quien corresponde hacer la vinculación para que la materia adquiriera consistencia.¹⁴

En cuarto grado, no hay continuidad con los temas del grado anterior; aquí se analiza la Historia de México; el único hilo conductor de los temas es que se estructuran de acuerdo a las grandes demarcaciones de tiempo iniciadas en el grado anterior. También se amplían y profundizan los temas.¹⁵

En quinto grado, se remite el estudio a la Historia Universal; comienza con la evolución humana y el poblamiento de América, pasando por las grandes civilizaciones del Mediterráneo. Continúa el programa con civilizaciones americanas, Edad Media, Renacimiento, la Colonización, Movimientos Liberales hasta llegar a la Independencia de las colonias españolas incluyendo la de nuestro país. Es un programa muy sobrecargado que no tiene ninguna continuidad con el grado siguiente; es también un programa aislado porque lo único que lo liga con los demás contenidos curriculares son los temas del Descubrimiento de América, Colonización e Independencia.¹⁶

El sexto grado, comprende un repaso sintético de la Independencia de México y de los países de Latinoamérica; se vuelve a analizar la Historia con la estructura del programa que comienza a desarrollarse en el tercer grado con las mismas demarcaciones de tiempo.¹⁷

¹⁴ *Ibid.*, p. 98

¹⁵ Plan y programas, *op. cit.* pp. 99 a 101

¹⁶ Plan y programas, *op. cit.* pp. 102 a 104

¹⁷ Plan y programas, *op. cit.* pp. 105 a 107

El problema fundamental que abarca el presente trabajo, está relacionado con la enseñanza de la Historia en el tercer grado; considero sumamente importante este grado porque no sólo en la asignatura de Historia, sino que también en todas las demás se sientan las bases donde descansan los saberes que el alumno de educación primaria debe adquirir y construir. Una de estas bases debiera ser proporcionada desde la Historia y el más importante de sus objetivos debería ser enseñar a pensar en forma crítica y reflexiva al alumno, como condiciones previas para que el resto de su educación primaria procure aprehenderla con base en las acciones que desempeñe.

Para obtener esos logros es necesario conocer las estructuras mentales,¹⁸ sociales y culturales con las que cuenta el alumno del grado. Con base en este conocimiento, se pretende implementar una metodología atractiva y eficaz mediante el juego que atienda los intereses del niño, de sus problemas de aprendizaje en el campo de la Historia y, de esta manera, la apropiación y construcción del conocimiento le resulte más sencilla. En tal virtud, este trabajo en su conjunto, busca contribuir a que el maestro atienda algunas sugerencias didácticas adecuándolas al grado y desarrollo de los aprendizajes del grupo; así será posible crear una metodología que resulte interesante para los alumnos que están a nuestro cargo. La intervención del profesor con cualquier estrategia que pretenda ser educativa debe estar basada en el conocimiento de los fenómenos que ocurren en el entorno del educando; es decir, en su medio ambiente social.

¹⁸ Las estructuras mentales son consideradas desde el punto de vista piagetiano que las define como: “[...] un sistema que presenta leyes o propiedades de totalidad, en tanto que sistema. Estas leyes de totalidad son por consiguiente diferentes de las leyes o propiedades de los elementos mismos del sistema [...] pero estos sistemas que constituyen estructuras son sistemas parciales en comparación con el organismo o el espacio”. PIAGET, Jean, *Seis estudios de Psicología*, México, Ed. Seix Barral, 1985, p. 205.

Para efectos del presente trabajo se considera que “el aprendizaje es el resultado de una acción deliberada o no, al interior de instituciones reconocidas para cumplir con esta función, y son el resultado de la participación social en general”.¹⁹ Se considera que la escuela es una de las instancias que participan en los procesos de socialización del niño y por ello responde a necesidades impuestas por la sociedad dándole la utilidad de preparar para algo concreto. Esta utilidad social que se da al espacio escolar nos indica que el profesor tiene el deber ineludible de propiciar conocimiento. Por esta razón, el docente debiera incorporar las actividades lúdicas para lograr la adquisición y construcción del conocimiento histórico y de esta manera evitar que el alumno se enfrente repentinamente a la dura tarea de aprender.

En las escuelas primarias de Zacatecas, los maestros se concretan a tomar en cuenta algunas actividades escolares relacionadas con los contenidos programáticos de la asignatura de Historia, los cuales siguen como si fuera un recetario, sin contar la forma tan apresurada con que desarrollan los temas y sobre todo, sin que el docente se ponga a reflexionar cuánto de lo expuesto, realmente se constituye en aprendizaje significativo²⁰ (que supone un interés) para el alumno. Asimismo, desempeña actividades centradas en el proceso académico de sus alumnos tendientes a asignarles una calificación; además, focalizan su interés en las demás áreas del programa y olvidan que el juego convertido en didáctico posibilita en un mayor grado el aprendizaje, la construcción y la comprensión de la Historia de Zacatecas. Durante el proceso de socialización que se lleva a efecto en la escuela primaria se aprenden

¹⁹ SAFA, Patricia, “Educación y Cultura”, Ponencia presentada en la *Reunión Nacional de Directores Federales y Coordinadores Estatales del PACAEP*, Taxco, Gro., abril 1986.

²⁰ Como ya señalamos antes, Ausubel acuñó el término *aprendizaje significativo* para diferenciarlo del aprendizaje memorístico y repetitivo; aprender significativamente quiere decir atribuir sentido al material objeto de aprendizaje. GÓMEZ PALACIO, Margarita, *op. cit.*, p. 60.

muchas habilidades y destrezas tales como: cooperación, compartir y brindar ayuda, resolver problemas, controlar comportamientos impulsivos y agresivos, utilizar herramientas y materiales, entre otros beneficios. Aún cuando al juego se le otorguen múltiples beneficios en el desarrollo de las mencionadas habilidades, también se prevé que su uso excesivo no es recomendable para un alumno de tercer grado puesto que sus estructuras mentales están más desarrolladas que un alumno de preescolar o de primero o segundo grado de educación primaria; de manera que se puede afirmar, que no todo puede ser enseñado por medio de juegos, dado lo extenso del programa. Debemos ser muy cuidadosos al abordar contenidos de Historia utilizando juegos didácticos, para que cuando los utilicemos éstos en realidad aporten verdaderos beneficios de forma tal que faciliten el aprendizaje de ciertos contenidos programáticos. Con esta afirmación pretendo decir que para el tercer grado de educación primaria se requiere utilizar en menor cantidad los juegos didácticos para que propicien conocimiento, pero no coartarlos de manera definitiva como se acostumbra hacerlo en la actualidad desde el primer grado de primaria.

Para ir estructurando los posibles supuestos hipotéticos o mejor dicho la idea central que va a estar presente a lo largo del trabajo, me vi en la necesidad de hacerme algunas preguntas que me ayudaron a focalizar o delimitar mi estudio. Dichas preguntas son: ¿Cómo a través del juego se puede potenciar el desarrollo cognoscitivo, afectivo y social del niño? ¿Cómo estructura el niño de tercer grado de educación primaria el conocimiento histórico a través del juego? ¿Cómo recuperar las bondades del juego frecuentemente ignorado en la escuela primaria? Las respuestas a estas preguntas dan paso a la idea central o medular del asunto, dicha idea consiste en la construcción de una propuesta didáctica que articule los contenidos históricos

con arreglo a la Historia Social a través del juego didáctico potenciando el aprendizaje del alumno y que además brinde habilidades de dicho aprendizaje necesarias en el educando del tercer grado de primaria basándose en la acción constructiva del estudiante.

Por otra parte, entre los objetivos que se pretenden alcanzar siguiendo algunas técnicas etnográficas (observación participante, entrevistas y registro de diario de campo) se puede considerar la necesidad de identificar los principales factores que inciden para que la enseñanza de la Historia se considere como de difícil aprendizaje. Para ello resulta indispensable conocer algunas características psicosociales que tienen los alumnos de tercer grado para que el docente logre adecuar el proceso de enseñanza-aprendizaje a su nivel de comprensión en beneficio de quien aprende. De esta manera, al detectar la problemática para aprender se estará en posibilidades de construir una estrategia metodológica (secuencia de actividades y juegos para propiciar conocimiento) que resulte adecuada para enseñar Historia que esté basada en los intereses lúdicos que presenta el alumno y en su actividad constructiva. Si se cumplen los mencionados objetivos estaremos en posibilidad de lograr un impacto favorable en la adquisición de los saberes históricos del alumno.

A raíz de los resultados obtenidos en la aplicación de una primer encuesta, se detectaron las grandes deficiencias que se tienen en nuestra práctica docente; principalmente en la enseñanza de la Historia. Aunque poco a poco, el maestro está procurando quitarle el carácter memorístico que se tenía en el programa anterior, ocasionado este hecho por la implantación de talleres de actualización, cursos, seminarios, etc. El cambio aparece pero se da muy lentamente. Con la toma de conciencia de lo que sucede en torno a la enseñanza de la Historia, de los avances y

retrocesos que tiene la aplicación del nuevo modelo educativo es lo que me impulsa a realizar una propuesta didáctica a través del juego, porque considero que las personas que tengamos los mismos intereses, seremos quienes sentemos las bases para imprimir un carácter más participativo en el proceso de enseñanza–aprendizaje y con ello alcanzar el ideal de mejoramiento en la calidad de la educación, es decir, considerar nuevos conceptos, nuevas maneras de enseñar, además de proponer formas de construir lo histórico desde una perspectiva didáctica que tome en cuenta los intereses lúdicos del educando es a donde va encaminado el presente trabajo, basado en la nueva didáctica, el constructivismo y la experiencia propia en bien de la educación y de la sociedad misma. Por ello es pertinente anotar en forma de cuadro resumen los contenidos programáticos que se trataron por medio de los juegos didácticos en la presente propuesta.

Figura 1. Aplicación de los juegos en los distintos grupos de tercer grado

NOMBRE DEL JUEGO.	GRUPOS EN LOS QUE SE APLICÓ	EVIDENCIA.	OBSERVACIONES.
1.-Minimuseo	3° B T.M. 3° A T.V. 3° B T.V.	Videograbación Diario de Campo Videograbación Videograbación	En el turno vespertino se hizo la actividad conjunta para realizar una comprobación y de esta manera aprovechar más El tiempo.
2.-Excursión a la Quemada	3° A T.V. 3° B T.V.	Video para comprobación	Es una actividad conjunta. No se llevó La cámara de vídeo en ese momento. Sólo en el salón de clases para comprobación de resultados con las evidencias que los alumnos hicieron antes, durante y después de la excursión.
3.-Juegos de Simulación Dramatizaciones	3° B T.M. 3° A T.V. 3° B T.V.	Videograbación Videograbación Videograbación	Se marcó la diferencia entre una dramatización espontánea con una dirigida.
4.-Pasado, Presente y Futuro.	3° B T. M.	Videograbación	Fue exclusiva porque es una sugerencia del maestro de ese grupo.
-Caxcanes y Españoles	.	Comprobación	Sólo hay evidencia videograbada con el turno matutino ya que las actividades en

	3° B T.M.. 3° B T.V	de ventajas	En el turno vespertino sirvieron como refuerzo para comprobar las ventajas que ofrece el juego didáctico.
6.-Futbeis.	3° B T.M. 3° B T.V.	Videograbación Comprobación de ventajas.	La diferencia estriba en que el maestro del turno matutino realizó las actividades algunas veces imprimiéndole su sello -- Personal. En el vespertino me solicitaron que las dirigiera.
7.- Fútbol Americano	3° B T.M. 3° B T.V.	Videograbación Comprobación de ventajas	En el tercero A turno vespertino se comenzaron aplicar menos juegos didácticos porque su calendario de actividades se saturó los Lunes que iba a observar ellos acudían a natación.
8.-Maratón.	3° B T.M. 3° B T. V.	Videograbación Comprobación de ventajas	Las actividades finales en el turno vespertino fueron las pruebas objetivas y los crucigramas.
9.-El Gato	3° B T.M.	Diario de Campo	No hay video grabación
10.-Entre Conservadores y Liberales.	3° B T.M.	Videograbación	Es otra de las actividades sugeridas por el maestro de grupo.
11.-Crucigramas.	3° B T.M. 3° B T.V.	Videograbación Crucigramas	
12.-La Historia Viva.	Ninguno		
13.-Pistas.	Ninguno		
14.-Memorama	Ninguno		
15.-Coordenadas	Ninguno		
16.- Técnica de la Reja	3° B TM	Videograbación	Repaso de Historia

FUENTE: Elaboración propia, con base a las evidencias video grabadas..

La siguiente tabla (Figura 2) nos muestra el nombre de la lección que se relacionó con el juego didáctico así como el contenido que se propició al ser utilizado. El análisis que resultó de esta contrastación entre el juego didáctico, la lección del libro de Historia, el conocimiento que se propició, manifiestan la utilidad que prestó el juego como potenciador del aprendizaje.

Figura 2. Integración de los juegos a los contenidos programáticos.

Nombre del juego	Tema	Lección	Contenido o Aprendizaje que se promueve
Minimuseo	"El estudio del pasado" "Tus antepasados" "Testimonios del pasado" "Años, Décadas y Siglos" Unidad IV Introducción al Estudio del Pasado.	15- 16 17 18	"El pasado inmediato" "Hacer la Historia concreta" El Pasado Remoto "Expresión Oral" "Línea del tiempo" Procesos de cambio
Dramatización (Juegos de Simulación)	"Los primeros pobladores" "Los primeros zacatecanos" "Los pueblos nómadas" "Antes de los españoles" "Los Chichimecas" "Origen del Hombre" "El hombre Primitivo"	21 21 22 21 23 21 21	Autoevaluación Comprender el "Pasado remoto" Contextualización
Pasado, Presente ,Futuro	Unidad VI "El estudio del pasado"	15	Consulta de fuentes Contextualización Recreación Desarrollo Motor.
Caxcanes y Españoles"	"Los Chichimecas" "La Guerra Chichimeca"	23 23	El encuentro entre dos culturas "Los grupos Humanos" "Nuestras Raíces"
Futbeis	Unidad IV Hasta Descubrimiento y Conquista	21-25 21-25	Reafirmación de los conocimientos adquiridos. Reafirmación de las nociones y conceptos
Futbol Americano	Repaso	21-25	
Maratón	Repaso		"Fomentan actividades de búsqueda e indagación a libro abierto.
Entre Conservadores y Liberales	"La primera República Federal" "Francisco García Salinas"	36 37	Vinculación con otras asignaturas. "Tipos de gobierno" "La Constitución"
Crucigramas	Repaso "Época Prehispánica" "Época Colonial" "Conquista Espiritual" "Guerra de Independencia"	30-33 24 32 35 35	Repaso Búsqueda de información Investigación
Pistas	"El eco sonoro de la plata" "El camino de la plata" "Minería y caminos reales"	30 30	Búsqueda e investigación Construcción del conocimiento
Coordenadas	Repaso		Repaso
Los Saludos	Recreación		Vincular con otros contenidos.
Técnica de la reja	La conquista espiritual Época Colonial	32-33	Repaso

FUENTE: Elaboración propia con base a las prácticas docentes observadas y también en los contenidos programáticos.

1.3 Posibilidades pedagógicas del juego

Al finalizar el periodo de observación del proceso enseñanza–aprendizaje se plantea la cuestión de saber si los niños se beneficiaron con el juego y en qué medida. Conviene también cuestionarse si son benéficos desde el punto de vista pedagógico y si fueron el resultado de procesos de aprendizaje puestos en marcha con base al interés y las necesidades educativas del alumno. Al respecto, nos dice Oscar A. Zapata:

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. [...] a través del juego se experimenta, se prueba y se imita. Por medio del entrenamiento que otorga el juego se desarrollan las funciones fisiológicas y psíquicas del niño. El juego permite al niño construir un mundo aparte, evadirse de la realidad para entenderla mejor, de la misma forma que un profesional, cuando tiene que realizar un trabajo necesita abandonar la “tiranía” de lo real y por medio del pensamiento desarrollar un proyecto que le permita enfrentar la realidad y transformarla.²¹

Todos estos beneficios que teóricamente se obtienen de la utilidad del juego serán comprobados a través de las evidencias obtenidas en capítulo aparte, cuando se lleve a cabo el análisis. Cada niño aprende de acuerdo con su manera individual de captar los contenidos, con su forma de interactuar con el objeto, de construir sus significados. No sólo aprende como resultado de la intervención didáctica por parte de profesor, sino también porque las situaciones lúdicas y de aprendizaje afectan a los niños de diversos modos. Se debe tomar en cuenta que los niños no sólo reciben la influencia de sus compañeros de clase, sino que también contribuyen a ello en gran

²¹ ZAPATA, Oscar A., *op. cit.*, pp. 15-17.

medida las influencias externas de su familia, amigos, pandillas, etc., es lo que se considera como Medio Ambiente Social.

Se sabe que el juego hace importantes contribuciones en lo social, cognitivo y afectivo del menor. A través del juego el niño se encuentra a sí mismo, aprende a valorar los resultados de su intervención en el medio, a comprender su actuar. Existe una correlación entre el comportamiento lúdico y el nivel intelectual alcanzado por los niños. Tenemos que valorar hasta qué punto el desarrollo cognoscitivo en los contenidos de Historia pueden evolucionar por medio de determinados juegos. El esclarecimiento de la naturaleza psicológica del juego debe permitirnos comprender su importancia en el desarrollo del niño, dirigirlo conscientemente para utilizarlo como medio educativo en las áreas programáticas de la enseñanza primaria, entre ellas la de Historia. Puede constituirse en un medio a través del cual no sólo se aprenden condiciones específicas como esperar su turno, saber escuchar, etc., sino que permiten la socialización de saberes; construir el significado de las reglas sociales y del juego de manera conjunta. Cuando algunos de los niños no concuerdan con la mayor parte del grupo, en cuanto a los conocimientos alcanzados se refiere, esto se debe a que su desarrollo es menor que algunos de los integrantes y por esta razón son excluidos del juego. Entonces de manera espontánea forman un subgrupo con los niños que se encuentran en un estadio (nivel de aprendizaje) similar al de ellos. Mediante la observación continua de la evolución de los juegos nos daremos cuenta de los cambios estructurales que se producen en las conductas lúdicas conforme el niño crece, se debe reconocer en qué nivel de desarrollo se encuentra y cuáles son los niveles subsecuentes para incentivarlo en la adquisición de mayores destrezas y

habilidades sociales y estar pendiente de que en el juego “dirigido” o “didáctico” no se excluya a ningún niño, para que juegue según sus posibilidades.

Pudiera decirse que si no logramos involucrar en el juego a los niños más desfavorecidos, intelectualmente hablando, entonces significa que no habrá prácticamente ninguna actividad que logre interesarlo y en la que pueda participar sin relegarse él mismo o los demás. Tomando en cuenta las propuestas de algunos autores, señalan que “el juego se aplica constantemente durante toda su vida”.²² La observación de varios grupos de tercer grado me ha permitido entender que la acción educativa se facilita por medio del juego. La intención manifiesta de este trabajo es aportar ideas basadas en su naturaleza como forma de conceptualizar, comunicar conocimiento, desarrollar habilidades y destrezas y que sea utilizado como herramienta educativa, puesto que se considera como un escenario pedagógico natural, en el cuál el niño tiene mayores probabilidades de aprender sin que se vea forzado a hacerlo. Aprender a utilizar el juego como propiciador de aprendizaje puede resultar interesante porque hablando en un nivel puramente teórico dota al niño de instrumentos educativos confiables que el alumno muestra con el sencillo y simple hecho de jugar. Es precisamente esta aseveración la que se va a tratar de comprobar con la investigación que se está desarrollando.

²² CABRERA Angulo, Antonio, *El Juego en educación preescolar. Desarrollo social y cognitivo del niño*, México, UPN, 1985, p. 13.

1.4 Definición y características del juego

El juego se asocia con un amplio número de conceptos y valoraciones, se le atribuyen diversas funciones: se le asocia a la diversión, al ocio; pero también, en los espacios escolares se considera que contribuye a desarrollar valores, actitudes, destrezas, habilidades y conocimientos. Esta diversidad de concepciones crea dificultades para definir con precisión el juego. De las múltiples definiciones que existen, tomo como punto de partida la que aporta Johan Huizinga, quien considera que:

el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de sus límites temporales y espaciales determinados, según sus reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente.²³

En esta posición del autor se percibe que lo considera como uno de los elementos espirituales más fundamentales en la vida y tiene la convicción de que la cultura, tomada como referente, brota del juego. Esta aseveración parte de la lectura de su obra, en la que trata de manera abundante cómo mediante el juego se forma la cultura haciendo un recorrido muy amplio a través del tiempo y del espacio para demostrar que está presente en todas las épocas y en todas las culturas. En lo que respecta a mi trabajo, tomé la definición de Huizinga por considerar al juego como “una acción libre, con reglas obligatorias aunque libremente aceptadas”.²⁴ Otra de las definiciones que tomo en cuenta, proviene de un trabajo de Antonio Cabrera que lo considera como:

²³ HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Madrid, Alianza Editorial, 1972, p. 43.

²⁴ *Ibid.*, p. 44.

*Las actividades que cubren las características de espontaneidad, elección libre; placer, estimulación creativa, realidad interior; elementos que consideramos innatas, como antecedentes en las construcciones del tiempo y el espacio en la contribución al desarrollo de habilidades sociales y cognoscitivas.*²⁵

En ambas acepciones podremos observar que se refieren a actividades libres como característica principal que contribuye a alcanzar ciertos fines. La segunda acepción en particular, por tratarse de una definición utilizada en la educación preescolar, denota algunos de los objetivos que se persiguen en el nivel cuando considera que contribuye al desarrollo de “habilidades sociales” (socialización) y “cognoscitivas” (conocimientos). También notaremos, que cuando menciona “las construcciones iniciales del tiempo y el espacio”²⁶ se está refiriendo a nociones inmediatas y cercanas al niño y de ninguna forma se habla aún de las categorías de tiempo y espacio que se utilizan en la Historia que se enseña en la escuela primaria, éstas todavía son hasta cierto punto incomprensibles hasta para el niño de tercer grado de primaria. Se hace esta afirmación con base a la lectura de dicha obra, en ella se asegura que en la distribución del espacio que ocupa el niño para jugar libremente le permite desarrollar esa noción al ocupar un espacio físico del entorno en que se encuentra, esto es, que aún no dispone de los esquemas mentales como para imaginar un espacio o territorio ocupado por una sociedad remota, un territorio extenso como por ejemplo el que ocuparon los Caxcanes o Zacatecos entre otros. Asimismo, no puede comprender el tiempo histórico que a partir del tercer grado de primaria debe construir. Esto es, que el alumno del nivel preescolar sólo percibe el espacio concreto que ocupa al jugar y el paso del tiempo lo percibe de acuerdo con sus actividades

²⁵ CABRERA Angulo, *op. cit.*, p. 13.

²⁶ *Idem.*

diarias. Son muchos los autores que consideran que el juego es un quehacer libre y al mismo tiempo ordenado. Como evidencia de lo anteriormente expuesto, señalan que los niños aceptan las reglas que se autoimponen.

En una aplicación pedagógica del juego, se debe buscar la forma de proporcionar un justo equilibrio entre libertad y control del juego. En esto consiste la misión de quienes en el aula tratamos de que los niños busquen la apropiación de los contenidos programáticos. Demasiadas indicaciones, por bien intencionadas que sean, inhiben la manifestación de su creatividad. Por el contrario, mediante su propia acción, el niño se convierte en dueño de las cosas que utiliza y a las que penetra con el pensamiento. Cada individuo aprende únicamente por experiencia propia.

Los intereses lúdicos²⁷ que los niños manifiestan difieren en cada uno de los individuos, aunque generalmente se puede observar que en el grupo, existen ciertos intereses comunes de acuerdo a la edad con que cuentan. El nivel evolutivo alcanzado crea las condiciones para desarrollar determinadas formas de actividad que se manifiestan en el juego. Estas consideraciones, son las que me permiten definirlo de acuerdo a la manera como será utilizado para efectos de este trabajo, procurando que las acciones que se realicen sean actividades placenteras de enseñanza y aprendizaje que posibiliten el acceso al conocimiento de la Historia en el tercer grado de primaria.

Bajo esta perspectiva, considero que el juego, son tanto las actividades libres y espontáneas que desarrolla el educando, como las que dirige el profesor para conseguir los saberes educativos propuestos en el programa escolar, privilegiando la acción del alumno con el fin de realizar el aprendizaje de los contenidos de Historia. La

²⁷ La palabra *lúdico* se refiere al juego infantil, el recreo, el descanso, la competición. Es derivada de las palabras *ludens, ludere*. Cfr. HUIZINGA, *op. cit.*, p. 52.

selección de los juegos que proponga el profesor, se deben realizar procurando que siempre permitan la participación de todo el grupo, evitando exclusiones que provoquen algún daño psicológico por leve que sea. De esta manera se pretende posibilitar la actividad constante del alumno.

Con esta pretensión, se tratará de realizar una propuesta pedagógica de manera tal que el tipo de juego que se busca implementar como potenciador del aprendizaje, no rompa con la idea de juego que se plantea en el presente trabajo. La enseñanza debería adecuarse al ritmo natural de aprendizaje de los niños, sin olvidar que cada grupo, aunque sean de una determinada edad, adquiere particularidades muy específicas en algunos aspectos. Por eso es importante que el docente tome en cuenta que la medida del proceso de aprendizaje lo deberían marcar los niños y no como se hace en la actualidad, es el último sujeto al que se considera para desarrollar las actividades de enseñanza y aprendizaje.

Para tratar de incluir el juego en la enseñanza de la Historia se deben combinar constantemente los juegos libres con los juegos didácticos. Al juego libre se le puede agregar otro sentido y manejarlo como "juego dirigido", o bien como "juego didáctico" o como "juego de aprendizaje". Esto significa que, con base a la observación de las actividades de Historia, me permiten interpretar que para este grado escolar, las dramatizaciones espontáneas que realizan los alumnos son escasamente benéficas para desarrollar conocimiento. Afirmo esto, porque en el tema que trataba sobre los "Primeros Pobladores de América" se realizó una dramatización en la que la participación del maestro se concretó a contextualizar al alumno en lo sucedido durante esa época. Los alumnos prepararon la actividad de manera libre y espontánea. El resultado fue una serie de "desórdenes" que propiciaron escasos

conocimientos. Debido a esto, los siguientes juegos se planearon para ser dirigidos por el maestro y el resultado fue más satisfactorio. Por estas razones considero que el juego que se utilice en el tercer grado debe ser "Dirigido" para propiciar conocimiento. Del apoyo que los adultos proporcionen al niño, depende en gran medida que puedan aprovechar las posibilidades que el juego ofrece para su desarrollo. Toda intervención directiva en el juego del niño, sea por parte de padres o maestros, exige mucha cautela para que no deje de ser tal y derive en un caos en el cuál sea prácticamente imposible detectar o caracterizar los beneficios que puede proporcionar al proceso educativo. La comunicación y la interacción social que se observa en un grupo es un marco ideal para realizar las transacciones simbólicas, donde el niño aprende con sus iguales y con la dirección del maestro. De esta forma, tomando en cuenta los planteamientos que nos ofrece Rosario Ortega²⁸ caracteriza el juego infantil de la siguiente manera:

- Es un comportamiento de carácter simbólico y origen y desarrollo social.
- Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica.
- El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma como el niño comprende el mundo.
- Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que da sentido al niño.
- El juego es una conducta intrínsecamente motivada.
- El juego es una forma natural de intercambio de ideas y experiencias.

²⁸ ORTEGA, Rosario, *op. cit.*, p. 20.

- El adulto tiene un papel importante dentro del juego si actúa lúdica y positivamente dentro del marco psicológico que este es.
- Los juguetes apoyan y orientan el juego pero no lo determinan.

La misma autora considera que:

El juego es un factor de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y su estructura diferencial. (...) La escuela debe ser un lugar que proporcione al niño buenas experiencias (...) que le posibilite la indagación y construcción de su propio pensamiento y el dominio sobre la acción.²⁹

Observando con detenimiento la cita anterior, podremos afirmar que el uso didáctico que debemos dar al juego para el alumno de tercer grado debe abarcar juegos de actividad física, de actividad mental, de construcción e instrumentales, que se desarrollen tanto dentro del salón como fuera de él. Que propicien las habilidades con las que debe contar el alumno de tercer grado, tales como: resumir, analizar, contestar cuestionarios, construir su conocimiento con base en su propia acción, buscar información, redactar, explicar, etc. Cada etapa del desarrollo infantil se encuentra ligada a un cierto tipo de juego, así podremos decir que durante la etapa preescolar, el niño manifiesta las condiciones en que vive en su medio ambiente social³⁰ cuando se expresa en el juego sociodramático³¹ que se utiliza a menudo en este

²⁹ *Ibid.*, p. 20.

³⁰ En lo sucesivo se considera como medio ambiente social al conjunto de personas que en forma directa e indirecta se interrelacionan con el alumno. El concepto es una construcción realizada por el autor, tomando como referente la teoría del juego y del aprendizaje que nos hablan sobre la importancia del aspecto social para fortalecer y propiciar los aprendizajes de los niños. Cfr. HETZER, Hildegard; CABRERA Ángulo, Antonio; ORTEGA, Rosario y otros que han estudiado el juego en preescolar, puesto que esos referentes teóricos indican que es una construcción común en la que dan vital importancia a la ayuda del ambiente social que rodea al educando para propiciar conocimiento.

³¹ Es un concepto que se maneja para designar el tipo de juego que es muy común en el preescolar para promover aprendizaje. A través de él, la educadora se da cuenta de los valores, creencias, costumbres, etc. de sus alumnos. Es la dramatización que se utiliza después de un módulo de aprendizaje o visita a un lugar que sirve para comprobar lo que se aprendió. Cfr. CABRERA Ángulo, Antonio, *op. cit.*; ORTEGA; Rosario, entre otros, que se han abocado al estudio del juego en preescolar.

nivel y que se realiza de manera espontánea.

El grupo de juegos sociodramáticos ofrece una oportunidad a los niños de practicar y perfeccionar su lenguaje, sus destrezas sociales, su sentido de competencia social y fortalece su inclinación a cooperar. El rol asumido en los juegos sociodramáticos parece contribuir a la habilidad de ver el mundo desde otra perspectiva (adopción de perspectivas), además que esas formas de juego pueden realmente promover el crecimiento social y cognoscitivo.³²

En cambio cuando se encuentra en el tercer grado de primaria, sus intereses lúdicos van cambiando y los desplaza hacia el juego reglado y a los deportes, que no son tan frecuentes en este grado. Mediante esta caracterización del juego, aplicado en la enseñanza de la Historia puede ayudar al desarrollo integral del sujeto, si es que en él se producen procesos que ejerciten esas capacidades. El logro de estos objetivos, dependerá en gran medida de la correcta dirección de los juegos didácticos que proporcione el docente. Si el maestro de grupo, canaliza adecuadamente estos intereses del alumno se puede contribuir a que mediante ellos se desarrollen sus habilidades de expresión, comunicación y aprendizaje de los contenidos de Historia, entre otras. De esta manera tenemos que:

El juego se constituye en una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa; por un lado, como elemento renovador de la enseñanza por el otro como medio de aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño.³³

Ante todo hay que clasificar los juegos de manera adecuada para potenciar el aprendizaje, constituyéndose ésta en una necesidad primordial del docente para elegir el que mejor se ajuste al tipo de aprendizaje y asignatura que se desea potenciar y no sólo eso, sino que hay que dar el suficiente espacio de tiempo para contribuir a que la

³² CABRERA Ángulo, Antonio *op. cit.* p. 28.

³³ ZAPATA, Óscar A., *op. cit.*

actividad permita la construcción del conocimiento.

1.5 Fundamento teórico

La principal de las líneas teóricas que articulan el presente trabajo se hace desde el punto de vista de la perspectiva constructivista. Aún cuando en el presente documento aparezcan autores de otras teorías que en ocasiones son contradictorias entre sí deberemos tomar en cuenta que sólo se están considerando sobre el elemento juego como potenciador del aprendizaje, no se intenta de ninguna manera explicar paso a paso cada una de las concepciones, ni sus contradicciones, ni sus puntos fuertes o limitaciones, dentro de esta línea teórica se considera a la teoría psicogenética de Jean Piaget como una de las más importantes porque:

En ella están fundamentados, substancialmente, los planes y programas del nivel preescolar, y buena parte de los programas de educación primaria. Además, esta teoría, al explicar la génesis del desarrollo del intelecto, nos permite establecer relaciones fundamentales con la naturaleza del juego del niño.³⁴

En la perspectiva constructivista se sustenta el presente documento porque enfatiza el hecho de que el alumno debe ser productor o constructor activo de su conocimiento y considera que la solución de los problemas de la vida cotidiana deben ser contextualizados como centro de todo aprendizaje. Esto es, que los problemas por resolver en la vida diaria deben estar vinculados e ir acordes con el desarrollo mental del alumno, que no deben estar desvinculados de la realidad y mucho menos que se adquieran de manera mecánica, que no le sean ajenos ni lejanos al individuo, que tengan relación con temas anteriores. Pudiera afirmarse que esta perspectiva nace de

³⁴ VALADEZ Arredondo, Áurea Esthela, *El sentido del juego en el niño*, Zacatecas, Serie Cuadernos del TRIE Núm. 2, UPN, 1994, p. 11.

la teoría psicogenética que tantos aportes a hecho al estudiar el desarrollo de la inteligencia, entre otros aspectos; estudios que han servido de base para sustentar muchos de los sistemas actuales de enseñanza en varias partes del mundo. Esta afirmación se hace con base a la cita siguiente:

La categoría de sujeto activo, que concibe al sujeto como procesador y constructor de su propio conocimiento, a partir de sus experiencias con el mundo sensible. Un sujeto que actúa, interacciona, se interroga y contesta, opera sobre el objeto no sólo de manera manual, sino también de forma interna (intelectual), el objeto modifica al sujeto (a través de la asimilación-acomodación) y el sujeto modifica al objeto catalogándolo y discriminándolo. En fin, el sujeto es activo y su trabajo sensorio y mental es continuo para elaborar o reelaborar sus propias nociones del mundo que lo rodea.³⁵

Lo anteriormente expuesto nos asegura que el punto de partida para esta perspectiva lo fundamental lo constituye el hecho de considerar al alumno como un sujeto activo que construye sus propias nociones al participar en grupo o de manera individual al actuar sobre el objeto de conocimiento (proceso de asimilación-acomodación). Es decir, que toma en cuenta que el sujeto aprende desde su interior, con base a la acción que desempeña. Aún cuando se considera como válido el hecho de que cada individuo componente de un grupo aprende por interacción social también lo hace aplicando su acción sobre el objeto de manera que entren a funcionar sus estructuras internas. Lo que en realidad importa es que por medio de ciertos juegos se busque el éxito en la estructuración del pensamiento y el dominio del material concreto que frecuentemente el niño de esta edad debe utilizar para lograr que el profesor influya por medio de su intervención pedagógica en la evolución hacia un nivel superior de los esquemas de pensamiento de los alumnos de forma no traumática u

³⁵ PIAGET, Jean, *Seis estudios de psicología*, México, Seix Barral, 1995, p. 38. [En: VALADEZ Arredondo, Áurea Esthela, op. cit. p. 17].

obligada, sino más bien se trata de que por medio de los juegos, el proceso de la enseñanza y del aprendizaje resulte más placentero para que así se logre adecuar los modos de enseñar del profesor a los modos de aprender del alumno. Aparte de los juegos que dependen del material concreto, debemos proporcionar otros basados en la actividad mental del alumno tales como: adivinanzas en forma de rima, juegos de ingenio, adivinar personajes de la Historia, adivinar el nombre de los municipios del estado, juegos de mesa, etc. En los diferentes juegos, tanto mentales, como constructivos y de actividad física, si somos capaces de sistematizarlos y utilizarlos regularmente permitirán que se tenga una variedad importante de ellos con el fin de que contribuyan a que el niño madure en los procesos esenciales para propiciar el conocimiento y construcción de la Historia.

Lo que aprenda en el aula estará condicionado por las experiencias anteriores que el juego le ha dejado. Esto quiere decir, que si previamente (entiéndase en preescolar, primero y segundo de primaria) el juego no ha sido atendido debidamente y es a partir del tercer grado de primaria donde se implementan estrategias para hacerlo, entonces será muy difícil obtener resultados satisfactorios, porque sus habilidades lúdicas no han sido desarrolladas. No debemos dar por sentado de que el niño sabe jugar por el hecho de ser niño y mucho menos de que puede realizar los juegos que implementamos para propiciar conocimiento. De acuerdo con una visión fundamentada de la observación de las clases de la Historia, podremos determinar qué tipos de juego debemos favorecer para lograr la maduración en el educando de manera que permita sustentar una estrategia didáctica que contribuya a la adquisición del conocimiento de la Historia a través de los diversos juegos.

Lo que realmente interesa es que no se siga cometiendo el error de considerar que el juego es una actividad improductiva e inútil que sólo acarrea pérdida de tiempo; sino más bien, se debe pensar en el beneficio que redundará en una ampliación de los esquemas mentales de pensamiento que se reflejan en un mejor manejo de las habilidades que se le propiciaron.

1.6 Antecedentes sobre la aplicación del juego en la enseñanza

En el transcurso de la historia de la pedagogía, el juego ha sido valorado de diversas formas. Se ha intentado descubrir que significa para el niño en desarrollo, más allá del momento en que se divierte jugando. Cuando realiza un juego, adopta actitudes decisivas de las cuales dependerá su modo de vida futuro. Los niños deben aprender muchas de las actividades que realizan las personas que le rodean, para luego perfeccionarlas mediante su continuo ejercicio. “Jugar y aprender constituyen una unidad inseparable. Si los niños pueden escoger los juegos de su agrado y reconocen que el aprendizaje es necesario para el buen éxito de los mismos, estarán bien dispuestos a jugar”.³⁶ Desafortunadamente el juego está muy lejos de ser frecuente en la escuela y más aún en el nivel primario, puesto que la excesiva carga de contenidos y el gran número de actividades extras que implican no atender al grupo, más las *constantemente* evaluaciones promovidas por la secretaría de educación, no permiten que el docente en su realidad cotidiana a la vez que práctica, haga uso de él para promover su utilización como recurso para enseñar la Historia de Zacatecas en el tercer grado de primaria. No todo se aprende de forma lúdica, si se toma en cuenta al

³⁶ HETZER, Hildegard, *El juego y los juguetes*, Buenos Aires, Ed. Kapeluzs, 1978. p. 5

sujeto que aprende se podrían obtener mayores beneficios en el proceso enseñanza-aprendizaje, debido a que el maestro estaría más capacitado para proporcionar una educación de más calidad, si conociera a fondo al sujeto con el que desempeña su labor. Aún cuando existen algunas obras que señalan el valor del juego como potenciador del aprendizaje, éste ha recibido poca atención en los contextos educativos, todavía se sigue oponiendo juego-aprendizaje. Un autor señala:

*Desde hace muchos años, todos los pedagogos coinciden en que los niños aprenden a través del movimiento y del juego de una forma eficaz y agradable. Sin embargo, no abunda la literatura que enfatice el valor del juego en el aprendizaje y sus bondades en la enseñanza.*³⁷

Oscar A. Zapata, considera que son pocas las experiencias educativas al respecto. Menciona en esa misma obra las siguientes experiencias educativas, que de forma bastante breve se explican.

- 1.- Las experiencias educativas de Vanves (París). Se propuso como objetivo principal un equilibrio entre las actividades intelectuales y las físicas en el año de 1950. A decir de los autores, consideraron que esta experiencia debería ampliarse en el sistema educativo francés dados los múltiples beneficios que se obtuvieron. En esta experiencia educativa se habla de “reducir al mínimo las horas consagradas a las disciplinas escolares intelectuales respetando el programa oficial”.³⁸ Las actividades físicas implementadas incluían: gimnasia, iniciación deportiva, juegos en el parque, remo, etc. con la tendencia de mejorar el aprendizaje. Según lo expuesto por el autor, nos habla de un programa bien estructurado que alcanzó a dar resultados favorables

³⁷ ZAPATA, Oscar A., *Aprender jugando en la escuela primaria. Didáctica de la Psicología Genética*, México, Ed. Pax, 1995, p. 33.

³⁸ *Ibid.*, p. 34.

al rendimiento escolar. Si bien es cierto que se trata de una experiencia educativa en Francia, país en el que las condiciones sociales y económicas están por encima de nuestro entorno y con personal suficientemente capacitado para atender las distintas disciplinas y deportes que ahí se impartían. Bien podemos tomar la experiencia en el sentido de que buscó mejorar los niveles de aprendizaje y desarrollo psicosomático con base a un programa que tenía como finalidad “obtener un mejor desarrollo fisiológico y, por ende, un mejor rendimiento intelectual”.³⁹ El conocimiento de esta experiencia me puede ser útil para implementar algunos juegos que estén acordes al nivel del desarrollo del niño concreto y real que tenemos presente en nuestras aulas, para basar su desarrollo en las características psicológicas que presentan.

2.- El proyecto de Charlestown: Una escuela para pensar. Aplicado en Virginia Estados Unidos de Norteamérica. Se pretendía que la teoría de Piaget se incorporara a la práctica educativa. “El objetivo era ayudar y nutrir el proceso normal del desarrollo del pensamiento del niño en edad escolar, subordinando todas las actividades escolares a este primer objetivo”.⁴⁰ Los juegos para enseñar a pensar que consideraron los autores Hans G. Furth y Harry Wachs, son: juegos para el pensamiento motor general, motor discriminativo, visual, auditivo, manual, gráfico, lógico, social. Para esta clasificación se incluyen 179 juegos distintos. El proyecto sólo duró dos años académicos por circunstancias difíciles en su aplicación ajenas a los autores. Partían del principio de que para el niño: jugar es pensar. Afirman que fue una experiencia beneficiosa y provechosa para los niños y los maestros. Se menciona la anterior experiencia porque llama la atención la gran variedad de juegos

³⁹ *Ibid.*, p. 38.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 41.

que incluyen desde las primeras destrezas, hasta las habilidades más desarrolladas para los alumnos más grandes, contempla niños del jardín de infantes hasta niños de tercer grado, es por esto que me llamó la atención, puesto que se ajusta a lo que tengo planeado realizar.

3.- El proyecto de Educación no formal de la Universidad de Massachusetts aplicado en el Ecuador. Inició el primero de enero de 1972. “Su mayor esfuerzo se concentró en desarrollar juegos que obligaran a la participación y estimularan el diálogo, que fueran útiles para la alfabetización, el aprendizaje de la matemáticas y las técnicas para despertar el conocimiento de sí mismo”.⁴¹ La experiencia iba destinada a campesinos, para los cuales se diseñaron juegos para el logro de los objetivos propuestos. Algunos de ellos fueron: Dados de letras; dados de números, rummy de palabras, ruleta, bingo matemático, el mercado, el burro (juego de cartas de multiplicación), la cooperativa, la feria, nutrición, etc. No se especifican alcances, limitaciones, ni duración de esta experiencia. Estos ejemplos hasta aquí mencionados abren una gama de posibilidades de diversificación del juego que se utilice en el contexto escolar y de ninguna manera se pretende que todos sean aplicados, sino que su valor consiste en que dan pie para reflexionar sobre los que pueden ser adaptados al tercer grado de primaria y en especial a la asignatura de Historia, así como a las condiciones muy específicas que se observan en cada uno de los grupos. Al analizar la bibliografía que citan los autores que han trabajado con el juego aplicado a la enseñanza, se puede considerar que existe un mayor número de investigaciones que analizan y confirman la importancia de la función del juego en preescolar.

⁴¹ *Ibid.*, p. 46.

Existe una investigación reciente que trata de descubrir que sentido se le da al juego en preescolar y cual al juego que se utiliza en el primer grado de primaria. Me refiero al libro "El sentido del juego en el niño". En él concluye la autora que: Los programas de preescolar conciben el juego del niño, como una actividad para el desarrollo psicogenético de este, mientras que el programa de primero de primaria lo concibe como un recurso didáctico".⁴² Es decir, considera que el juego utilizado en el nivel preescolar tiene un carácter formativo, en cambio en primero de primaria los pocos que lo utilizan, lo hacen sólo como recurso didáctico dado el carácter cognoscitivista que tiene dicho programa. Esto no podía ser de otra manera en la generalidad los maestros de primero de primaria abandonan casi por completo la utilización del juego para que los niños tomen la escuela más en serio. En cambio, el niño de esta edad comienza a ser atiborrado de contenidos programáticos. Como sea, esta investigación me sirve como referente para encuadrar mi trabajo y tratar de proporcionar sugerencias de juego que sean útiles al maestro de tercer grado de primaria para que por medio de él, aborde algunos contenidos de la Historia de Zacatecas.

Otra investigación que trata sobre la utilización del juego ha sido mencionada con anterioridad, me refiero a la obra: *Aprender jugando en la escuela primaria. Didáctica de la Psicología Genética* de Oscar A. Zapata. Una más que también es necesario mencionar, porque se aproxima al propósito que persigo, es la de David Block en su obra "Juegos para el aprendizaje en la primaria". Aquí se proponen algunos juegos didácticos en las diversas asignaturas de este nivel. Son juegos muy

⁴² VALADEZ Arredondo, Áurea Esthela, *op. cit.*, p. 96.

generales en los que no se especifica en que grados de la enseñanza primaria pueden ser aplicados. Su valor didáctico, según mi punto de vista lo constituye el hecho de que hay propuestas de juegos que consideran a la Historia. Sin embargo, tanto en los que propone Zapata, como en éstos últimos, mediante adaptaciones pueden ser utilizados para enseñar Historia.

A través de esta consideración de trabajos de investigación me permiten afirmar que no existe ninguna producción bibliográfica que se centre en la aplicación del juego para la enseñanza de la Historia de Zacatecas en el tercer grado de primaria. Considero que por el hecho de investigar las implicaciones que tiene el juego en la adquisición de los contenidos de Historia, resulta un trabajo inédito, que puede resultar importante si coadyuva a que su enseñanza sea amena e interesante, además de que ésta busque ser comprendida por el alumno para que en lo sucesivo, la forma de ser enseñada la asignatura rompa con el carácter memorístico que se le otorga en la actualidad. Aún en el caso de que existiera otro trabajo de investigación con el nombre igual o parecido, la diferencia estriba en el tratamiento, los objetivos, el contexto a que se refiere y otros aspectos que hacen del tema algo interesante, si es que el docente se muestra preocupado por comprender los esquemas de aprendizaje del alumno así como de los avances y retrocesos que se perciben en cada uno de los grupos donde se comienza a estudiar la Historia de manera formal y sistemática.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1 El juego como alternativa didáctica

Para la enseñanza de la Historia en el tercer grado de primaria debemos tomar en cuenta en primer lugar las características psicológicas del alumno, es decir, la estructura del pensamiento cognitivo y los esquemas de conocimiento adquiridos hasta el momento, su experiencia previa con el acontecer histórico y considerar las nuevas experiencias, ya que en este grado escolar se inicia formalmente la enseñanza de los contenidos de la disciplina histórica de manera sistemática. Debemos tomar en cuenta también la dificultad misma que encierra el enfoque de la Historia actual así como la naturaleza abstracta propia de la disciplina histórica. Tales problemas hacen muy complejo el proceso de enseñanza aprendizaje, que desde luego no se pretende abatirlos en su totalidad mediante esta propuesta.

Con el fin de no abundar en los problemas inherentes a la naturaleza de la Historia y su enseñanza, me limito en esta parte de la investigación a abordar la forma de utilización del juego como estrategia didáctica; cómo puede el alumno aprender con más facilidad los contenidos históricos, puesto que no todas las actividades que el maestro realiza para enseñar logran impactar al alumno y concretar un verdadero aprendizaje. Las estrategias que diseñe el maestro deben ser “interesantes” y relevantes para el alumno, por lo cual se busca conformar una propuesta didáctica que mediante su utilización fomente las habilidades,

destrezas, actitudes y valores en el alumno del tercer grado. Bajo esta perspectiva en el presente trabajo consideramos que:

Enseñar significa... [tener] la intención de transmitir, de proponer algo, de construir conocimiento y hasta de ideologizar a otros; la enseñanza es una actividad que encuentra su otredad [el sentido de los otros] en el contenido, se reconoce y se objetiva en él, es una actividad que no se da en el vacío, siempre se enseña algo; actividad y contenido se hallan indisolublemente unidos.... enseñar y aprender historia..... implica enfrentarse a: acontecimientos, sucesos, hechos históricos, procesos de corta o larga duración, narrativas históricas o discursos explicativos, hazañas militares, biografías..... enfrentarse a la materia de historia (a lo que se ha escrito del hacer de los hombres en su tiempo y espacio) que en términos curriculares se concreta en el contenido, en metodologías o estrategias de enseñanza y objetivos educativos.⁴³

En la cita anterior se vislumbra la necesaria confluencia entre disciplina histórica y quehaceres pedagógicos para conformar una sólida base teórica y conceptual que sustente la interrelación entre contenido educativo, psicopedagogía, teoría del juego, enfoque y naturaleza de la Historia, así como la práctica docente para propiciar las habilidades y aprendizajes del educando logrados de manera significativa con base en una determinada enseñanza para este grado. Por lo tanto, para efectos del presente trabajo, con base en los planteamientos de Carretero⁴⁴ la enseñanza de la Historia es una serie de principios pedagógicos y metodológicos que permiten de manera eficaz propiciar o mejorar el proceso de aprendizaje del alumno, con respecto a los contenidos de Historia. Luego, con las actividades lúdicas y de razonamiento acordes al nivel

⁴³ SALAZAR Sotelo, Julia, *Problemas de enseñanza y aprendizaje de la historia. ¿.....Y los maestros qué enseñamos por historia?*, México, UPN, 1999, p. 67.

⁴⁴ CARRETERO, Mario y LIMÓN, Margarita, "Aportaciones de la psicología cognitiva y de la instrucción a la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales." En: *Infancia y aprendizaje*, Madrid, 1993, pp 62-64/153-157.

cognitivo del alumno, ello permite una mejor comprensión de la complejidad de la Historia para que paso a paso vaya madurando las habilidades de razonamiento crítico, de inferir, de emitir juicios de valor. Por lo cual se afirma que:

Toda propuesta sobre la enseñanza de la historia que pretenda incidir sobre la comprensión de los hechos históricos, tiene que hacer uso de los planteamientos hechos por la psicología cognitiva, respecto a los aprendizajes y desarrollo de la operatividad intelectual en el niño, así como de las aportaciones de la pedagogía en relación con la construcción del conocimiento que inciden en lo que se ha llamado cambio conceptual y aprendizajes significativos, para no perder de vista que la elaboración de los contenidos tiene que estar en relación estrecha con la diversa y gradual capacidad de los alumnos para la asimilación de determinadas enseñanzas.⁴⁵

Esta confluencia de varios elementos que fundamentan la estrategia didáctica de utilizar el juego para introducir al estudio de la Historia al alumno de tercer grado al buscar la relación de por lo menos esos tres aspectos teórico-metodológicos (psicología, pedagogía, contenidos) obliga a explicar un sustento bajo el cual se desarrollaron las actividades de juego y percibir a qué resultados benéficos dieron lugar.

En la actualidad se observa de forma muy general que los sistemas de enseñanza de varias partes del mundo no parecen estar encaminados a desarrollar la facultad de permitir que los alumnos se apropien de los conocimientos, sino que más bien parecen estar encauzados a desarrollar la capacidad de reproducir los elaborados por otros, dar recetas, formular definiciones, órdenes, sin que el docente investigue su propia práctica, ni interactúe con los contenidos programáticos. Esto conlleva a crear sujetos pasivos y dependientes a los que se les dificulta la tarea de pensar y con ello se fomenta

⁴⁵ SALAZAR Sotelo, *op. cit.*, p. 83.

pasividad, el aburrimiento, esta manera de transmitir el conocimiento conforma el paradigma de enseñanza tradicionalista y es el que debemos intentar abatir en la medida de lo posible.

Afirma Salazar Sotelo:

La historia como asignatura asociada al Estado utiliza la escuela como espacio educativo para fortalecer su propio proyecto de sociedad a través del cultivo de la Historia Nacional o “Historia Patria”, que como regla general se elaboró bajo el enfoque de la historiografía positivista que además de reclamar una actitud pasiva se caracterizaba por el recuento de verdades absolutas [...] la persistencia de esta enseñanza que pone el acento en un contenido acrítico y desprovisto de científicidad, no es fortuito, ni producto de la falta de interés en los maestros por mejorar la docencia, sino de la necesidad del profesor de asirse a algo más tangible que de resultados y productos más concretos... y fundamentalmente responde al enfoque educativo en los programas oficiales.⁴⁶

Desde mi particular punto de vista, el docente debe reflexionar permanentemente sobre su práctica, ello quizá le permitirá adquirir saberes y experiencias que le posibiliten el cambio de mentalidad para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, mediante aspectos más significativos y creativos, más formativos que informativos. Sin embargo, dentro del aula, el maestro de primaria –presionado por las determinaciones institucionales- en innumerables ocasiones tiene como preocupación principal agotar el programa de estudio privilegiando la enseñanza del Español y de las Matemáticas, dejando de lado las demás asignaturas, entre ellas la Historia.

Hasta hoy, la Historia que se enseña en primaria ha tenido una orientación memorística, cronológica, política, narrativa, acontecimental y no se han retomado los útiles planteamientos que ofrecen la Historia Social, la Historia oral, la memoria

⁴⁶ *Ibid.*, pp. 68-69.

colectiva, la Microhistoria, o bien la historia-problema: el enfoque actual al que se le ha denominado la *Nueva Historia*.⁴⁷ Ya hemos dicho que este paradigma historiográfico implica a los nuevos enfoques teóricos y metodológicos, interdisciplinarios, así como nuevos objetos de estudio que surgen a partir de *Annales* (1929) y como una crítica a la historiografía positivista.

Entonces, si la escuela tiene como una de sus finalidades la transmisión social de los conocimientos adquiridos por la humanidad, ésta no tiene porqué ser puramente verbal y memorística. Se deben plantear alternativas pedagógicas que permitan al maestro utilizar las herramientas teórico-metodológicas para conducir al alumno hacia una construcción y apropiación del conocimiento histórico con base a sus intereses y necesidades lúdicas. El aspecto lúdico utilizado como elemento didáctico para la enseñanza de la Historia Social, es hacia donde se orienta el presente trabajo. La etimología de la palabra 'lúdico' procede de la palabra latina '*ludus*' que significaba a la vez diversión infantil, juego, chanza y escuela. Una evolución comparable conduce del griego '*schola*' que significaba en un principio ocio, antes de adquirir el sentido de 'ocio dedicado al estudio' al sentido actual de la escuela.⁴⁸

Desde el punto de vista teórico en el campo de la psicopedagogía se utilizan los argumentos de diversos autores tales como: Vygotski, Bruner, Piaget, Wallon, Ausubel, que nos hablan del juego, aún cuando en otros aspectos de sus teorías existan algunos puntos de contradicción; en este tópico, estas teorías parecen coincidir en darle un alto valor como condición de desarrollo y evolución.

⁴⁷ SALAZAR Sotelo, *op. cit.*, pp. 45 a 50.

⁴⁸ UNESCO, *op. cit.*

Al maestro le corresponde hacer los respectivos ajustes a los planteamientos teóricos para que sean aplicados en la práctica escolar y con ello buscar que el mundo escolar y el extraescolar no estén tan separados. Con Vygotski, encontramos que su concepto de Zona de Desarrollo Potencial (ZDP):

*No es otra cosa, que la distancia entre el nivel actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.*⁴⁹

El concepto de ZDP sintetiza la concepción del desarrollo como apropiación e internalización de instrumentos proporcionados por agentes culturales de interacción. Define las funciones que aún no han madurado, pero están en proceso de hacerlo. Con el juego se crea una zona de desarrollo próximo en el niño que lo sitúa por encima de su edad, debido a que mediante dicha actividad se crean situaciones imaginarias que más tarde conformarán el juego provisto de reglas. El juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una fuente de desarrollo. El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. La influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme. El mismo autor que nos habla de los planteamientos de Vygotski, nos dice que: “El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego... se realizan en el juego los mayores logros... que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad”.⁵⁰ En suma, Vygotski considera que el juego no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el

⁴⁹ RIVIERE, Ángel, “Las relaciones entre aprendizaje y desarrollo y la Zona de Desarrollo Potencial”. En: *Infancia y aprendizaje*. No. 27-28, Madrid, 1984, pp. 19-54.

⁵⁰ *Idem*.

desarrollo; es memoria en acción. De este autor se toma en cuenta su consideración hacia el importante papel que tienen los adultos hacia el niño en cuanto a los aprendizajes que deben adquirir, los cuales mediante su interacción tratan de dotarlo de las herramientas básicas de la comunicación, buscando que por medio de ella se acerque al niño a la ZDP. Esta función la desempeña muy bien el profesor de grupo, cuando realiza planeadamente su trabajo docente y más aún cuando selecciona los juegos que pueden potenciar determinadas habilidades.

Propuso Vygotski el concepto de ZDP para explicar el desfase existente entre la resolución individual y social de problemas y es ahí en donde reside la contradicción con la teoría de Piaget, por considerar este último que el desarrollo desencadena una serie de procesos internos debido a ello, aunque también este último le otorga un importante papel al medio social en que se desenvuelve el niño. Por estas circunstancias es útil conocer que beneficios le otorga al juego aplicado en la práctica docente. Se aclara lo siguiente porque el concepto de ZDP es análogo al *Andamiaje* de Bruner, como haremos notar en la siguiente cita en palabras de Vila:

Un aspecto importante de la teoría lo constituye el papel del adulto. Bruner, retomando las ideas de Vygotski, lo formula como una conciencia vicaria que guía al niño (...). El adulto “andamia” o “sostiene” las consecuciones del niño forzándole a entrar en la “zona de desarrollo próximo” mediante el juego y “enseñándole” a conseguir el control consciente de lo que va “aprendiendo” gracias a las relaciones sociales establecidas.⁵¹

⁵¹ VILA, I., “Del gesto a la palabra: una explicación funcional”. En: COLL Salvador, César, *Aprendizaje Escolar y construcción del conocimiento*, México, Ed. Paidós Mexicana, 1977, p. 141.

Esto nos sugiere que la ayuda que presta el adulto cumple una función educativa importante en el sentido de que fuerzan el progreso a través de la ZDP y del andamiaje. Es importante conocer dichos conceptos para que a la hora de interactuar con el alumno de tercer grado sepamos de qué tipo y calidad requiere cada alumno el andamiaje para llegar a establecerse en la zona de desarrollo próximo que se puede alcanzar mediante la aplicación de juegos didácticos. En términos de las sesiones de clases observadas parece una conjunción teórica inapropiada dadas las perspectivas radicalmente distintas que tienen los autores en cuanto al aprendizaje se refiere, pero esto no es así, puesto que en la observación de la práctica docente el maestro va constantemente de la interacción grupal hasta la individualidad para que el alumno logre apropiarse de los conocimientos.

De igual manera en algunas partes del presente documento se habla del 'aprendizaje significativo'. Es un término –como ya dijimos- acuñado por Ausubel para distinguirlo del aprendizaje memorístico se refiere al

Vínculo entre el nuevo material de aprendizaje y los conocimientos previos del alumno: si el nuevo material de aprendizaje se relaciona de forma substancial y no arbitraria con lo que el alumno ya sabe, es decir, si es asimilado a su estructura cognoscitiva, estamos en presencia de un aprendizaje significativo; si por el contrario, esta relación no se establece, estamos en presencia de un aprendizaje memorístico, repetitivo o mecánico. (...) Para que el aprendizaje sea significativo, deben cumplirse dos condiciones. En primer lugar, el contenido debe ser potencialmente significativo, tanto desde el punto de vista de su estructura interna (significatividad lógica: no debe ser arbitrario ni confuso), como desde el punto de vista de su posible asimilación (significatividad psicológica: tiene que haber en la estructura cognoscitiva del alumno elementos pertinentes y relacionables). En segundo lugar, el alumno debe tener una actitud favorable

*para aprender significativamente, es decir, debe estar motivado para relacionar lo que aprenda con lo que ya sabe.*⁵²

La significatividad que se trata de atribuirle a los contenidos históricos se deriva a partir de la motivación que el maestro haga para iniciar su enseñanza tomando como punto de partida el interés lúdico que manifiesten los alumnos. También depende del trabajo previo que en el niño se haya desarrollado en los grados escolares anteriores.

Por otra parte, gracias a los trabajos de la psicología genética, fundada por Jean Piaget, conocemos la existencia de una génesis en las nociones matemáticas, físicas, sociales, etc., en el niño. Es necesario ampliar el campo de estos estudios y sobre todo buscar procedimientos de aprendizaje que respeten y vayan en el mismo sentido de su evolución. Esta perspectiva supone que para que se produzca el aprendizaje, no basta con que el individuo reciba instrucción, lo que un sujeto puede aprender depende de su desarrollo cognitivo. Piaget reconoce distintos tipos de juego: el simbólico, de reglas, de vídeo y el didáctico. Justo es hacia este último aspecto a donde se enfoca el presente trabajo con la finalidad de crear una propuesta didáctica donde se utilice el juego como potenciador del aprendizaje de la Historia. Entonces, para los 7 años de edad, el niño acepta las reglas de un juego siempre y cuando sea él quien las fije. Por esa razón participan en un juego muy corto ya que no les resulta tolerable aceptar las reglas o juegos sugeridos por otros. En preescolar y primaria el trabajo-juego resulta un gran apoyo, tanto por los aprendizajes que permite como por el interés que despierta. Para el presente estudio conviene tratar de entender el desarrollo psicológico que

⁵² AUSUBEL, D. P., "Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo". En: COLL, César, *op. cit.*, pp. 166-167.

tiene el alumno del tercer grado que se sitúa aproximadamente desde los 8 a los 10 años de edad. Se busca con esto, que el maestro tenga conocimiento de las estructuras mentales con que cuenta el alumno para así lograr un aprendizaje eficaz, para ello es bueno saber qué es capaz de aprender y al mismo tiempo conocer la manera en que se apropia del conocimiento, para entender qué aprendizajes se le dificultan porque sus estructuras mentales no le permiten llegar al objeto de estudio por lo inadecuado en que se realiza el proceso de enseñanza o bien por la dificultad de ciertas asignaturas como la Historia.

Desde el punto de vista de la Teoría Psicogenética de Jean Piaget, que estudia el desarrollo de las estructuras mentales. Distingue seis periodos o *estadios*; para efectos del presente trabajo, sólo consideraré el que abarca la edad del escolar de tercer grado para tratar de entender sus características psicológicas. El escolar en cuestión se encuentra en el 5° *estadio*: “el de las operaciones intelectuales concretas (aparición de la lógica, y de los sentimientos morales y sociales de cooperación de los siete años a los once o los doce)”.⁵³

- Aparecen formas de organización nuevas, que rematan las construcciones del periodo anterior.
- Adquiere cierta capacidad de cooperación.
- Desaparece el lenguaje “egocéntrico”.
- Comienza la reflexión de una manera interiorizada.
- Inicia la construcción lógica de la inteligencia; se entiende por lógica el sistema de relaciones que permite la coordinación de los puntos de vista entre sí.

⁵³ PIAGET, Jean, *Seis estudios de psicología*, México, Ed. Ariel, 1986, p. 15.

- Su desarrollo intelectual se basa en la operación (manipulación del objeto concreto).
- A partir de los 7 años empieza a construir un espacio racional.
- Entre 11 y 12 años se produce el tránsito a las operaciones formales de tipo hipotético–deductivo.⁵⁴

Estas conclusiones muy generales, implicaron estudios muy exhaustivos por parte del autor que a nosotros como docentes nos sirven para adecuar nuestra enseñanza al grado de comprensión del alumno. Bajo este planteamiento psicogenético que más tarde otros autores derivarán hacia la conformación de la perspectiva constructivista⁵⁵ me servirá como base para conocer al educando y de esta manera desarrollar la propuesta de enseñar Historia al considerar que la actividad lúdica crea situaciones imaginarias y con ello se propicia el desarrollo del pensamiento abstracto tan necesario en el niño de este grado para que logre comprender el tiempo histórico o sea el paso de los miles de años que se manejan en los contenidos, aunque sea en mínima parte.

Además, mediante las consideraciones teóricas de este autor que sostiene que el niño de esta edad se encuentra en el periodo o estadio de las operaciones concretas, sirven de fundamento para que a la hora de realizar la propuesta haya actividades que traigan al presente el objeto de la Historia; es decir que para hacerla concreta el docente se pueda valer de los juegos de simulación

⁵⁴ *Ibid.*, pp. 61 a 93.

⁵⁵ Como veremos más adelante la perspectiva constructivista no sólo es promovida por Piaget, sino que bajo esta denominación se consideran todos aquellos autores que sitúan al alumno como centro y productor de su propio conocimiento, con base a la acción intelectual que desarrolla el alumno.

(dramatizaciones, historia viva o la empatía). El trabajo desarrollado por Piaget sobre el pensamiento lógico y el juicio moral ha sido utilizado para investigar la noción que tiene el escolar respecto a la Historia. Los alumnos razonan a un nivel de operatividad concreta, son capaces de trabajar con elementos presentes, pero no de formular hipótesis, comprobándose desde el punto de vista práctico y teórico que la Historia es mejor comprendida si la enseñamos con elementos concretos que puedan manipular u observar a través de Juegos de Simulación y otras estrategias que hagan evidentes los hechos a los alumnos.

Por estas razones, se propone que todos los temas de Historia sean enseñados en forma concreta, para lo cuál se sugiere valerse de una metodología donde el niño desempeñe un papel eminentemente activo a través de la participación en: escenificaciones, entrevistas a personajes de la Historia, recreación del momento histórico que se está tratando, la vida cotidiana de diversas épocas, creación de álbumes, redacción de biografías, utilización de la línea de tiempo, utilizar algunos juegos tradicionales adecuándolos a la enseñanza de la Historia, ya que se considera que por medio de ellos utilizados didácticamente se pueden desarrollar aprendizajes agradables, como resultado de las actividades que deben ser ordenadas, graduales y sistemáticas, acordes con las necesidades e intereses de los niños, buscándose de esta manera la correlación con la Historia Social en contraposición a la Historia Política.

En este tipo de juegos se acude al concepto de “empatía” que significa “ponerse en lugar del otro”, en este caso de un personaje histórico que formó parte de un grupo social, con la finalidad de comprender las acciones de los hombres en el pasado desde la visión del presente y reconocer las diferencias entre los

momentos históricos aunque esto implica un trabajo profundo sobre el conocimiento de los hechos pasados, su uso en el tercer grado, es particularmente importante ya que si logra abstraer un poco de conocimiento, por ejemplo: Una idea sobre el paso del tiempo que se trató, cómo vestían, qué comían, cuáles eran sus creencias, etc., se habrá logrado impactar al niño y se habrá propiciado correctamente el aprendizaje del alumno; en palabras de los autores, “significativamente”. Lo que realmente importa es que el maestro, al abordar los contenidos de Historia, atienda sus intereses lúdicos y su enorme necesidad de moverse y actuar; que adapte la forma de enseñar Historia al mundo fantástico del niño para fomentar en él el gusto por la asignatura. Conocer los planteamientos teóricos de estos autores permite que se propongan juegos en donde se desarrolle el sentido de cooperación para intentar que su egocentrismo se vea desplazado hacia una interacción y ayuda mutua que le proporcionará grandes beneficios de aprendizaje.

2.1.1. La perspectiva constructivista

En los últimos años y como resultado de los avances en psicología cognitiva, ha surgido un nuevo punto de vista sobre el aprendizaje cuyas principales implicaciones cubren varios aspectos de la enseñanza, incluyendo el desarrollo del plan de estudios, es decir que la enseñanza que realiza el maestro, no siempre se refleja en el aprendizaje del alumno. Esta nueva perspectiva llamada “Constructivismo” enfatiza el hecho de ver al alumno como productor o constructor

activo del conocimiento y ubica la solución de problemas contextualizados en el centro de todo aprendizaje. Nos dice Allan A. Glatthorn:

La mejor construcción de conocimientos se da cuando al alumno se le enfrenta a problemas significativos que debe resolver. Más que aprender “habilidades de pensamiento”. Esta teoría constructivista tiene sus raíces en el énfasis que se da a la solución de problemas que propugnaba John Dewey y en el aprendizaje visto como un proceso activo de elaboración de significados. (...) representa una ruptura significativa con los medios conductistas de la enseñanza y el aprendizaje, un enfoque relativamente nuevo que tiene probabilidades de aumentar su influencia.⁵⁶

La “teoría constructivista” no se atribuye a un solo autor, sino que se conforma de aportaciones de psicólogos de diferentes épocas, se trata de un eclecticismo que beneficia a la pedagogía y al alumno en particular. Lo común en todas las variantes del constructivismo es que tratan de explicar como aprende el sujeto desde su interior y como el ambiente externo contribuye a que se apropie del conocimiento de una forma activa. Algunas teorías ponen el acento en las “asociaciones” (Gagné, 1965, 1976; Brunner 1966); otras en los “puentes cognitivos” (Ausubel *et al.* 1968); otras en “asimilación y acomodación” (Piaget e Inhelder, 1966; Piaget , 1967) y otras en coacciones (Doise, 1975, 1985; Perret – Clermont 1979, 1980) o en las “interacciones” (Giordan 1978).⁵⁷ Los modelos constructivistas no hacen aparecer ya más el acto de aprender como el resultado de huellas dejadas en el intelecto del alumno por estimulaciones sensoriales que proceden de la enseñanza.

⁵⁶ GLATTHORN A., Allan, “Constructivismo: Principios Básicos”. En: *Revista Educación 2001*, Núm 24, mayo de 1997.

⁵⁷ GIORDÁN, André, ¿Más allá del Constructivismo?. En: *Revista Educación 2001*, Núm. 25, junio de 1997.

No es correcto pensar en los aprendizajes escolares como dotados o no del atributo de ser significativos, en cuanto al grado máximo de significatividad no hay límites. Los significados que se construyen forman complejas redes que se interrelacionan. Los nuevos significados se ampliarán, se enriquecerán o entrarán en contradicción con los previamente construidos.

La concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje, parte del hecho de que la escuela hace accesible a sus alumnos aspectos de la cultura que son fundamentales para su desarrollo personal; y no sólo en el ámbito cognitivo. En esta concepción constructivista caben todas aquellas metodologías que se basan en la actividad conjunta de los alumnos y del profesor. Se considera que la educación es el motor para el desarrollo globalmente entendido, lo que supone incluir las capacidades de equilibrio de la materia que tiene como objeto de estudio al hombre en una interacción dinámica con otros hombres mediante procesos sociales, en periodos de tiempo diferentes al que vivimos, pero que repercuten en el presente. Hechos sociales que tienen que ser seleccionados y que admiten diferentes interpretaciones. Por otro lado, está presente el sujeto al que va dirigido el objeto de estudio: el alumno, que tiene características particulares muy definidas, sobre todo en su aspecto cognitivo y afectivo por la etapa de la vida en que transcurre su permanencia en el nivel básico. El elemento que cierra el círculo es el maestro quien, por la forma tradicional en que ha funcionado el proceso educativo, es por lo general el “dador del conocimiento”. Un elemento generalmente ausente y que permitiría que los componentes del hecho de enseñar Historia se relacionan de manera armónica es la Didáctica de la Historia. Este elemento es fundamental para lograr la integración maestro-materia de estudio-

alumno. Se requiere volver atractiva la enseñanza de la Historia sin dejar de lado los propósitos y el enfoque de la asignatura plasmados en los planes y programas vigentes que tratados didácticamente mediante el juego pueden lograr la transformación de la vida en el aula y como consecuencia del sistema educativo que prevalece en la actualidad. Esto implica adoptar una postura frente al conocimiento histórico y adoptar una actitud psico-pedagógica diferente a la que tradicionalmente hemos tenido los profesores. Aún persisten prácticas basadas en la enseñanza tradicional que abusa de la memoria y que hace de la repetición de datos y nombres, el centro del proceso educativo, olvidándose de propósitos, enfoques y características de los nuevos planes y de los alumnos.

La concepción constructivista del aprendizaje escolar es una opción que entiende a la enseñanza como potenciadora de todas las capacidades de la persona implica una concepción de la educación que atienda la diversidad del alumnado y en la que la función del docente consiste en presentar los retos (el conflicto cognitivo) y las ayudas adecuadas a las necesidades de cada alumno. Entendida esta nueva función como:

La necesidad de que las actividades de enseñanza promuevan que los aprendizajes sean lo más significativos y funcionales posibles, que tengan sentido y que desencadenen una actitud favorable a realizarlas, que permitan el mayor número de relaciones entre los distintos contenidos que constituyen las estructuras del conocimiento y existe también la necesidad de que faciliten la comprensión de una realidad que nunca se presente compartimentada, nos permite afirmar que la forma como deben organizarse se debe tender a un enfoque globalizador. Entendido este como la opción que determina el trabajo docente, aunque los contenidos sean de una disciplina determinada, tengan como punto de partida situaciones globales (conflictos o cuestiones sociales, comunicativas, problemas de cualquier tipo, necesidades expresivas), en las que los distintos

*contenidos de aprendizaje aportados por las disciplinas o saberes son necesarios para su resolución o comprensión.*⁵⁸

Lograr todo lo anterior no es fácil requiere de un cambio profundo de actitud del docente frente a su quehacer pedagógico. Exige un replanteamiento del papel que juegan el profesor, la escuela y la educación misma en la sociedad; sobre todo implica el compromiso ineludible de devolverle al conocimiento de la Historia su carácter de necesidad vital, porque nos permite reconocer una de las cualidades que nos hace diferentes: ser conscientes de lo que somos, de lo que hemos sido y de lo que podemos llegar a ser como personas y como género humano. El maestro debe contribuir con la investigación sobre su propio desempeño para tratar de abatir en lo posible la problemática que aqueja a la enseñanza de la Historia. Debería realizar una adecuación del sinnúmero de técnicas didácticas que existen, pero que no han sido utilizadas debidamente. Es decir, el maestro desde su propia experiencia docente y con ayuda de la teoría debe diseñar propuestas en las que utilice estrategias didácticas⁵⁹ basadas en la actividad lúdica pero que a la vez tomen en cuenta el contenido programático, enfocándolo hacia una Historia Social, en lugar de la historia eminentemente política que se maneja en el currículum de primaria. O bien, se pueden adaptar, transformar, reformular algunos juegos tradicionales dándoles un matiz que permita incorporarlos como elementos en la práctica docente que faciliten el proceso de enseñanza–aprendizaje.

⁵⁸ COLL, César, “La actividad estructurante como fuente de conocimiento”. En: *La conducta experimental del niño*, Barcelona, Ed. CEAC, 1978, pp. 19 a 23.

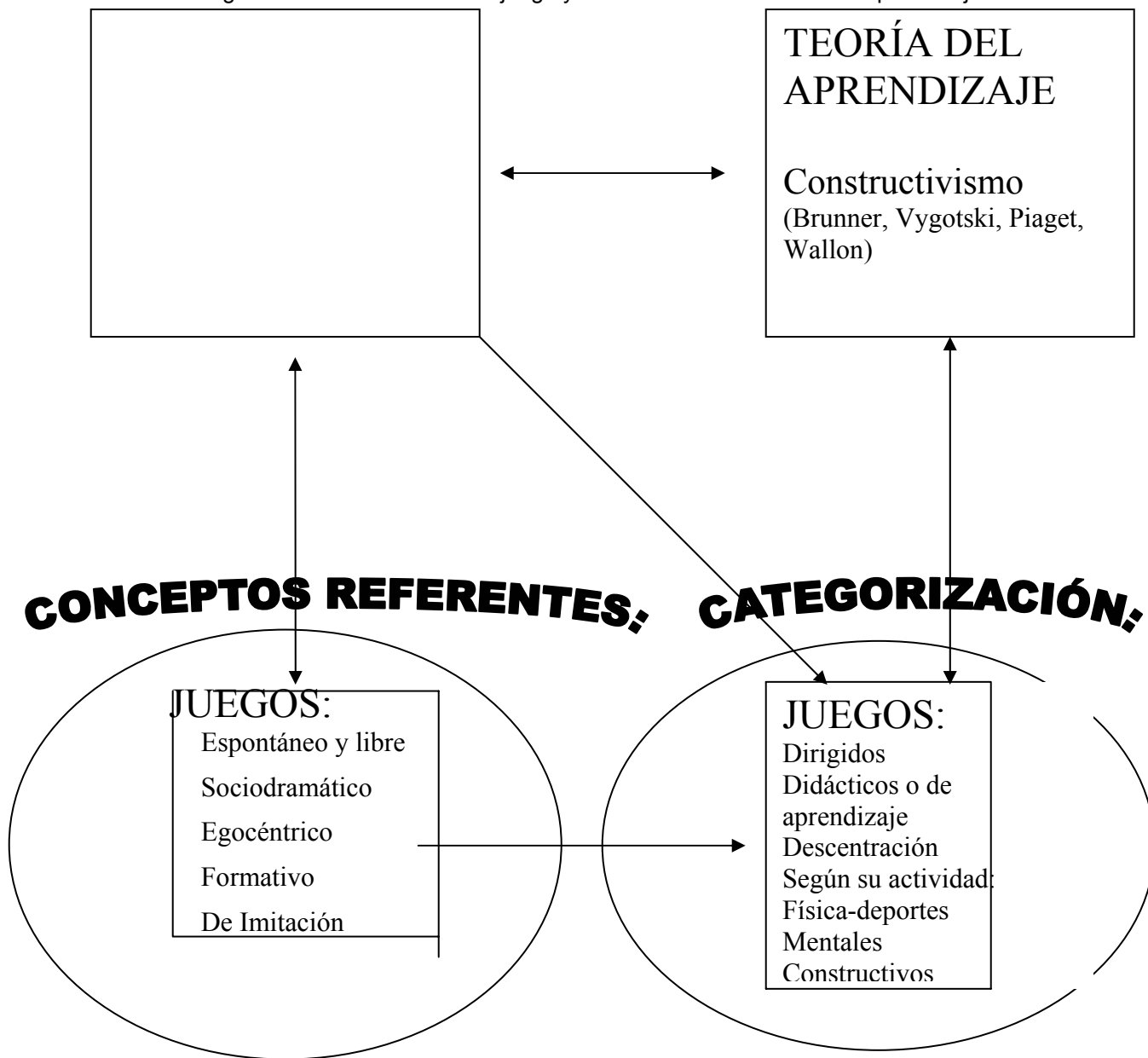
⁵⁹ Para efectos del trabajo, éstas son entendidas como la serie de actividades y formas de enseñar que utiliza el docente ante su grupo para propiciar situaciones educativas diversas para facilitar el aprendizaje. Cfr. “Construcción del conocimiento de la historia en la escuela primaria”. Licenciatura en educación primaria plan 1994, Guía del estudiante, México, UPN, 1994.

A raíz de la puesta en práctica de juegos como: "Pasado, presente, futuro", "Maratón", "Fútbol Americano", "Caxcanes y Españoles", por mencionar algunos, se ha observado que la adquisición de los conocimientos históricos resultan más significativos, ya que el alumno participa en la construcción de su propio conocimiento al elaborar los materiales que necesitará para desarrollar las actividades o juegos. Su valor didáctico reside en la contribución para crear en el alumno el pensamiento abstracto y la creación de la noción de los conceptos tiempo y espacio que son absolutamente necesarios en este grado escolar. Es muy recomendable que el alumno participe en la elaboración de los materiales porque en equipo o en forma individual, el niño pone en juego su creatividad para resolver los problemas que se van presentando y esto es lo que permite que las estructuras mentales se vayan desarrollando y/o madurando; de esta manera el juego pudiera convertirse en una alternativa que contribuya a la adquisición del conocimiento histórico de forma activa y constructiva, quitándole el carácter aburrido, difícil, memorístico con el que se desarrolla actualmente el trabajo docente.

Esta propuesta de incorporar el juego en la enseñanza de la Historia se constituye en una alternativa que pretende contribuir a crear alumnos más reflexivos siempre y cuando el maestro esté consciente de la necesidad de que la Historia se trate desde varias maneras para no enseñarla más como tradicionalmente se ha hecho: leyendo y contestando cuestionarios que no le dicen nada al alumno y privilegiando la historia política y acontecimental. El maestro se convierte en un factor importante para dar el giro hacia una enseñanza innovadora que atienda los intereses y necesidades lúdicas del alumno con el

firme propósito de lograr que la escuela cumpla de manera efectiva con los objetivos para los que ha sido creada. El siguiente esquema explica sobre el tipo de juego que es útil en preescolar y cuál en primaria.

Figura 3. Caracterización del juego y su relación con la teoría del aprendizaje



FUENTE: Elaboración propia con base en los autores arriba mencionados.

El esquema constituye uno de los primeros esfuerzos por correlacionar la teoría del juego con la del aprendizaje, que explican los conceptos y la utilidad que tiene el juego en el preescolar, es decir, que esta caracterización se desplaza hacia el juego dirigido que se debe utilizar en primaria para potenciar los aprendizajes ya que sus antecedentes inmediatos se encuentran en el juego espontáneo. Esto nos da idea de que los conceptos referentes son el resultado de la lectura de esos autores que se enfocan hacia la comprensión del juego que se debe utilizar en preescolar para propiciar aprendizaje, resultando de esta manera que el juego espontáneo y el sociodramático recrean una situación de la vida cotidiana actual. Para efectos del trabajo esta caracterización me sirvió para comprender que no es posible utilizar el mismo tipo de juego en primaria puesto que en este nivel es necesario ir desplazando poco a poco el juego dado la gran cantidad de contenidos que hay tratar en todas las asignaturas del programa.

Con las aportaciones de cada uno de los autores en la teoría del juego me permitieron formular los conceptos referentes que caracterizan el juego del niño preescolar el cual es el antecedente inmediato del niño de tercer grado de primaria. De esta manera, tenemos que esta caracterización nos conduce a considerar que el 'juego didáctico' que se requiere para potenciar el aprendizaje debe ser 'dirigido' por el maestro para encauzarlo hacia la consecución de los objetivos señalados en el programa de Historia. Estas categorías o referentes van desde el que considera el juego como una actividad libre como en el caso de Huizinga, hasta los que consideran que puede ser utilizado como potenciador de aprendizaje en el espacio escolar.

Así pues, concluimos que los juegos que deben ser utilizados para potenciar el aprendizaje de los contenidos históricos, para ser considerados como 'didácticos' primeramente deberán ser 'constructivos' puesto que implican basarse en la acción que desempeña el alumno atendiendo sus esquemas mentales, bajo esta perspectiva, al maestro le corresponde desempeñar el papel de conductor, guía, propiciador de situaciones didácticas para vigilar que la dirección del juego se encamine hacia la consecución de los objetivos propuestos. Por su parte, otro de los autores en que se sustenta la propuesta es David Block, quien encamina sus esfuerzos a proponer juegos didácticos aplicables en la primaria; considera asignaturas como: Matemáticas, Ciencias Naturales, Geografía y tal vez Historia si hacemos algunas adecuaciones de lo que nos propone; con base a las consideraciones de este autor y de Oscar A. Zapata realicé algunas adaptaciones que sugieren sus trabajos.

2.2 Los juegos y la Historia Social

Partiendo de la concepción histórica que tienen los autores que siguieron la línea de escribir la historia de los hombres comunes y no de las élites surgió el término Historia Social; se remonta a la época de Voltaire que declaraba su intención de escribir "La historia de los hombres en vez de la historia de los reyes y de las cortes".⁶⁰ Para el siglo XIX, esta manera de pensar comenzó a difundirse de manera rápida porque permitía a los historiadores considerar su disciplina como una ciencia distinta a las ciencias naturales, capaz de proporcionar un

⁶⁰ CASANOVA, Julián, *La Historia Social y los historiadores*, Barcelona, Crítica, 1991, p. 9.

conocimiento particular y singular de los hechos. En el siglo XX, principalmente con la escuela de los *Annales*, la Historia Social adquirió su propio *status*. Con el afán de reducir las disertaciones acerca de la contraposición entre Historia Social e Historia Política me limito a señalar que la primera -y para fines útiles de este trabajo servirá de fundamento para propiciar en el niño la reflexión acerca de los fenómenos sociales, así como los conceptos de continuidad, cambio, proceso social que se establecen en el currículum de primaria- implica lo siguiente:

*La historia social se interesaba, por la masa de la sociedad que quedaba al margen de los poderes, por los que los padecían. Esta orientación no estaba por lo demás reservada a la investigación del pasado. Suscitaba también ciencias nuevas del presente, nacidas de un mismo interés por lo que estaba dominado y olvidado por las sucesivas élites, e incluso quedaba anónimo, colectivo, pero donde se sentía cada vez más la tentación de reconocer las fuerzas reales.*⁶¹

Esta perspectiva rechaza el estudio de las élites como sujetos de la Historia que deciden la política y el rumbo de las sociedades para centrar su estudio en las masas populares. En relación con el tipo de Historia que se sugiere en el currículum de primaria, se trata de hacer una aportación sobre la manera de incorporar la Historia Social como contenidos de aprendizaje para los alumnos de tercer grado utilizando el juego como estrategia didáctica. Entonces, esta propuesta didáctica sustentada a través del juego busca articularse con una concepción desde la Historia Social, por tanto, el sentido que debe tener consiste en considerar los aspectos de la vida cotidiana,⁶² los elementos comunes y

⁶¹ ARIES, Philippe, "La historia de las mentalidades". En: LE GOFF, Jacques *et al.*, *La nueva historia*, Bilbao, Ediciones Mensajero, 1988, pp.

⁶² Esta manera de escribir la historia o algún aspecto de ella, se basa en la contraposición que numerosos autores hicieron contra la historia positivista con el movimiento de la Escuela de los Annales al buscar nuevos enfoques sobre la historia, basados en un autor contemporáneo casi desconocido del Siglo de las Luces llamado Legrand Aussy; el cual consideraba que el campesino,

corrientes e inmediatos, para desde allí propiciar de forma constructiva la adquisición de conocimientos, dominios de destrezas y habilidades de los niños.

El nuevo enfoque de la Historia que se pretende explicar para que el docente lo haga propio debe ser orientado a lo social, pero no como tradicionalmente se ha venido realizando, sino que tome como objeto de estudio al hombre concreto, al hombre real de carne y hueso, con reacciones, violencias, progresos y retrasos, hombres que viven, sienten, tratan de solucionar sus problemas. Este nuevo enfoque, en efecto, debe diferenciarse de la Historia Política a la que se ha denominado “Historia de Bronce”, ésta es la Historia de los héroes, de los poderosos, a los cuáles se les dotan de atributos especiales, la que ha dominado durante mucho tiempo en nuestro sistema educativo.

La Historia Social que debería enseñarse con base en el currículum oficial debe analizar los procesos sociales, de manera que contribuya a propiciar la reflexión, el análisis, el razonamiento, debe plantear soluciones a la nueva problemática que surge en la sociedad. La visión de una Historia Social abarca un panorama de continuidad y cambios que parten de un sentido crítico del presente, de una historicidad, es decir: “La “historia [de los hombres] es historia del pasado, del presente y del futuro”.⁶³ Nos ocupamos del pasado porque tenemos ante la vista un presente lleno de contradicciones y porque aspiramos a un futuro más feliz. Este es un punto de coincidencia con los educadores de todos los tiempos, quienes siempre han soñado con un mundo mejor. El estudio de la Historia se

el burgués no es representativo de la sociedad francesa del siglo XVIII y realizó obras donde describe costumbres de la vida cotidiana de los franceses sin tomar en cuenta a las élites. BURGUIERE, André, “La Antropología histórica”. En: LE GOFF, Jacques *op. cit.* pp.

⁶³ HELLER, Agnes, *Teoría de la Historia*, México, Ed. Fontamara, 1984, p. 226.

justifica porque satisface el interés por conocer el pasado en vías de un camino para comprender el presente. El nuevo enfoque de la Historia Social debe comprender temas relacionados con el pasado y también con la actualidad, hoy más que nunca hay que plantear los problemas de la Historia, hay que ofrecer una Historia no automática sino problemática, que encaucen el interés del alumno más allá de los acontecimientos y logren propiciar el “conflicto cognitivo”.

Estas consideraciones generales ofrecen un panorama muy amplio que permite que el maestro desde su propia perspectiva abra el abanico de posibilidades en la enseñanza de la Historia y esto puede ser a través de los juegos cuando inicia la enseñanza formal y sistemática de los contenidos históricos, se convierte en una necesidad vital que se inicie en los temas de actualidad y que el maestro se despegue un poco de la Historia totalmente política que se nos impone en el currículum oficial. Podemos observar que en la primaria y más aún en el tercer grado por ser en donde se inicia la enseñanza de la Historia de manera sistemática se debe hacer presente el hecho histórico; es decir hacerlo concreto; para que el alumno adquiera las nociones de tiempo y espacio que no se deben dejar de lado. Según investigaciones realizadas, llegan a la conclusión de que existe una gran dificultad de los alumnos para razonar sobre contenidos sociales, se afirma que el pensamiento concreto en cuestiones sociales se alcanza hasta los 12 años aproximadamente y el formal hasta los 16, no de una manera generalizada.⁶⁴ Según mi punto de vista, esto no significa que se tenga que esperar a que el alumno cumpla dicha edad para iniciar los temas históricos; sino

⁶⁴ CARRETERO, Mario y LIMÓN, Margarita, *op. cit.*

que cada maestro, en el grado escolar que le toque atender, deberá hacer lo posible para fomentar el *gusto* por la Historia y hacerla accesible a los educandos por medio de estrategias didácticas diversas.

Considero que una utilidad práctica y manifiesta de la Historia Social en el tercer grado es el hecho de que: “comprendan procesos o hechos sociales que ocurrieron hace mucho tiempo, algunos en épocas remotas, quizás inimaginables para ellos”.⁶⁵ En eso consiste una utilidad práctica de la enseñanza lúdica que se sugiere en este trabajo, en lograr trasladar imaginariamente al alumno a la época en cuestión. Otra razón por la que se propone enfocar hacia la enseñanza de la Historia Social es: “Tomarán conciencia de nuestras raíces y podrán explicarse y valorar la diversidad social y regional que caracteriza a la entidad y a nuestro país. De esta forma encontrarán los fundamentos de la tolerancia”.⁶⁶ A nivel general se puede afirmar que otra de las utilidades para aprender la Historia es: formar la conciencia nacional, la cual se puede decir que no será posible hacerlo sin una concepción histórica basada en el conocimiento de un pasado común y de lazos afectivos creados durante un largo tiempo.

Si el maestro considera que la Historia es útil, que cumple no sólo con las condiciones necesarias para atribuirle valor de ciencia, sino que también por medio de su estudio se obtienen provechosas enseñanzas que contribuyen a la formación integral del alumno porque se constituye la asignatura en una modeladora de su personalidad; entonces el maestro buscará todos los recursos

⁶⁵ *Libro para el maestro, Historia, Geografía y Educación Cívica*. Tercer Grado, México, Comisión Nacional de los Libros de Texto Gratuito, SEP, 1994, p. 15.

⁶⁶ *Íbid.*, p. 21.

posibles para hacer más eficaz la conducción del aprendizaje. Siempre será más rica la iniciativa del maestro que todas las fórmulas que se le proporcionen.

La Historia sirve para ayudar a desarrollar las habilidades de inquirir y analizar por parte de los alumnos; para comprender el presente; también para descubrir y afianzar las raíces históricas propias. También, puede servir para hacer consciente a la humanidad de los mejores valores del hombre, que sin embargo, no siempre prevalecen, por medio de la Historia se puede rescatarlos. La utilidad de la Historia además de ser un elemento que sirve para configurar los programas de educación en los cuáles se deben incluir temas concretos que coadyuvan a establecer objetivos para el mejor aprendizaje de los alumnos. Estas y otras muchas cuestiones se deben aprehender mediante la Historia.

Finalmente, considero que su utilidad más valiosa consistirá en que el alumno al igual que en las demás asignaturas, aparte de adquirir habilidades constructivamente, refleje una conducta más positiva dentro y fuera de la escuela, como producto del aprendizaje significativo que internalice como consecuencia de la vinculación que se hace con la asignatura de Educación Cívica. Es ahí donde reside el verdadero valor y utilidad de la Historia. Para enseñar de manera efectiva el maestro debe estar seguro que los contenidos programáticos están adecuados al nivel comprensivo del alumno, ajustándolos a las características psicológicas y las aptitudes intelectuales personales. Los planteamientos teóricos de lo que puede provocar la enseñanza de la Historia por medio de la atención de los intereses lúdicos, están aquí. Sólo falta ponerlos en práctica para dar una verdadera utilidad a la asignatura que sea más ajena a la historia política y acontecimental que hasta el momento ha servido como legitimadora ideológica,

reproductora y afianzadora del orden establecido que fortalece los vínculos de dominación desplazando la enseñanza de los contenidos hacia una Historia Social que intente explicar racionalmente el pasado, que busque dotar al alumno del pensamiento reflexivo y crítico que contribuya a fomentar una formación racional que le ayude a entender el espacio y el tiempo que le tocó vivir y, asimismo, comprenda que ese mismo espacio ha sido compartido por muchos hombres y mujeres que le han antecedido.

Al abordar el estudio del pasado, el profesor de grupo debe aspirar a hacer inteligible el devenir de los hombres en el tiempo, esto quiere decir que aspire a que los alumnos comprendan que cuando se les trata de ubicar en el pasado por medio de “juegos de simulación”, dramatizaciones o la “Historia Viva” se hace con el objeto de que comprendan que los hechos son irrepetibles pero que esos y otros recursos didácticos que aquí se proponen tratan de ubicar al niño en esos momentos cruciales, puesto que el objeto de estudio no puede ser observado de manera directa, sino a través de la interpretación y recreación de los sucesos. Se entiende que no podemos ser testigos de los acontecimientos pasados ni someterlos a comprobación, fundamentalmente se busca el por qué de los acontecimientos, se busca la explicación.

Por estas causas son las que se considera difícil el proceso de enseñanza y aprendizaje dado lo subjetivo y abstracto que es el objeto de la Historia, porque éste no se encuentra en el presente sino en el pasado, además, si tomamos en cuenta que un niño de este grado escolar es capaz de comprender solamente si se le acerca concretamente al objeto de estudio y también consideremos que sólo puede comprender un pasado inmediato que abarque unas cuantas décadas. No

obstante esas dificultades por vencer, tanto por quien enseña, como por el investigador que propone estrategias para abordar los contenidos.

Bajo esta perspectiva es como se ha dado a conocer el enfoque, la perspectiva teórica así como la naturaleza de la asignatura. Esta realidad compleja se problematiza porque se debe explicitar como los elementos psicopedagógicos, teóricos, epistemológicos y metodológicos entran en relación para lograr captar los momentos en que el alumno aprende y más que eso se requiere observar que tan útil resultó la propuesta de enseñar Historia a través de juegos didácticos aún cuando no sea posible determinar con inmediatez los beneficios que se obtuvieron.

2.3 El proceso de enseñanza-aprendizaje

Hablar de los contenidos históricos que se han de abordar en el tercer grado de primaria, implica definir los conceptos de enseñanza y aprendizaje. Es necesario hacer referencia a que el acto de enseñar, no consiste en solamente transmitir información, sino que también es tratar de lograr que los alumnos incorporen y expliquen los resultados de la indagación que realizan para construir los conceptos de Historia. Existe una gran diferencia entre el saber acumulado y el utilizado el primero enajena, el segundo enriquece la tarea de construir y de esta manera propicia un conocimiento significativo.

Enseñanza y aprendizaje constituyen pasos dialécticos inseparables, integrantes de un proceso único en permanente movimiento, pero no por el hecho de que cuando hay alguien que aprende tiene que haber otro que enseña, sino también en virtud del principio según el cual no se puede enseñar correctamente

*mientras no se aprenda durante la misma tarea de enseñanza. Este proceso de interacción debe establecerse plenamente en el empleo del grupo.*⁶⁷

En el planteo tradicional hay una persona que enseña y otra que aprende, esta disociación debe ser suprimida para dar paso a una nueva forma de acceder al conocimiento. Por otra parte, en el mismo planteo, el término aprender se haya muy contaminado de intelectualismo y memorismo; en este enfoque, se concibe el proceso de aprender como la operación intelectual de acumular información. Actualmente, se considera que aprender es en realidad indagar; una persona aprende cuando se plantea dudas, formula hipótesis, avanza ante ciertos obstáculos, elabora conclusiones; es decir; cuando a raíz de su experiencia, se producen modificaciones o reestructuraciones estables en su conducta. Todas estas acciones que se orientan hacia metas explícitas o implícitas (educación formal o educación informal) que constituyen el aprendizaje. Existen tres consideraciones que creo importantes para llevar a cabo un verdadero aprendizaje:

1. *El aprendizaje debe estar basado en las necesidades e intereses del alumno.*
2. *El niño debe construir su propio proceso de aprendizaje .*
3. *Evitar la separación entre el mundo escolar y el extraescolar. De manera que el aprendizaje obtenido en el contexto de la escuela sea útil en la vida*

⁶⁷ BLEGER, José, "¿Enseñanza o aprendizaje?". En: *Psicología de la Conducta*, Buenos Aires, Paidós, 1977, pp. 53-57. [Tomado de: SEP, *Guía Didáctica. Plan de Actividades de Apoyo a la Educación Primaria*, 1988.]

*cotidiana del niño y que estos hechos se transformen en objetos de conocimiento escolar.*⁶⁸

El aprendizaje es conceptualizado como un proceso constructivo en el que interactúan mutuamente tanto el sujeto cognoscente como el objeto de conocimiento. Se considera que el aprendizaje generado en un salón de clases es producto de las interacciones entre los participantes, ya que la confrontación de puntos de vista permite el diálogo, la discusión y la acción en la construcción del conocimiento. Desde esta perspectiva el aprendizaje se concibe como un proceso dialéctico entre enseñanza y aprendizaje, además como un proceso de construcción social. Por la consideración anterior tenemos que:

*Una de las preocupaciones actuales de la educación es generar procesos de cambio a partir de la adecuación de la enseñanza a las necesidades de las comunidades que las usan. Estas preocupaciones involucran la generación de procesos de enseñanza–aprendizaje significativos y creativos, que permitan al niño conocer y valorar lo que ellos son; significa permitir que los niños conozcan y participen de la vida de su comunidad, de su historia, para elaborar o imaginar alternativas nuevas en beneficio de todos ellos y de esta manera del país.*⁶⁹

En la consideración anteriormente citada se da cuenta del nuevo enfoque que debe caracterizar al proceso de enseñanza–aprendizaje cuando se comenta que la educación debe generar procesos de cambio significativos y creativos en los que el alumno pasivo o receptivo no tiene lugar; sino que la alternativa para mejorar las prácticas pedagógicas la constituye el tratar de comprender los mecanismos de actuación tanto internos como externos del alumno. Bajo este planteamiento, aprender implica que el sujeto opere sobre el conocimiento

⁶⁸ *Idem.*

⁶⁹ SAFA, Patricia, *op. cit.*,

(contenidos de Historia) con la finalidad de apropiarse de él y trasformarlo a la vez que él mismo se modifica y enriquece su acción sobre el conocimiento del objeto. Este proceso de construcción en el que participan conjuntamente maestros y alumnos intercambiando experiencias, informaciones, etc., interactúan para construir el conocimiento. El aprendizaje se caracteriza por ser un proceso constructivo, interaccionista y relativista que incluye los aspectos cognoscitivos, psicomotrices, afectivos y sociales. Es entonces una cuestión de aproximación, interés, confrontación, contextualización, interconexión, ruptura, alternancia, emergencia, pausa, retroceso, avance y sobre todo de movilización. Es así como el aprendizaje desde el punto de vista constructivista no es el resultado de huellas dejadas en el intelecto del alumno por estimulaciones sensoriales procedentes de la enseñanza, sino que procede fundamentalmente de la actividad del sujeto como producto de la interacción entre los participantes y con el objeto de estudio.

Los tipos de aprendizaje que se fomentan en la escuela son: motor, perceptivo, verbal, conceptual, de solución de problemas, creador, de memoria, inteligente, por comprensión, de actitudes, emocional, social, reflexivo, de automatismos, por condicionamiento, por imitación, por instrucción, asociativo, etc.⁷⁰

La enseñanza de la Historia es frecuentemente recomendada para ampliar las facultades imaginativas. Los niños aprenden a contrastar su sociedad actual con otras civilizaciones, lo que lo lleva a cuestionarse sobre los valores que le son familiares. Los niños más pequeños llegarán a obtener mejores resultados que los

⁷⁰ GIMENO Sacristán, José, "La integración de la teoría del aprendizaje en la teoría y práctica de la enseñanza". En: PÉREZ Gómez, Ángel I. y ALMARAZ, Julián, *Lecturas de aprendizaje y enseñanza*, México, FCE, Col. Paideia, 1995, p. 479.

que se observan actualmente a través del estudio de la historia “concreta” que puede construir, reconstruir y vivir. Si con las actividades con modalidad de juego que se proponen desarrollamos el espíritu de búsqueda (investigaciones sencillas adecuadas al niño) el resultado será que a través del estudio de materias concretas (heráldica, historia de un edificio, diversiones, etc.) se fomente la apropiación de los contenidos, habilidades, valores, actitudes y aptitudes que se mencionan en el programa de tercer grado.

Es en este sentido como debe ser entendida la propuesta para enseñar Historia a través de la actividad lúdica, que como veremos en la siguiente cita textual es muy complicado que sea aplicada adecuadamente puesto que la mayoría de los maestros nos desenvolvemos más en el paradigma tradicionalista que en el paradigma de la “Nueva Historia” afirma Oresta López:

La renovación que experimentó la disciplina histórica desde los años 50 y 60 a partir de la llamada “Nueva Historia”, orientó el trabajo hacia la búsqueda de nuevos temas y problemáticas, hacia una mayor reflexión epistemológica, a las alianzas interdisciplinarias. Los representantes de la nueva historia, profundos críticos de la historia positivista, introdujeron desde los años de la posguerra la preocupación por establecer vínculos entre una geografía humana y la historia. Lucien Febvre proponía una búsqueda simultánea del espacio y tiempo en la historia. [...] Este movimiento que trastocó las concepciones de los historiadores en el campo de la investigación, no ha logrado entrar en las aulas. En México, si en alguna asignatura se estancó la enseñanza tradicional en las escuelas, es en la de historia. Esto se debe a que historia es poder y que el manejo del pasado es fundamental para las clases gobernantes. Ahora es tiempo de preguntarse si no se debe, además al menosprecio que se ha tenido por las formas de enseñanza en esta disciplina, a la autocensura y a la falta de iniciativas y propuestas

alternativas para explorar nuevas posibilidades de la enseñanza.
71

Es bajo esta perspectiva en la cual se inscribe la propuesta, primeramente para explorar nuevas posibilidades de enseñanza y segundo para articular los aportes de la psicología genética, del constructivismo, de la Historia Social y el elemento lúdico como potenciador de la enseñanza y el aprendizaje de la Historia que tomen en cuenta los contenidos propuestos en el currículum oficial.

⁷¹ LÓPEZ Pérez, Oresta, "Los retos de una nueva Didáctica de la Historia y la importancia de enseñar a investigar". En: *Revista Básica*, Año 111, Núm. 13, Octubre de 1996, Fundación SNTE.

CAPÍTULO III DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 La propuesta para enseñar Historia

Con base en la problemática que se ha observado al enseñar los contenidos de Historia en el tercer grado de primaria, ello me permite inferir sobre la práctica docente que se desarrolla en la mayoría de las aulas zacatecanas. La reflexión sobre la práctica docente propia, con base en referentes teóricos, ha contribuido a conformar una propuesta de intervención pedagógica encaminada a lograr que los contenidos de aprendizaje de Historia en el nivel educativo señalado sean abordados con mayor facilidad por parte del docente para que el alumno adquiera un verdadero aprendizaje y una mejor comprensión de dichos contenidos. La propuesta está encaminada a que el alumno mediante el juego realice una experiencia inscrita en la Historia Social en la que él mismo está inmerso y que construye día a día, a partir de sus propios esquemas mentales y experiencias cotidianas.

La intención manifiesta de este trabajo es operar algunas estrategias sustentadas en ciertos juegos, mismos que fueron aplicados en tres grupos de tercer grado de primaria de la “Escuela Flores Magón” (dos del turno vespertino y uno del matutino). El proceso de aplicación de la propuesta didáctica se fue registrando a través de video grabaciones de los juegos didácticos, también se aplicaron algunas encuestas a padres de familia, maestros de tercer grado, alumnos de tercer grado de ambos turnos y entrevistas, además de un diario de

campo. El propósito último es constituir una serie de sugerencias didácticas tendientes a propiciar el ‘aprendizaje significativo’ en el sentido en que Ausubel⁷² lo considera. Si estas sugerencias contribuyen a que el profesor reflexione para mejorar su práctica docente o bien propician un interés en el alumno para que construya su conocimiento y se interese por intercambiar significados, se habrá cumplido con los objetivos mencionados al principio del presente trabajo, haciendo hincapié en que pueden ser transformadas o reelaboradas según las necesidades e intereses que caracterizan a cada grupo escolar.

Por medio de la observación de las clases de Historia realizadas en la Escuela “Flores Magón”, de la colonia Lomas de la Pimienta de la ciudad de Zacatecas, me permitió fundamentar las sugerencias que se hacen al llevar a la práctica los contenidos programáticos. Se mencionan algunas otras actividades y estrategias didácticas que bien pueden considerarse juegos, mismas que han sido incorporadas en este apartado con el fin de enriquecer la propuesta, aún cuando muchas de ellas han sido utilizadas de manera deliberada en más de una ocasión para potenciar el aprendizaje de la Historia a la cual se le da el matiz de social para que sea mejor entendida.

3.2 Descripción de los juegos

La presente descripción de los juegos didácticos que se aplicaron en tres grupos de tercer grado para promover el aprendizaje de los contenidos de Historia son el resultado de una observación en la Escuela “Flores Magón” que se sistematiza a

⁷² Término utilizado por Ausubel para designar el aprendizaje relevante, con sentido para el alumno. Cfr. COLL, César, *op. cit.*, pp. 166-177.

partir de las anotaciones en el Diario de Campo y de la transcripción de las actividades video grabadas como parte de un trabajo etnográfico. En un primer momento se observó el desarrollo de las clases en su ambiente “natural” tratando de no intervenir para evitar la obtención de una investigación sesgada. En un segundo momento se realizó *observación participante*,⁷³ considerada así por el hecho de que a los maestros de grupo se les hacían sugerencias de actividades y juegos que contribuyeran a que el alumno adquiriera el conocimiento de la Historia. Al proponerle al profesor de grupo actividades o juegos didácticos se hizo con el propósito de hacer menos abstractos los contenidos de la Historia y además de que el maestro se apropiara de una metodología basada en los intereses lúdicos del niño para que de esta forma se lograra vincular los contenidos que se tratan de enseñar en la escuela con los que adquiere en la vida cotidiana con base en su experiencia propia.

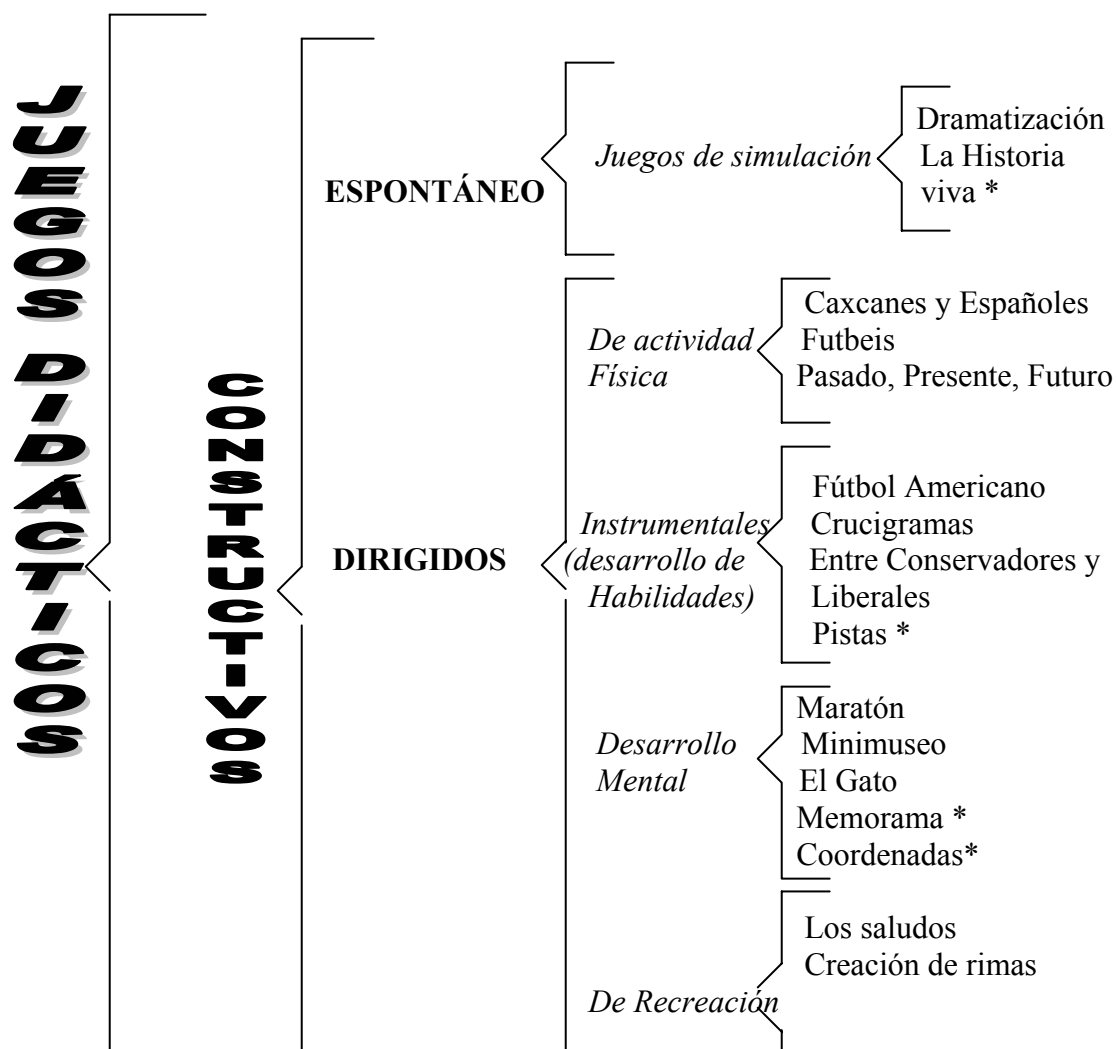
También mediante la observación, se logró comprender la necesidad de fincar la enseñanza en la actividad que desempeña el alumno puesto que tiene profundas necesidades de movimiento y acción que constituyen las principales características del educando de este grado. Al pensar en la vinculación que deben de tener los aprendizajes con la vida cotidiana del niño se trata de restarle el carácter abstracto a la Historia, volverla más concreta, es decir, que el niño tenga relación con su presente. De esta manera se propicia la perspectiva educativa porque permite incluir la experiencia del niño, entendida no sólo como ‘cognición’ sino fundamentalmente como su propia historia, como su historia concreta, la que

⁷³ Cfr. GOETZ, J. P. y LECOMPTE, *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*, Madrid, Ediciones Morata, 1988,

palpa, la que vive, la que puede comprender debido a que mediante la actividad lúdica se le contextualiza y puede participar en su construcción conformando con esto el enfoque social con que debe dotarse a los aprendizajes promovidos en este grado. Si queremos que la enseñanza de la Historia tenga una influencia importante sobre los niños, hay que fomentar el tipo de actividad que permita que el educando exprese de diversas formas sus significados, basándonos en proponerle acciones lúdicas que objetiven la Historia para que mediante esas acciones se abra paso a su capacidad de producción a partir de sus significados por medio de textos libres, narraciones, descripciones orales, historias de vida, historietas, dramatizaciones, planteamiento y resolución de problemas cotidianos que estén en el presente pero que se originen en el pasado, juegos de simulación, historia vivencial. etc. De este modo será posible entablar una relación con el conocimiento en la cual la capacidad de producción, de ingenio, de creatividad se desarrollan ampliamente y de esta manera se propicia que se conviertan en 'constructores de su conocimiento'. Lo anteriormente expresado constituye el ideal por alcanzar en la educación mediante los juegos propuestos. La realidad es, que al analizar los instrumentos de recopilación de datos nos encontramos con que la forma de propiciar los conocimientos de historia entre un maestro y otro son muy disímolos. Lo que realmente uniforma a los maestros es el deseo de contribuir a que el alumno realmente aprenda. Con este propósito se realiza la propuesta, pero antes de medir sus alcances primeramente se da a conocer una clasificación del 'juego didáctico' que surge de los datos obtenidos. Los juegos que aparecen con un asterisco (*) en la figura 4, no fueron realizados por los profesores observados debido a que el tiempo no fue suficiente. O bien, como en el caso del juego que

denominé “Pistas” surge de la aplicación didáctica realizada por un practicante normalista que durante el ciclo escolar 2000-2001 atendió un grupo de tercer grado de la propia escuela del turno matutino. Decidí integrar este juego a la clasificación porque me pareció interesante su desarrollo. A continuación se presenta el esquema de los juegos que a partir de los aspectos teóricos y prácticos fue posible construirlos

Figura 4 Clasificación de los juegos



FUENTE: Elaboración propia tomando como base las prácticas docentes observadas y sugerencias didácticas y teóricas de autores como: Elena Martín (1983), Juan Delval (1992), Ana María Prieto (1994) Oscar A. Zapata (1995), David Block (1996), entre otros.

Otras actividades que se realizaron que igualmente tratan de contribuir a la construcción del conocimiento fueron: “Excursión a la Quemada”, “Técnica de la Reja” (adaptación), “Estrategias Didácticas” (diversas), “Creación de rimas” (por los mismos niños), “Investigaciones”, “Muñecos Guiñol”.

Con esta clasificación, la categoría juego se conforma de varios aspectos, razón por la cual se considera necesario explicar cada uno de los conceptos anotados, aclarando que estas son construcciones propias del autor y por esa razón hay algunas explicaciones que no están sustentadas, por lo que es prácticamente imposible anotar alguna referencia; de esta manera tenemos que:

JUEGOS DIDÁCTICOS.- Son aquellos de los que nos debemos valer para promover el aprendizaje. Consiste en transformar los contenidos programáticos en actividades que impliquen acción tanto física como mental para la adquisición de los saberes. En otras palabras, es la selección de juegos que el maestro utiliza para producir aprendizaje.

- **JUEGOS CONSTRUCTIVOS.-** Se consideran aquellos que tienden a que mediante la propia acción del sujeto se produzca aprendizaje mediante la elaboración de significados que le permitan explicarse los acontecimientos históricos contextualizados de manera que transformen sus esquemas mentales. Clasificación sugerida a partir de la perspectiva constructivista en la que se privilegia la acción del sujeto como medio para obtener aprendizaje. La idea proviene de la utilización de la teoría constructivista.
- **JUEGO ESPONTÁNEO.-** Es aquel tipo de juegos en el que la intervención del maestro se limita a contextualizar al alumno en el tiempo y en el espacio. El alumno por sí solo desarrolla su actuación. Categoría elaborada a partir del juego sociodramático que se utiliza en preescolar a partir de autores como: Hetzer (1978), Valadez Arredondo (1994), Cabrera (1995), Ortega (1997).
- **JUEGO DIRIGIDO.-** Canaliza la acción del alumno hacia la consecución de los objetivos propuestos. Es el tipo de juego que se debe privilegiar en este grado para que realmente resulte benéfica su utilización. Esta categoría surge de la

triangulación de los conceptos referentes tomados del juego que se utiliza en preescolar y del juego útil en el tercer grado de primaria.

- **JUEGOS DE SIMULACIÓN**⁷⁴.- En este tipo de juegos se trata de reproducciones de acontecimientos pasados de la vida real en las que se busca eliminar la mayor parte de la información irrelevante con el fin de que a través de ellos se permita a los alumnos ser los verdaderos actores de la situación, enfrentándose a la necesidad de valorar sus resultados después de la actuación, tratando de ubicar al alumno de forma imaginaria en el tiempo y en el lugar de los hechos. Este concepto surge de autores como: Elena Martín (1983), Jesús Domínguez (1986), Juan Delval (1992), Ana Ma. Prieto(1994)⁷⁵.
- **JUEGOS INSTRUMENTALES**.- Son las actividades tipo juego que permiten el desarrollo de habilidades como leer, escribir, contestar cuestionarios, elaborar preguntas, buscar información en diversas fuentes, investigar, redactar, etc. Es decir, con estos juegos el alumno desarrolla ciertas habilidades y capacidades, el llamado “activismo” escolar. (Cfr. Salazar Sotelo, *op. cit.*).
- **JUEGOS DE DESARROLLO MENTAL**.- En este tipo de juegos se recurre a la utilización de la memoria. Aunque no se pudieron llevar a cabo, corresponde a este tipo de juegos nemotécnicos el “Memorama con personajes históricos”. Esta categoría surge a partir del constructivismo por el hecho de que se intenta efectuar a través de la acción, juegos que tengan relación con los contenidos de Historia con el fin de desarrollar la memoria de manera significativa, es decir, sin que se utilice el memorismo en el sentido en que se maneja en la escuela tradicional.
- **JUEGOS DE RECREACIÓN**.- Cumplen con la función de distraer, relajar, hacer descansar al alumno después de una actividad que implica mucha atención o también para recuperarla. Para categorizar estos juegos se hacen a partir del programa de Educación Física en primaria.

El desarrollo de los juegos presentados en el esquema anterior serán descritos brevemente según el orden en que se fueron utilizando durante el ciclo escolar, los juegos que tienen asterisco serán descritos al final, puesto que anteriormente se hizo mención de que estos no fueron aplicados. En esta parte del trabajo no se pretende realizar un examen exhaustivo de sus alcances, limitaciones, ventajas, beneficios, contribución a la construcción de las nociones históricas, sino explicar

⁷⁴ MARTÍN, Elena, “Jugando a hacer historia: Los juegos de simulación como recurso didáctico”. En: *Infancia y aprendizaje*. Núm. 24, 1983, pp. 69– 74.

⁷⁵ PRIETO, Ana María, (coord.), “Tomemos una decisión”. En: *Mi libro de historia. sexto grado*. México, edición de los autores, 1994, pp. 98-99.

en forma general cómo se operaron, con qué actividades escolares o extraescolares. Exclusivamente la forma en que se realizo

EL MINIMUSEO.- Consiste en montar una exposición de objetos antiguos ya sean materiales (reales) o figurados (representados por medio de dibujos o juguetes). Por el hecho de haberse aplicado en tres grupos de tercer grado (uno del turno matutino y dos del turno vespertino) se llevó a cabo de dos maneras diferentes. Se procura enfocar la actividad a que el niño vaya comprendiendo el pasado, sea inmediato o remoto. Su finalidad es que comprendan como se van trasformando los objetos, las herramientas, instrumentos, máquinas, tecnología así como la organización de los seres humanos; es decir, los procesos sociales.

En el turno matutino. El orden de las piezas fue el siguiente: rebozo de la abuelita de Jessica Andreína, sobre el rebozo están los anteojos con estuche de los bisabuelos de Marisol, una pintura de la fachada principal de la catedral de Zacatecas, libro del bisabuelo de Ana Patricia, monedero metálico de María de Jesús fabricado en U.S.A, anillo de plata del abuelo de Flor de María, una máquina de escribir marca Rémington aproximadamente del año 1920, plancha de fierro, un dedal, tijeras, un libro de historietas editado en 1935 (Pepín) que narra la Historia de Rosita Alvérez, el libro “Hazañas de Pancho Villa”. En el pintarrón están pegados dibujos de los niños que representan objetos antiguos como: planchas de carbón y de fierro, machetes, herramientas, quinqués, estufas, casas, televisiones, radios, etc. Todos estos objetos mas la explicación del profesor de grupo tratan de que haya comprensión de la **Historia Inmediata**; es decir, el pasado que es fácil de comprender porque existen demasiados testimonios debido a que el tiempo en que vivieron o viven sus abuelos, bisabuelos, tatarabuelos está cercano y abarca

unas cuantas décadas. Se trata de que comprendan también como se van transformando los objetos que utiliza o crea el hombre, de que vaya comprendiendo los procesos de cambio que sufren los objetos, herramientas, máquinas, organización de los grupos humanos.

En el turno vespertino.- Se realizó una actividad conjunta entre ambos grupos. Con anterioridad se les habían solicitado los objetos o dibujos para montar la exposición la cual se pudo realizar según los periodos de tiempo que se manejan en los contenidos del libro para tercer grado; cabe mencionar que los alumnos participaron en la elaboración del escenario y que para mostrar las ilustraciones de pinturas hicieron con cartulina y palitos de madera unos atriles para sostener los recortes que mostraban pinturas tanto de personajes como de acontecimientos históricos como por ejemplo la primera entrevista entre Moctezuma y Cortés. Los objetos mostrados en la *Época Prehispánica* fueron: puntas de flecha (reales), collares de plastilina con una explicación redactada por los niños, un molcajete (juguete), un metate (juguete), un botellón (juguete) que se les pidió imaginaran que era la cerámica de las culturas antiguas, una pirámide de cuarzo. Ilustraciones de: vasijas Mayas, máscaras de jade, hachas ceremoniales, dioses Mayas, estelas Mayas, rostros indígenas.

En *Descubrimiento y Conquista* se elaboraron los cuadros con ilustraciones recortadas de un periódico pegadas a una cartulina y al reverso le ponían sus patas de palitos de paleta para formar el atril. En dichas ilustraciones estaban: la ciudad de Tenochtitlan, el “Encuentro de dos culturas” (el encuentro entre Cortés y Moctezuma).

En la *Época Colonial* había ilustraciones pegadas en el pintarrón que representan pinturas que retratan la sociedad novohispana, pinturas sobre las castas que se formaron en aquella época donde se decía de cual mezcla de razas eran producto.

Para las épocas de la *Independencia y Reforma* no llevaron objetos ni ilustraciones que las representaran. Lo mismo sucedió con la época denominada *República Restaurada*. Para lograr una representación mental de estas épocas se les trató de contextualizar mediante preguntas sobre películas que describían aquellas épocas. Por ejemplo hay películas que nos hablan sobre Miguel Hidalgo y Costilla. En la transcripción de las video grabaciones quedó plasmado sobre esas narraciones.

Para representar el *Porfiriato* había un quinqué de la época (real), un carretón de mulas (juguete), unas planchitas de fierro (juguete), una prensa para la tortillas (juguete).

Para la *Época Postrevolucionaria* lo más generalizado fueron colecciones de monedas exhibidas en un cartón o triplay forrado con papel terciopelo esas monedas no eran tan antiguas eran aproximadamente de los años 50's a los 70's, un carrito antiguo (radio) que representa los que se usaban por los años 20's, una moneda francesa la cual en una de sus caras se leen los principios de la Revolución Francesa (*Liberté, Igualité, Fraternité*) en cada uno de los lados de un triángulo, una pintura en lámina del año 1958 (retablo) que representa un santo. Estas evidencias nos representan la ***Historia Remota***, aquellas épocas lejanas en el tiempo pasado que conocemos gracias al trabajo de muchos investigadores que contribuyeron a explicar lo que aconteció hace muchos años.

La intención para el desarrollo de la intervención pedagógica consistió en que dos alumnos (uno de cada grupo) sirviera de guía para que fuera explicando sobre lo que había en la exposición, no se logró el propósito y a petición de las maestras de grupo fue necesario que les auxiliara en la explicación tratando de que comprendieran de que contenidos se iban a apropiar durante el curso escolar en la asignatura de Historia y Geografía.

EXCURSIÓN A LA QUEMADA.- Según el concepto que tiene la SEC en un documento que contiene sobre los procedimientos de realización de las actividades extraescolares manifiesta que:

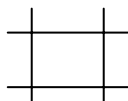
Tienden a reforzar las actitudes de tipo afectivo y emocional del niño, ampliando las relaciones familiares y comunitarias. Mediante su desarrollo se establece una relación más estrecha con los alumnos que optimiza el proceso enseñanza–aprendizaje. La realización de estas actividades permiten al educando extraerse de la rutina y le son motivantes, ya que por medio de estas conoce diferentes lugares, asimismo, propicia el reforzamiento de la relación maestro–alumno y coadyuva a la socialización del niño.⁷⁶

Esta actividad se desarrolló exclusivamente con los alumnos del turno vespertino porque los del matutino fueron a un campamento a Catemaco, Veracruz del 31 de enero al 4 de febrero del 2000. Durante la planeación de la excursión se fue pidiendo a los alumnos que anotaran las evidencias de trabajo a realizar antes, durante y después de la visita con base a un guión de preguntas que les iban hacer a los *Tenanches* (guías) presentarían lo que ellos determinarían sobre las siguientes evidencias de aprendizaje: una maqueta del lugar visitado, el cuestionario contestado, un ensayo (se les explicó en que consiste), la explicación

⁷⁶ El documento se denomina: Procedimiento para las actividades extraescolares. S f.

sobre lo que aprendieron, una historieta, un dibujo o plano, resumen o texto con sus vivencias, un álbum histórico con el tema “Testimonios del pasado”, un comentario u opinión. Sobre los resultados se da cuenta de ello en otra parte del trabajo. Aunque podremos notar que esta actividad no fue propiamente un juego, sus alcances fueron muchos puesto que a la hora de hacer el análisis, nos daremos cuenta que esas actividades realizadas antes, durante y después de la visita se constituyeron en una especie de módulo en el que con la misma motivación se trabajó durante varias semanas involucrando con esto la construcción de ensayos, maquetas, relatos, explicaciones de los niños, preguntas, etc.,

EL GATO.- Es tomada la idea del juego tradicional del mismo nombre. Una de sus ventajas consiste en que todos los saben jugar y no requiere ningún tipo de material especial. Es un símbolo parecido al que identifica al número, así:



Adaptado para propiciar aprendizaje se desarrolló como a continuación se describe:

- Se utilizó como un repaso de lo que llevábamos estudiado de los contenidos de Historia hasta el tema de “Descubrimiento y Conquista”, Lección 26.
- Para su realización se dividió el grupo en 4 equipos. Cada equipo se formó por cada una de las filas.
- Se pintan dos juegos de Gato en el pizarrón. Uno para la fila 1 y 2, el otro para las filas 3 y 4. después se enfrentarán los ganadores de cada juego.
- Cada fila escoge su señal: 0 o bien x.
- Se rifa el turno de participación.

- En forma individual sin que ningún miembro del equipo intervenga se le hace una pregunta. Si la contesta bien podrá poner la marca que escogieron.
- Perderá la oportunidad de poner la marca si no contestó bien la pregunta o si le dice uno de sus compañeros.
- Gana quien alinee tres símbolos iguales.

Por la razón de que no hubo videograbación no estoy en condiciones de escribir las preguntas que se les hicieron a los alumnos. Lo que se alcanzó a observar es que resultó una actividad interesante, este tipo de actividades se consideran tanto individuales como colectivas. Individuales porque se personaliza la pregunta así como la jugada o sea que en el caso de que contestara bien la pregunta nadie debía decirle al niño en donde debería poner su marca y esto obliga a que se le preste la atención debida al juego porque los principales jueces son los propios compañeros. Colectiva porque un buen desempeño o una buena atención redunda en un beneficio general para poder ganar.

JUEGOS DE SIMULACIÓN (DRAMATIZACIONES).-

En el turno matutino se desarrolló una Dramatización Espontánea con el tema: “Los Primeros Pobladores” que la podemos ubicar por su contenido en el tema: “Antes de los Españoles”. Lección 21. La función del profesor se limitó a contextualizarlos en el pasado remoto, formar los equipos, rifar el orden de participación de los equipos, organizar la presentación, al finalizar la dramatización el maestro promovió una autoevaluación muy interesante. Se observó que al primer equipo participante todos los demás le copiaron.

En el turno vespertino para los dos grupos se desarrolló una Dramatización Dirigida en donde las maestras participarían lo más que pudieran desde la

selección del argumento hasta la creación de la escenografía y la puesta en práctica con el fin de hacer comprensivo el pasado remoto. La intención manifiesta de realizar con un grupo una dramatización espontánea y con otros una dirigida fue para captar la importancia que tiene el maestro para propiciar aprendizaje.

En el grupo “B” se denominó “Los Primeros Pobladores. Los Primeros Zacatecanos” esta intervención abarcó desde el paso del hombre por el Estrecho de Bering hace aproximadamente unos 40,000 años hasta los primeros grupos humanos en Zacatecas (hace 10,000 años aproximadamente) según se manifiesta en libro de tercer grado.

En el grupo “A” se le dio un enfoque diferente se trató desde el Origen del Hombre hasta antes del paso a América por el Estrecho de Bering. Se habló de los restos fósiles del Hombre de Pekín (*Homo Erectus Pekinensis*), se trató además sobre el Hombre de Java (*Pithecantropus Erectus*). Datos que obtuvieron los alumnos de una monografía comercial que compartieron con sus compañeros mediante un resumen que leyó uno de sus compañeros y que el resto del equipo iba actuando según lo expresado.

PASADO, PRESENTE, FUTURO.- Este juego se aplicó exclusivamente en el grupo matutino, es una sugerencia hecha por el maestro de grupo. La explicación del juego es tomada lo más fielmente posible de la videogración la

M.- Significa maestro de grupo:

M.- Así como van sigan marchando, tómense de la mano, formen un círculo, así como van. (Con énfasis).Círculo dijesigan girando, sigan girando.....¡alto, ya!....Muchachos - estamos jugando al tiempo, el tiempo. Equipo # 1 las niñas. Equipo # 2 los niños....En -- esas circunstancias vamos a ver quienes giran en relación al tiempo; si digo, **Pasado** ---- vamos a girar al contrario de las manecillas de el reloj (a la derecha). Vamos a practi----

carlo....a ver....**Pasado** ...giren.....¡alto, ya!. Todos perdieron, así como están girando es - conforme a las manecillas del reloj. Si digo: ..**Presente** .dan un brinco, se ponen quietos Si digo: **Futuro** van a girar hacia la derecha....Empezamos...**Futuro, Futuro.**

Niñas.- (Hay desconcierto, se jalonean, unas quieren girar hacia el lado izquierdo, otras hacia el derecho). Para acá.

M.- ¡Alto, ya!. Niñas punto malo, niños punto bueno. Para donde giran las manecillas es --- **Futuro**, estamos practicando, todavía no empezamos ...**Presente....**los niños giraron, --- perdieron; si digo presente es nada más el brinco. A ver, **Presente** -- (todos brincan, lo hacen bien) (inmediatamente) **Pasado** .¡alto!...punto bueno las niñas, los niños se ---- se equivocaron. No deben equivocarse, piénsense para donde, si es conforme a las ma--- necillas del reloj es a la izquierda para el futuro. Si es pasado es contrario a las maneci--- llas del reloj. Empezamos ¡ya! ...cuentan los puntos. Quien junte primero cinco puntos -- gana. **Presente** (todos brincan, lo hacen bien). **Presente** ... **Pasado...**(Continúa el juego) (El resultado final fue cinco puntos buenos para los niños y dos para las niñas).

CAXCANES Y ESPAÑOLES.- Se basa en el juego recreativo denominado “Blancos y Negros”. Antes de aplicarlo en el grupo se hacía la sugerencia al profesor y se le explicaba su desarrollo. En el caso de este juego el maestro le cambió el nombre por el de “Chichimecas contra Españoles”. Dejemos que sea la evidencia de la videograbación la que nos explica el juego.

M.- Niños en esta línea. ¡Ya, por favor!. Niñas en esta línea. Marcar el paso. (Forma dos líneas al centro de la cancha y los coloca espalda con espalda) (Continúa con las órdenes) Marcar el paso...¡alto!. Muchachos, ¿quiénes fueron los que conquistaron el país ...México?

Niño(a)s.-(Adivinando). Zacatecas..Chichimecas..México. ¡Los Españoles! (gritan a coro -- algunos niños y niñas).

M.-Los españoles son los que ganaron en este momento (se refiere al juego anterior). Acérquense españoles. Los niños ...tomar distancia ¡ya! ..¡firmes, ya!. ¿A quiénes conquistaron?

Niños.- (Gritando) ¡A los Caxcanes!.

M.- A todos los grupos prehispánicos, especialmente en ese caso fueron a los Mexicas, por eso, los Mexicas aquí muchachos. Los Mexicas fueron descendientes de los Chichimecas (error).Entonces la tribu madre que vamos a catalogar por la región en donde estamos viviendo de los Chichimecas, a las niñas así vamos a denominar al equipo de las -- niñas para efectos de jugar.¿Cómo se llaman?¿qué significa niñas? (rápidamente corrige) ¿qué significa Chichimecas?.

Niño(a)s.- (Hablan al mismo tiempo varios, pero no se les alcanza a entender).

M.-Significa tontas, distraídas, perdedoras, bárbaras, no civilizadas, no educadas, no civilizadas, eso significa Chichimecas. ¿Qué significa Chichimecas?.

Niños.- Bárbaras.

M.-Significa bárbaras, no civilizadas (....) y Españoles, los Españoles, (los niños) listos.

Flanco derecho, izquierda para las niñas para que queden al frente, ya saben, al primer

grupo, la primer tribu que me traiga para acá cinco rehenes es el que va a ganar, presos, capturados. Vamos a conquistarlos, a ver quién conquista a quién. ¿Para dónde corren?. Tienen que correr a la portería, tienen que meterse a la portería (la señala con su mano izquierda). Si digo; Españoles, ellos son los que van a conquistar, ..si digo, Chichimecas, ellas son las que van a conquistar, el nombre del grupo que yo mencione son los que --- van a conquistar, tienen que estar de frente....¿ya?. A diez puntos, ambos a un lado de la línea amarilla.....(Llamando la atención a alguien). Creo que las instrucciones estuviere--- ron bien claras, dije:si digo el nombre de alguno de los grupos, ellos son los conquista--- dores, ellos son los que van a atrapar a los otros, ¡hey!, si digo, Españoles, los Chich... - ¡alto! (es que iban a ejecutar la orden por eso los detiene), los Chichimecas dan la vuelta A los que atrapen antes de llegar a la portería esos son los presos y me los van a traer --- aquí. El grupo que me atrape a cinco esos son los que van a ganar. Empezamos ¡ya!. ¡Chichimecas! (los Españoles corren a su meta). Los Chichimecas conquistaron dos Es--- pañoles. Están con los pies juntos de frente.....(Continúa el juego).....(Nótese como en algunas ocasiones decía que cinco rehenes y en otras diez, finalmente el juego fue hasta capturar a diez, ganan los Españoles)

EL FUTBEIS.- Es una adaptación del futbol y del béisbol. Del futbol se toma el hecho de que se patea la pelota en lugar de darle con un bat o con la mano. Se utiliza una pelota grande de vinilo para que al golpear al jugador para hacer el out no haya problema. Del béisbol se toman todas las reglas adecuándolas a las circunstancias del grupo, del lugar en que se va a jugar y del conocimiento que se va a potenciar a través de este deporte-juego. En este breve relato tomado de la videograbación se dan a conocer las instrucciones:

M.- Cuando alguien pase corriendo por favor se quitan. (Se están preparando para el futbeis Bien, ¿quién va a pichar.(Los niños escogen pitcher).Usted. Los demás listos mucha--- chos ya saben de lo que se trata, anotamos carreras, a ver quién hace más carreras. Uste--- des son los Españoles, ustedes son los Chichimecas. La forma de jugar va a ser diferen--- te, para darles la oportunidad a todos no vamos a jugar en la forma tradicional, yo hago una pregunta y quien de ustedes la conteste y quien la conteste bien es el que va a venir a jugar. Listos. Empezamos.Díganme....

Mónica Yadira.- Mee.. (risueña y payaseando voltea con otra niña y le dice:) pues sí dice que le digamos me (ya no se escucha lo demás).

M.- El nombre de tres épocas de la Historia de nuestro país. (Alguien se adelanta a contes--- tar). Altolevantó la mano Nancy.

Nancy.- Reforma...Época Prehispánica y Porfiriato. (Patea la pelota, avanza).(Hay interrup--- ción del video; cuando inicia nuevamente se escucha decir:).

M.- Tiempo, tiempo....Época Prehispánica, Gonzalo.

Gonzalo.- (Titubea, no contesta) a los, a los...mmmm.

M.- ¿Alguien más tiene la respuesta y quiere contestar?.

Martha Estefanía.- ¿Qué dijo profe?,.....¿profe, que dijooooo? (con voz muy melodiosa)
(otra niña levanta la mano).

M.- Una oportunidad.....dos de oportunidad...¿no?....¿a qué se le llama Época Prehispánica?

Martha Estefanía.- A los antepasados que.....(se arrebatan la palabra).

Juan Diego.- A los que habitaban antes.

M.- A los que habitaban antes ..¿en dónde?.

Martha Estefanía.- (Se desespera por contestar, no la toman en cuenta). A los que vivían antes que nosotros.

M.- Martha no interrumpas, está hablando Juan Diego.

Juan Diego.- A los que habitaban en México.

M.- A los que habitaban en México, antes de que....qué..

Juan Diego.- En México.

M.- A los que habitaban en México, antes de que...La idea está bien, pero no está muy precisa.....¿Quién Celeste?.

Celeste.- A los que vivían en México antes de que llegaran los españoles.

M.- Antes de que llegaran los españoles, bien la respuesta.....continuamoslistos (patea la pelota Celeste) (tratan de hacerle el out). Nada. Bien, ahí Nancy. Tiempo, ..tiempo (va a auxiliar a Nancy porque se pasó de la base y no permiten que la quemem).

Niño.-(Protesta airadamente). Usted no deja quemarla. (El profesor le aclara que es por el -- bien del desarrollo del juego, que se perdió de la base).

M.- Siguiente pregunta. ¿Cuánto tiempo abarca la Historia de nuestros antepasados?
(levantan la mano los niño(a)s). Ricardo. (Continúa el juego).

(Falta mencionar que para que el equipo que lanza la pelota sea pueda ir a batear necesita hacer tres out que se obtienen de la siguiente forma: al atrapar una pelota sin que bote en el suelo, al quemar a un jugador durante su recorrido por las bases cuando la pelota está en juego o bien cuando ningún miembro del equipo que patea la pelota contesta una pregunta).

M.- Muchachos se nos acabó el tiempo, ganaron los Españoles con 8 carreras.

FÚTBOL AMERICANO.-Para las 10:34 de ese mismo día ya se organizó un nuevo juego dentro del salón de clases. En ése día (27 de marzo del 2000) el maestro de grupo lo programó especialmente para llevar a cabo algunos de los juegos que se le propusieron para potenciar el aprendizaje de la Historia, el juego es una adaptación del que propone Oscar A. Zapata en su libro: "Aprender jugando en la escuela primaria. Didáctica de la Psicología Genética". La explicación del juego es la siguiente:

- Se utilizan dos dados.
- Se divide el grupo en dos equipos con igual número de elementos.

- En el pizarrón se pinta el campo de juego a la manera como es en realidad. Al centro se coloca el cero para indicar el punto de inicio del juego. Hacia ambos lados de manera simétrica se pintan líneas verticales, cada una equivale a 5 yardas, sólo se le pone número a los múltiplos de 10 hasta llegar al 90.
- Para comenzar el juego se hecha un volado para ver quien lanza primero el dado. El número de puntos que marque se multiplica por 5 o por 10 según se estime conveniente y avanzará a la meta contraria siempre y cuando haya contestado la pregunta que le hizo el maestro, la contestación deberá ser sin ayuda. Previamente se pueden colocar papelitos volteados hacia abajo que contengan las preguntas.
- Para continuar el juego el equipo contrario lanza el dado y avanza en sentido contrario a su propia meta, es decir, descontando los puntos que le hayan salido en el dado si es que contestó la pregunta. Como el juego está en el pizarrón, el maestro puede estar a cargo de el borrador para estar colocando el símbolo del balón donde corresponde.
- Gana quien pase primero por la meta contraria.

En la realización de este juego el maestro lo organizó de la siguiente manera: dividió el grupo en dos partes iguales, los alumnos escogieron el nombre de su equipo. El que lanzaba el dado escogía al que iba a contestar la pregunta a condición de que solamente contestara una sin repetir durante todo el juego, luego al que le había tocado contestar lanzaba el dado cuando le tocara su turno y elegía al que iba a contestar la siguiente pregunta, había cambio de roles. En las evidencias video grabadas, encontramos lo siguiente:

M.- Conteníá plata ¿cuántos puntos avanzamos?.

Niños.- 25.

M.- 25 + 10

Niños.- 35

M.- 35 puntos buenos, hasta este momento llevamos 35 yardas. Por favor Chichimecas, ¿avanzamos Martha?. (Tira el dado y le sale 1). Martha ¿a quién le vas a preguntar? Valor 5 puntos.

Martha.- A...a..Celeste.

M.- Celeste,Juan de Tolosa, después de que estuvo en Tlaltenango y después de que le mostraron unas piedras brillantes que contenían plata tuvo mucha avaricia y tentación por conocer de donde venía, ¿a dónde fue Juan de Tolosa?

Niño.- Zacatecos...a... (le dice muy quedo a la niña que le están preguntando).


Celeste.- (Con voz apenas audible). A la Bufa.


M.- Se fue hasta la Bufa y la Bufa es la tierra de los Zacatecos. Correcto. Cinco puntos buenos, avanzamos 5 yardas retrocedemos 5 y avanzamos 5 al lugar de los Español-


les (borra el punto que está en la yarda 35 y lo pinta en la 30). (Continúa el juego).


EL MARATÓN.- Para la realización de este juego se procede de la siguiente manera:


- Se juega con dos dados.
- Se pinta en el pizarrón un caminito que es el que van a seguir.
- Se divide el caminito y se numeran las casillas hasta donde llegue el número progresivo.
- En algunas casillas elegidas libremente por el maestro se escriben los siguientes símbolos:

 El que cae en esta casilla vuelve a tirar los dados para avanzar tantos puntos como marquen siempre y cuando haya contestado correctamente la pregunta.

 Avanza 3 casillas.

 Avanza 5 casillas.

 Retrocede 3 casillas.

 Espera un turno

- Se forman equipos según el número de filas que haya.
- Se colocan sobre la mesa los papelitos que contienen las preguntas.
- Al igual que en los juegos tradicionales como “La Oca” o “Serpientes y Escaleras” quien llega a una casilla ocupada regresará al lugar de donde partió.
- Cuando salen números iguales en los dos dados se obtiene el derecho de lanzarlos nuevamente.
- Gana quien cruce primero por la meta.

Extraído de la videograbación tenemos una parte de su desarrollo.

M.- ¿Quieren dirigir “El Maratón”.

Niño(a)s.- Yo sí..yo sí profe. (Se interrumpe el video mientras se organizan) (al reanudarse se ve que el profesor está junto a la puerta y pasa a Mónica Martínez a lanzar los dos dados, salen 8 puntos, el juego ya había comenzado llega al 11).

Niño.- Borra el número que está en el 3 (se refiere al número de la casilla que abandona.

M.- Bien Gonzalo. (Gonzalo lanza los dados le salen 7 puntos). Siete, estás en el 18 + 7.

Gonzalo.- 25. (El video termina a las 12:37 casi es hora de salir a casa. No se concluye el

juego, queda pendiente para el otro día, se anota el número de casilla en que se quedó.

Se formaron 4 equipos uno para cada fila, se les asignaron números para pintarlos en la casilla que corresponde). (Al otro día comienza así:).

M.- ¡Eh, muchachos, a la reja!. Las preguntas las va a estar haciendo en este lado

Mariel.- (Hay emoción, alegría, algarabía, comentarios). Venga por las preguntas.

Niño.- Yo el del plumón.(Con él se pondrá el número del equipo a la casilla a que se llegue)

M.- Tómelo por favor. Párese allá. El Maratón se lo voy a encargar a Agustín. (Su función será borrar el número de equipo que abandona la casilla y ponerla en el lugar a que llegue, hay otro encargado de los dados). (Continúa el juego).

ENTRE CONSERVADORES Y LIBERALES.- Es un juego que el profesor de grupo creó, motivado tal vez por las sugerencias pedagógicas que se le hacían en su intento de que su desempeño docente se realice la transmisión del conocimiento de una forma amena y divertida basada en la acción del educando. Para iniciarlos en el juego hace algunas preguntas. ¿Quiénes eran los Conservadores? ¿quiénes eran los Liberales?...pero, ¿qué distinguía a los Conservadores de los Liberales?...¿cuáles eran los ricos?..y otras que van surgiendo de acuerdo a las respuestas que van dando los niños. Tomado de las videograbaciones el juego consiste en lo siguiente:

Nancy.- (Tratando de contestar algunas de las preguntas anteriores). Las principales propuestas fueron los...la de los Liberales y las de los Conservadores.

M.- Bien, háganme favor todos, los niños que estén a mi derecha pónganse de pie, niños --- que estén a mi derecha pónganse a mi derecha por favor, pasen (lo hacen) acá a mi derecha, fórmense de 4 en 4. Cuatro aquí, cuatro atrás, cuatro atrás y cuatro atrás. Los niños que estén a mi izquierda pónganse de pie, levanten su libro y pasen al frente acá a mi izquierda dijimos de 4 váyanse a su lugar. Las niñas que están a mi derecha pasen a mi izquierda acá conmigo por favor. De a 4, de a 4. Todos paso redoblado ...¡ya!...¡alto! ...¡ya! , media vuelta..¡ya!...(las niñas no lo obedecieron y se levanta para acomodarlas, quedan los dos grupos frente a frente en cada extremo del pintarrón). Un paso a la izquierda...¡ya! otro paso a la izquierda...¡ya!. Con su libro ¡fíjense bien!. Las niñas son -- las conservadoras los Conservadores y se van a defender. (Con énfasis) Ustedes son los Liberales y se van a gritar y se van a defender. Bien muchachos,..¡alto!. Vamos a tratar El tema número 1. ¿Qué querían en el número 1 los Conservadores?,bien fuerte. (Se refiere al tema: “La primera República Federal”. Lección 36 página 117 de su libro de --- Historia).

Niñas.- (Leen fuerte y casi parejas). 1.- El centralismo como forma de gobierno.

M.- ¡Defiéndanse los Liberales!.

Niños.- (Sólo hacen barullo, gritos, no leen)....¡eeeh.....eh!.

- M.-** En el barullo, en el barullo no se entendió. ¿Qué tipo de gobierno quieren los Conservadores?.
- Niñas.-** (Vuelven a leer unas cuantas, no se entiende bien).
- Mónica Yadira.-** (Muestra su libro en la página que leen para que se vea en la cámara).
- Cinthya Raquel.-** El poder de los hombres, mantener los privilegios.
- M.-** No, en el número uno estamos tratando. ¿Qué tipo de gobierno les pregunté. Tú ¿qué -- forma de gobierno? (espera respuesta)..¿el centralismo?.1..2...3...No saben hacer porras. ¿Qué tipo de gobierno quieren los Liberales?. (Está alternando la participación de forma rápida para que lo hagan como porras.
- Niños.-** (Unos leen, otros no).
- M.-** A ver su porra.
- Niños.-** (Uno grita) ¡Queremos!.....(otro completa) ¡pastel!.
- M.-** Noo a ver su porra.
- Niño.-** A la bio, a la bao....
- M.-** Última oportunidad pónganse de acuerdo.
- Niños.-** (Lo hacen más parejo). ¡Queremos una forma de gobierno federal!.
- M.-**Otra vez, con ritmo y levantando el puño tipo consigna. ¡Queremos gobierno federal!, -- ¡queremos gobierno federal!, ¡queremos gobierno federal!
- Niños.-** (Esta vez al unísono, con la muestra del maestro golpean con un pie en el piso y ---- gritan:). ¡Queremos gobierno federal!, ¡queremos gobierno federal!, ¡queremos gobier-- no federal!.
- M.-** Otra vez **Niños.-** (Vuelven a hacerlo bien).
- M.-** ¡Alto! ¿quiénes son ellos?
- Niñas.-** Los Liberales.
- M.-** Los Liberales. A ver si es cierto. Y los Conservadores ¿qué quieren?.
- Martha Estefanía.-** (Dice muy rápido). Conservar los privilegios de los.....
- M.-** Pero griten con su porra.
- Niñas.-** (Gritan muy disparejo).
- M.-** No saben. Siéntense no están trabajando (se refiere a unos cuantos niños) ¡Viva el centralismo!, ¡vivan los Conservadores!. A ver repitan eso y písenle fuerte.
- Niñas.-** (Comienzan a emparejar la voz). ¡Viva el centralismo!.
- M.-** Otra vez, otra vez. (niñas lo hacen bien). Los Liberales.
- Niños.-** (Parejos). ¡Viva la igualdad de los hombres! (lo repiten 3 veces)
- M.-** (Lo repite fuerte tratando de que lo sigan las niñas).
- Niñas.-** (Lo hacen disparejo).
- M.-** No quieren nada. A ver ustedes (dirigiéndose a los Liberales) (lo hacen bien).....¡alto!Conservadores.
- Niñas.-** (Lo hacen disparejo). ¡Queremos.....(lo demás no se entiende).
- M.-** No quieren nada. Dije: ¡Viva el centralismo! ¡vivan los Conservadores!.
- M.-** ¡Vivan los privilegios! (para las niñas)....(pocas lo dicen). A ver quién grita más fuerte cada uno lo suyo..1...2...3. (Lo hacen al mismo tiempo, hay barullo, ruido). Por esas diferencias de ideología, unos querían privilegios de gobierno central y otros querían go-- bierno federal e igualdad, empezaron los problemas y se hizo una gran guerra y ¿quién creen que ganó?.
- Niños.-** (Algunos gritan). Los Liberales....**(Otros)** los Conservadores.
- M.-** Hubo muchas batallas, unas las ganaron los Conservadores, otras las ganaron los Libe-- rales. Al final de cuentas tenemos una Constitución Liberal y Federal. Es una República

Federal. Finalmente ganaron los federales, los liberales.

Niños.- (Niños festejan, gritan) (se van a sus lugares), (Se interrumpe el video) ... (Continúa el juego, van mencionando un territorio de los que conformaba nuestro país).

CRUCIGRAMAS.- Los que se elaboraron se presentan en esta parte del trabajo (Ver anexo 2) para describir la situación en que se intentó contestarlos.

M.- Pregunto ¿cuántas letras deben ser en la uno horizontal?. No me este copiando (se inclina) hacia un niño.

Niño.- Cuatro **Otro Niño.-** Siete **Niños.-** (A coro) diez

M.- Deben ser diez, en la uno vertical ¿cuántos deben ser?

Niño.- Siete

M.- Siete. ¿Cuántas deben ser en la dos vertical?

Niños.- Ocho.

M.- Ocho. ¿En la dos vertical?

Niña.- Doce.

Otra Niña.- Está viendo mi hoja (se refiere al crucigrama).

M.- ¿En la número tres vertical?.

Niño.- Diez.

Niño(a)s.- Diez.

M.- (Reitera). La pregunta tres vertical les pregunté.

Niño.- Siete.

M.- Siete (lo reafirma). ¿En la número cuatro horizontal?

Niño.- Seis.

M.- Seis.....En ningún cuadrado debe haber dos letras, donde se crucen los caminos hay una sola letra para las dos palabras.

Niños.- (Se ponen a comentar viendo su crucigrama) (la mayoría lo lee y están intentando contestarlo). (Este crucigrama dos es parte de las sugerencias que se le hicieron al profesor como parte de la metodología para la enseñanza de la Historia).(Se escucha decir:) ¿No puedes?. (Breve interrupción del video, aproximadamente 4 minutos mientras contestan).

TÉCNICA DE LA REJA.- Se utilizó con el tema de “La Conquista Espiritual”.

Lección 32. Por el hecho de que es una videograbación muy amplia (50 minutos), para describir la situación se narra de manera resumida. Primeramente recortan una hoja de máquina sin necesidad de tijeras con puros dobleces hasta obtener 16 partes. Formó equipos de cuatro elementos se ajustaron 8 equipos. Numera los equipos, dentro de cada equipo les asigna el número de participación. Pide a Mónica Martínez que lo auxilie en el pintarrón para marcar si contestó bien la

pregunta y también lo auxiliará a recibir las contestaciones de cada equipo ya que estas serán por escrito y sin posibilidad de que se copien unos a otros. Lo anteriormente expresado son parte de lo observado en las actividades previas. Para darnos una idea más precisa de cómo se desarrolló la actividad se transcribe una parte de la videograbación.

M.- Bien, el equipo # 2 siéntese; de pie el equipo # 5....sentados; de pie el equipo 8.. sentados; de pie el equipo 1...sentados; de pie el equipo 7....sentados; de pie el equipo # 4sentados. Ya saben, cada quién anotó su nombre (conforme los fue mencionando la cámara los enfocó). (Numeró a cada uno de los integrantes del equipo para que participen) ...¡listos!. Adrián eres el 1.....2...(los va señalando en cada equipo) 3..4 bien pónganse -- de pie todos los números 1. uno, uno, nada más ellos van a contestar (gritos, voces). Dice así pregunta # 1. ¿Qué les interesaba a los franciscanos?.

Niño.- (Adelantándose e interrumpiendo). La riqueza.

M.- Nadie debe hablar porque el que hable Mónica me va a hacer favor de regular que hablaron. ¡Ah! Entre todos pónganse de acuerdo en su equipo y respóndanmela verbal-----mente, no escriban nada, (voces). Bien, no escriban nada, nada. Bien muchachos...

Niño.- ¿Contestamos con el libro?

M.- No, sin libros ni cuadernos, Adrián contéstamela.

Adrián.- La riqueza.

M.- Les interesaba la riqueza, no, mala mi'jo, por favor siéntese. Equipo 2 mal. No contesta Equipo 3(no se oye bien, parece que dice el catecismo o el cristianismo. Espérenme ----ahorita vemos. Equipo 4 no tiene respuesta, póngasela mal. Equipo 5, no me la conteste, es más póngasela mal, copió.....la plata, mal.

Niña.- Mugres copiones.

M.-El 6 repitió la plata, mal. Mal al 7. Mal al 8. muchachos respuesta de la pregunta # 1, --- póngasela bien al equipo # 3. Respuesta, les interesaba impulsar la doctrina cristiana. Bien muchachos, háganme favor a ustedes no los quiero aquí. (Interrupción del video).

(A partir de aquí cambia la dinámica y las respuestas las pide por escrito).

M.- Y nada más el que tiene la # 1 la responde y cuando acabes de responderla te la traes.

Mira Mónica me ayudas tú a recibir las respuestas de los equipos 5, 4, 3, y 2 y yo te tomo los del 1, 2, 7 y 8.

Niño.- Somos 6 nosotros.

M.- Ah sí, perdón, si es cierto, los del 6, las del 3, las del 4 y las del 5, okey,. A ver si es --- cierto ¿quién es el número 1?

Niña.- Yo.

M.-Léeme la 1. No te la he puesto, te la voy a poner mal(dirigiéndose a otro equipo). Si, así lo quiero como éste, nada más el número uno. Pregunto, pregunto: ¡señoras y señores!, - quiero sólo la respuesta, quiero sólo la respuesta, dice así: ¿Dónde ejercieron su influencia los Jesuitas?. Consúltenla y contéstennela (Mónica Martínez se traslada también a los equipos que le asignó el maestro)....¿ya la tienes mi'ja, la número 1?¿dónde está la uno?¿dónde está la uno? (recorriendo los lugares) (recogen las contestaciones). Listos. -

La respuesta es...síéntate por favor. Dónde ejercían la influencia los Jesuitas?. La ejer---cían en las ciudades con los mineros ricos, ésa es la respuesta. Equipo 4 mal no contestó nada. (Mónica Martínez marca la tacha en el pintarrón en donde están los números de los equipos). Equipo # 6 dice: la plata, mal. Equipo 7 en el cerro del Mixtón, mal. Equipo # 8 no tiene respuesta, mal. Equipo # 2 en Zacatecas, mal. Equipo #...no tiene número Este equipo la invalidamos. Equipo # 8 no tiene respuesta, mal. Equipo # 5 el catecismo en Zacatecas, mal es la respuesta. Equipo # 3 alrededor de las minas, no, mal al equipo # 3. Todos los números dos contestan. Anoten el número en su papeleta. Anoten el número con su respuesta, ¿quién contesta el dos? ¿quién es el dos?.....(Continúa la evidencia, con esto nos damos idea de su desarrollo posterior).

PISTAS.- De esta actividad que pudiéramos llamar “juego” no existe evidencia videograbada porque fue observada de manera indirecta hasta el año 2001 por los meses de enero o febrero. Es producto de la actividad que desempeñó un normalista en uno de los grupos de tercer grado en nuestra escuela. Mediante una entrevista informal que se le hizo al practicante, surgió la idea de que pudiera incorporarse a la propuesta de utilizar el juego para ‘potenciar’ el aprendizaje de la Historia.

La descripción a grandes rasgos es como sigue:

- En carteles se escriben frases que resuman un tema.
- Se numeran los carteles.
- Según el número de carteles que contengan el resumen del tema se divide el grupo en equipos; es decir, si son cinco frases habrá cinco equipos.
- Los carteles se dispersan por toda la escuela, se pegan en lugares no muy escondidos para que puedan ser encontrados por los alumnos.
- Una condición para que despierte interés el juego, consiste en que cada equipo localice por su propia cuenta “las pistas”. Es decir que se debe procurar que no se comente a los demás en donde encontraron los carteles.
- Otra condición importante para el desarrollo del juego la constituye el hecho de que no deberá haber dos equipos transcribiendo la pista encontrada.
- El juego culmina cuando todos los equipos hayan transcrito las frases y se haya realizado una puesta en común para comentar las incidencias del juego así como los contenidos del programa captados.

COORDENADAS.- Es otro de los juegos que no se realizó con los grupos de tercer grado que se observaron en ése ciclo escolar por lo tanto no hay evidencia

grabada. Esto se debe a que posteriormente se adquirió la experiencia para incorporarlo a la propuesta. Se aplicó en el año del 2001 en un grupo de sexto grado, vinculando la Historia con otras asignaturas, pero igualmente puede ser utilizado exclusivamente en el área de Historia de cualquier grado, recordemos que los programas de educación primaria contemplan como principales características en todas las asignaturas que el conocimiento es gradual, coherente, flexible. Hago referencia a esto porque desde el tercer grado comienzan a analizarse algunos contenidos que son los mismos durante todo el ciclo primario sólo que tienen mayor profundidad en los grados superiores. Las instrucciones para su realización se pueden exponer de la siguiente manera:

- Se dibuja en el pizarrón una cuadrícula grande en la que haya un cuadro para cada uno de los alumnos que integran el grupo.
- Sobre el eje horizontal debajo de cada cuadro se colocan las letras mayúsculas comenzando por la A.
- En el eje vertical, se colocan los números en orden ascendente comenzando en el vértice donde se encuentra la letra A.
- En cada cuadro formado se coloca una pregunta a la que previamente se le asignó un valor que va desde el 10 hasta el 60 o bien de 20 en 20 hasta el 100.
- Se forman los equipos (se sugiere que pueden ser cuatro, uno para cada fila).
- Para comenzar el juego un alumno del equipo 1 pide una coordenada comenzando por la letra y después el número. Ejemplo B-5.
- Se despega la pregunta y el moderador lee primeramente el valor y luego pide que la conteste el alumno que la solicitó.
- En caso de que no sea respondida en forma individual se pasa al siguiente equipo por la mitad de su valor hasta encontrar quien la responda. Es decir, si ninguno de los otros tres equipos la supo contestar, entonces otro miembro del mismo equipo la resolverá.
- Se pasa al equipo siguiente en el orden establecido. Por ejemplo el equipo dos es el que solicita coordenada.

Gana el equipo que acumule más puntos.

MEMORAMA.- Es otra de las actividades que solamente quedaron en planeación y no pudieron realizarse, la intención de este juego que está clasificado

como de 'Desarrollo Mental' es tratar de hacer interesante la apropiación de los contenidos históricos. Es conveniente que todas las actividades que se realicen durante un ciclo escolar estén fundamentados en las características propias de cada grupo; es decir, que se trate de dar variedad a estos juegos propuestos y buscar la manera de que su uso no sea tan constante para evitar que los alumnos lleguen a un estado de monotonía o apatía. Es recomendable que durante algunos meses, después de las actividades normales se vayan reuniendo las biografías de los personajes de cada época, o bien como producto de las tareas que se dejan para hacer en casa. Desde el principio de la recopilación se puede sugerir un formato para que al final se tenga un material uniforme. Asimismo se pueden juntar en un álbum para que en el momento de ser utilizados no los hayan extraviado, de esta manera, si se junta el material de dos niños será abundante y puede contribuir a que jugando se apropie de algunos contenidos. Se deberán utilizar personajes de los que se hablan en tercer grado, ya sea que pertenezcan a la Historia Nacional o la Historia local. Para realizar el Memorama se procede de la siguiente manera:

- Se recortan rectángulos del mismo tamaño que pueden ser de 8 cm. de largo por 5 de ancho, utilizando el mismo material para evitar la variación para que de esta manera los alumnos no conozcan el contenido aunque esté bocabajo.
- En uno de los rectángulos se dibuja al personaje de la historia que deberá tener el nombre abajo para evitar que no se reconozca.
- En el otro rectángulo se escribe alguno o algunos de los aspectos más sobresalientes de lo que hizo el personaje.
- Para los alumnos de tercer grado es recomendable de 10 a 15 pares de tarjetas.
- Para jugar se procede igual que en el juego tradicional, es decir, se barajan las tarjetas, se colocan bocabajo, establecen su turno para voltear la tarjeta. Quien logra conjuntar la figura del personaje con el hecho sobresaliente gana el par, al final el que tiene más tarjetas es el triunfador.

En esta parte de la descripción es necesario comentar que las actividades tipo juego que a continuación se detallan no han sido aplicadas en los grupos de tercer grado en los que se realizó la observación. Son actividades que aparecen en la clasificación y es por ese motivo que se exponen en esta parte del trabajo.

LA HISTORIA VIVA.- Dentro de la clasificación se enmarcó en los ‘Juegos Espontáneos’, entre otras cosas porque en ellos la función del maestro será contextualizar ⁷⁷ al alumno dentro de la época a fin de lograr un aprendizaje basado en su actuación. Consiste en realizar una puesta en escena de un acontecimiento que se desee resaltar donde se procure efectuarla lo más apegado posible a la realidad para que el alumno de tercer grado tenga la oportunidad de que la Historia se le presente de una manera ‘concreta’ y sea él mismo quien con su propia acción se apropie del conocimiento, esto quiere decir que si él actúa adquiere significatividad el aprendizaje. Cuidar que la ambientación, el vestuario, la escenografía vayan acorde a la época y sobre todo que sean los alumnos los que mediante la previa contextualización no pasen desapercibidos estos detalles para que de esta manera se sientan como parte de la historia, así al trabajar en ellos está aprendiendo algo y no necesariamente sólo lo hará al actuar frente al grupo. Se puede utilizar en cualquier tema siguiendo las demarcaciones de tiempo que se utilizan para este grado.

Por el hecho de que en esta parte del trabajo sólo abarca descripción, no se dan a conocer resultados, ni ventajas, ni beneficios de la técnica. Para finalizar

⁷⁷ Para efectos de este trabajo contextualizar se considera como: “darle significado al hecho dentro de una comprensión global”. Cfr. SALAZAR Sotelo, Julia, *op. cit.* p. 85

con este apartado descriptivo basado en las evidencias como el diario de campo y la transcripción de las video grabaciones queda por comentar el hecho de que aparte de que el profesor daba seguimiento a las sugerencias que se le hacían transformaba y apropiaba a su estilo docente algunas técnicas y estrategias didácticas que le servían para propiciar un aprendizaje eficaz basado en la acción del educando. Otras grupo de sugerencias que no pudieron ser aplicados durante el ciclo escolar son las siguientes:

CARACOL DEL SABER.- Se pinta en el suelo un caracol, se juega con un dado, por respectivos turnos se recorre el número de casillas que marca el dado saltando con un solo pie (como cuando juega al bebeleche), sin pisar la casilla que esté ocupada. El jugador permanece en el lugar si contestó la pregunta de Historia u otra asignatura que le haga el maestro. Con anterioridad se les puede pedir que lean o estudien determinado tema para que funcione el juego. Quien llega a una casilla ocupada regresará al que la ocupa siempre y cuando haya contestado bien. Gana quien llegue o pase primero por la meta.⁷⁸

LOTERÍA HISTÓRICA.- Con los mejores dibujos de los niños se pueden hacer las cartas. Es necesario que debajo de los personajes escriban el nombre para identificarlos. Los tableros pueden ser solamente con los nombres de personajes y con hechos de la Historia ocurridos en nuestra entidad federativa. Se juega igual que la lotería tradicional, esta actividad se puede realizar por los

⁷⁸ BLOCK, David, *op. cit.*

meses de mayo o junio para que sirva de repaso a todo el curso de Historia y además ya se puede saber con que material se cuenta puesto que también puede ser un producto obtenido del álbum histórico que desde el principio del ciclo escolar debe estar realizándose.

MAQUETAS.- Se pueden utilizar para recrear un paisaje, un hecho histórico, un acontecimiento de la vida escolar, después de un tema, para conocer la producción industrial, agrícola o artesanal o bien para articular temas de las demás asignaturas. En el tema que trata sobre el México prehispánico; si se acude a la Quemada se puede recrear alguno de los componentes o toda la estructura arquitectónica. Se pueden elaborar con elementos naturales y de reúso, plastilina, barro, etc.

ÁLBUM HISTÓRICO.- Se puede elaborar durante todo el ciclo escolar. Se sugiere dividirlo en 3 partes. En la primera.- Comprende la línea de tiempo que está sugerida en su libro de texto en diferentes páginas, o bien elaborar otra con sus propios dibujos que vayan construyendo junto con el maestro y con ayuda de sus compañeros. La segunda parte.- Puede contener dibujos y biografías de personajes que se mencionan a través del curso, colocando los que se refieran a la Historia Nacional en una parte y en la otra los personajes de nuestro estado que más tarde pueden servir para jugar a la Lotería Histórica. La tercera parte.- Que contenga dibujos de lo que se vaya tratando en los temas de Historia, que siempre procure llevar al pie una redacción propia o que escriba las ideas principales que

aparecen en cada uno de los temas. Agregar resúmenes, cuestionarios, comentarios, etc. para enriquecer su álbum.

LA PERINOLA.- Se elabora o compra una perinola grande. Este juego se puede utilizar para dar un repaso de todas las asignaturas a fin de bimestre. Con anterioridad se elaboran preguntas para cada una de las asignaturas que se pondrán en papelitos colocados con la cara hacia abajo. En cada uno de los lados de la perinola se le pega un papel con el nombre de la asignatura. Todos los alumnos por turnos previamente establecidos harán girar la perinola y contestarán una pregunta de la asignatura que caiga hacia arriba. Gana el equipo que tenga más contestaciones bien.

EI DADO.- Se procede aproximadamente como en la perinola. Convencionalmente se asigna el número **1** a Español, el **2** para Matemáticas; el **3** para Ciencias Naturales; **4** Historia; **5** Geografía; **6** Educación Cívica. Se lanza el dado se contesta la pregunta de la asignatura que caiga con la cara hacia arriba. Este y el anterior juego pueden utilizarse en todos los grados y asignaturas del nivel primario.

Se pudieran describir una gran cantidad de sugerencias didácticas me limito a mencionar algunas más que se les puede incorporar el elemento juego enfocado hacia la Historia Social: excursiones, periódico mural, modelado, exposición de temas, trabajo por equipos, mesa redonda, asambleas, mapas a escala, collage, origami o papiroflexia, frisos cronológicos, rompecabezas, sopa de letras, historietas elaboradas por el alumno, memoramas con personajes de la historia de

nuestro estado, el uso de la línea de tiempo, marionetas, debates en torno a temas de actualidad, cuentos. Este amplio abanico de estrategias didácticas es virtualmente imposible de aplicar en un solo ciclo escolar, lo que corresponde hacer al maestro es detectar el recurso didáctico, actividad o juego que se empleará para hacer más efectivo el proceso educativo que tiene como finalidad descubrir el potencial creador de nuestros alumnos y además mediante su uso se busca contribuir a que nuestra pesada tarea se facilite asignándoles un nuevo rol a los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este nuevo rol será un papel eminentemente activo para que construya su aprendizaje.

CAPÍTULO IV EL PROCESO DE ANÁLISIS

4.1 Resultados de la aplicación de la propuesta

La investigación comenzó con la aplicación de algunas entrevistas con el objeto de hacer un primer acercamiento al objeto de estudio, previo a la aplicación de la propuesta. Así, se le preguntó al profesor (entrevista 5 de mayo del 2000 -ver anexo 5-). ¿En qué teorías de aprendizaje sustentas tu trabajo escolar?, ¿cuáles son éstas? La respuesta fue la siguiente:

[En] la Didáctica Crítica y, por el otro lado, en la Teoría del Constructivismo [que] nos está brindando la oportunidad de presentarle al alumno conflictos cognitivos. Al momento de poner al niño en un conflicto le estamos propiciando que se desequilibre en relación con los conocimientos previos que tenía y en relación con los conocimientos que está próximos a adquirir. Al momento de llevar al niño a que discuta, a que critique lo que él piensa, a que critique la visión de los demás; eso nos faculta para que él próximamente se desarrolle y para que cambie sus antiguos paradigmas por los nuevos. Entonces yo considero de gran importancia, tanto el Constructivismo como la Didáctica Crítica como las fuentes teóricas en las cuales me estoy sustentando.⁷⁸

Al comparar los conceptos del profesor de grupo con algunas ideas de la teoría psicogenética de Jean Piaget encontramos cierto sustento, por ejemplo, cuando se habla del conflicto cognitivo: se manifiesta que mediante este proceso da como resultado un conocimiento del educando de este grado que permite sustentar nuestra práctica docente en esas características psicológicas y resulta que al aplicar la propuesta ésta adquiera validez a partir de las evidencias, porque se considera que cuando la enseñanza se basa en actividades interesantes para el alumno, el aprendizaje se le facilita, puesto que el niño al jugar puede expresar

⁷⁸ Evidencia empírica obtenida de la entrevista con el profesor del grupo de 3° "B", turno matutino, que aquí –para los fines de nuestra investigación- hemos denominado "Entrevista 5 de mayo".

comprensión y manejo de conceptos que el maestro no esperaba encontrar. De ahí que resulte importante reconocer que esta actividad en el ámbito educativo puede favorecer el desarrollo integral de los educandos. De la misma manera, en la mencionada entrevista se le preguntó al profesor: ¿Cómo describirías o distinguirías en el aspecto psicológico a un niño de tercer grado, o sea entre los 8 y los 10 años de edad, con el fin de captar la concepción teórica que tiene de los alumnos con los cuáles desarrolla su trabajo escolar. El maestro contestó que:

Es un niño que tiene muchas exigencias (...) su mundo es un mundo lúdico en el cual se le brindan mil oportunidades para que se desarrolle (...) está dejando de ser egocéntrico, está empezando a tener una visión del mundo más global, más totalizadora esto le permite al niño estar en contacto directo con todo lo que ve, con todo lo que observa, con todo lo que entiende; sin embargo tiene una gran debilidad, en este momento el niño se encuentra en crisis; se encuentra en dudas (...) el niño ya entiende, ya comprende, ya sabe a esta edad; sin embargo es cuando más pregunta, es cuando más dudas tiene y es ahí donde nosotros como maestros, los padres de familia, ambos tenemos un papel muy importante para contribuir en su desarrollo. (...) se encuentra en una etapa en donde aún no ha perdido la relación directa con el mundo concreto. (...) el niño tiene que manipular, es muy materialista (...) todavía no tiene la facultad de abstraer las relaciones o las causas o las consecuencias de los fenómenos.⁷⁹

Resumiendo lo anteriormente expresado por el profesor de grupo tenemos que el alumno de tercer grado es considerado como:

- Un niño que está adquiriendo una visión más global del mundo.
- Es un niño que tiene muchas exigencias.
- Vive en un mundo lúdico.
- Está dejando de ser egocéntrico.
- Se encuentra en crisis (de apropiación de contenidos), por eso manifiesta dudas.

⁷⁹ Ídem,

- Aprende más fácil de manera concreta.
- No tiene la facultad de abstraer (Generalizar el conocimiento, resumir, aplicar el conocimiento en otra situación).

Como podemos observar, los conceptos del profesor son muy precisos, en ellos manifiesta algunos elementos teóricos importantes: conciben al niño de esta edad como un sujeto activo que se encuentra en la edad crucial; así, si se apoya correctamente el trabajo docente acorde al desarrollo cognitivo del niño, dará como resultado que el aprendizaje se adquiera de manera significativa. De ahí la importancia de conocer los esquemas mentales del alumno, puesto que esto nos servirá para basar nuestra práctica docente en el interés que le provoque al alumno la utilización de los juegos y con ello provocar una motivación intrínseca que lo mueva a realizar las actividades que fomenten las habilidades de resumir, opinar, contrastar, argumentar, describir, informar, etc. Además, aunamos a ello que para fomentar el grado de cooperación entre los alumnos se debe trabajar por equipos para que se acceda al conocimiento de manera que el saber se socialice, confrontando los puntos de vista de sus iguales. En suma, mediante esta entrevista se logró comparar y confrontar los conocimientos que el maestro tiene sobre la teoría pedagógica, los conceptos sobre Historia que debe enseñar a sus alumnos, encontrándose que su forma de tratar los temas se ajusta a lo que en realidad se iba a poner en práctica, dado que resultó que el profesor fue capaz de aplicar los juegos y las actividades que se le proponían y además hizo algunas adecuaciones e implementó otras para beneficio de la propuesta y sobre todo de los alumnos que al final de cuentas se hicieron más participativos contribuyéndose de este modo a acrecentar los saberes que sobre Historia tenían.

Es conveniente dar a conocer en esta parte del trabajo la función que tuvieron las preguntas que se formularon a los alumnos en cada uno de los juegos aplicados en la enseñanza de los contenidos históricos, no sin antes comentar el hecho de que dichas preguntas tuvieron la virtud de propiciar el conocimiento de manera constructiva. Cuando una pregunta no era comprendida, el maestro abundaba, le cambiaba el sentido, contextualizaba⁸⁰ al alumno, propiciaba la confrontación de opiniones; en una palabra realizaba un ‘andamiaje’⁸¹ tan necesario para el alumno de este grado. Las preguntas surgidas de los juegos se consignan al final del trabajo (Ver anexo 3). A través del análisis de las preguntas en cada uno de los juegos se puede reconstruir la evidencia obtenida, así como realizar una clasificación de las mismas, además de que ayudan a interpretar lo acontecido.

Del "MINIMUSEO" realizado en el turno matutino las preguntas formuladas tenían como función:

- Dar un carácter concreto a la enseñanza de la historia: ¿Hay algo en tu casa que haya pertenecido a tus tatarabuelos? ¿Qué hay en tu casa que era de tus tatarabuelos? ¿Sabían qué [otros objetos] más pertenecieron a su tatarabuelo? Oigan, ¿hay algo que pertenezca a sus bisabuelos?
- Mencionar objetos actuales: ¿Conocen los tubos galvanizados?
- Para construir una biografía como parte de la historia inmediata: ¿Cómo se llaman sus papás? ¿Dónde nacieron? ¿En cuál escuela están? ¿Quiénes son sus papás?
- Evidenciar que ellos también son sujetos de la historia: ¿Hay testimonios de tu vida antes de entrar a esta escuela? ¿Quién tiene sus andaderas?, ¿sus cobijitas?, ¿algún biberón?, ¿algún pañal de tela?, ¿sus cobertores?

⁸⁰ Buscaba que comprendiera el hecho histórico dentro de un marco global de acontecimientos. SALAZAR Sotelo, Julia, *op. cit.*, p. 85.

⁸¹ Es un término introducido por Brunner y sus colaboradores; lo entendemos como: “*un soporte visible y audible*” que realizan los adultos para ayudar al niño en sus tareas de adquisición del conocimiento. Es decir, la ayuda que el profesor brinda al alumno para que forme sus estructuras mentales; hablando metafóricamente se hace la comparación con un edificio en el cual es necesario “sostener” o “andamiar” el techo para que sirva de base a construcciones posteriores, así de esta manera el adulto apoya al niño en sus construcciones cognitivas hasta que logra por sí mismo el desarrollo. Cfr. GÓMEZ PALACIO, Margarita, *et al.*, *op. cit.*

- Para evidenciar sobre los testimonios del pasado: ¿Cuál es la construcción más antigua?
- Clarificar una respuesta anterior: ¿La casa tipo? ¿cuál es la casa tipo?
- Estimular la imaginación y la comunicación: ¿Cómo vivían nuestros antepasados?
- Saber el uso de un objeto cotidiano: ¿Para qué es el dedal?

Del “MINIMUSEO”, en el turno vespertino encontramos las siguientes:

- Para que el maestro sepa con qué conocimientos previos cuenta el alumno y para retroalimentar: ¿Se acuerdan qué quiere decir prehispánica? ¿Cómo se llamaba la ciudad de los Aztecas cuando se conquistó México-Tenochtitlan? ¿Cuándo Hernán Cortés conquistó México-Tenochtitlan. ¿Quién comenzó la Independencia de México que era para expulsar a los españoles en 1810 en un pueblo llamado Dolores? ¿Quién dio el Grito de Independencia? ¿Cuántos años tenía de presidente? (Supongo que se refería a Porfirio Díaz porque se percibe que con la rapidez con la que las realiza hace una para cada época marcada en el programa de primaria) (Este tipo de preguntas se realizaron cuando las clases eran expositivas; en el diario de campo se manifiesta que fue el primer intento con estos grados de cambiar la manera de abordar los contenidos de Historia, puesto que se trató de preparar a un niño y a una niña para que explicaran lo que representaban los objetos del minimuseo de cada una de las etapas que se registran en el libro de tercer grado).
- Para relacionar los hechos históricos con Matemáticas: La época colonial abarcó desde 1521 hasta 1821, ¿cuántos años son? Un siglo, ¿cuántos años tiene?

DRAMATIZACIONES. En el turno matutino se realizaron de manera espontánea con el tema: “Los Primeros Pobladores”.

- Enfocadas hacia la contextualización y organización: ¿En aquel tiempo ya sabían hablar Español?, ¿y por qué dijeron eso todos? (se presentaron ante el público con su nombre) ¿Cómo se imaginan que se comunicaban?
- Un comentario para valorar la actuación de uno de los equipos: ¿Qué es eso profe? (refiriéndose a lo que hacía un equipo para presentar el tema)
- Para iniciar la dramatización: ¿Cómo vivían los mexicanos?
- Para saber por qué algunos alumnos no participaron: ¿Por qué no pasa Adriana?
- Para realizar una autoevaluación al final de las participaciones: ¿Por qué no te calificaron?

En el turno vespertino se realizaron dramatizaciones dirigidas. En el 3° “B” se trataron tres temas: “El paso del hombre prehistórico por el Estrecho de Bering”; “Los primeros mexicanos”; “Los primeros zacatecanos”.

- Para contextualizar en el tiempo a los espectadores: ¿Cuándo ocurrió? ¿cuántos años hace de esto? ¿En qué año fue? ¿Cuántos años hace? ¿En qué año fue lo de los primeros zacatecanos?
- Para ampliar información: ¿Por dónde entraron?, ¿antes de quién?, ¿dónde vivían?, ¿de qué se alimentaban?, ¿de qué más se acuerdan?, ¿qué hacían allí? (los testimonios), a ver ¿qué hacían. A ver Bety, ¿qué hacían?. ¿no recuerdas nada Bety? ¿ya no recuerdan todos?
- Para saber por qué algunos no participaron: ¿Tú no vas a traer nada sobre el tema que te toca?
- De reforzamiento: ¿Alguno de ustedes se acuerda? ¿no recuerdas con qué se elaboraron? (los testimonios de pasado). Cuántos grupos se formaron después?
- Para contrastar conocimientos adquiridos: ¿De qué vivían? ¿Con qué se vestían?
- Para conocer sobre el tema que van a dramatizar: ¿Qué (tema) representan Claudia?
- Para corregir errores: **M.-** ¿Diez mil años después de Cristo? ¿Diez mil años después de Cristo? (Corrige). Acuérdense que estaba una a y una ce, a. c. [antes de Cristo].

En el 3° “A” no hubo preguntas, se trataron los temas: “El hombre prehistórico”; “El paso del hombre por el Estrecho de Bering”. Un alumno leía los demás actuaban.

EL FUTBEIS. En este juego se realizaron muchas preguntas porque para obtener el derecho de golpear la pelota se debía contestar correctamente, el juego así lo permite, por eso al utilizarse como un juego clasificado como de actividad física, es necesario que sea en un repaso de los contenidos analizados hasta el momento. Por la multiplicidad de funciones encontradas se procura dar solamente algunos ejemplos. Aquí sirvieron para:

- Organizar la actividad. Ejemplo: ¿Quién va a pichar?
- Propiciar conocimiento: ¿A qué se le llama época prehispánica?
- Reforzar una anterior: ¿Cuántos miles?
- Fomentar la participación: ¿Quién Celeste? ¿Cuántos María de Jesús?
- De retroalimentación: ¿Quiénes habitaron en Tlaltenango? ¿Cuáles eran algunas tribus que vivieron en nuestro estado?
- Hacer más comprensiva la pregunta: ¿Qué significa cacique? ¿Qué era un cacique? ¿Qué hacía?
- De memorización: Hay un lugar que significa “Casa de Dioses”, ¿cuál lugar es? o bien, cuando habla de fechas o personajes. ¿Quién recuerda...?
- Para dar información amplia y solicitar una respuesta corta. La Historia cambió y la época cambió... las épocas cambiaron, vivían muy felices aquí los grupos indígenas, de repente un acontecimiento importante vino a cambiar la historia, ése acontecimiento sucedió en el año de 1492... ¿qué acontecimiento importante en la historia de nuestro país aconteció?
- Para explicar. Tenemos la anterior. O bien esta otra: De los primeros grupos indígenas nómadas de nuestro estado se hicieron sedentarios, algunos hicieron ya sus fortificaciones en un solo lugar y se dedicaron a la agricultura y construyeron grandes ciudades. Nómbrame al menos una de esas ciudades. (El Chapín, Altavista, Mazapil).
- Propiciar la reflexión: Pero... para los Caxcanes y los demás grupos indígenas, ¿qué significó la conquista?, ¿qué más?... ¿qué significó?
- De empatía. La pregunta anterior porque trata de que se ubiquen en la situación de los grupos indígenas dominados.
- Descriptivas. Esos grupos nómadas se alimentaban de plantas y de animales: ¿cómo eran las plantas? y ¿cómo eran los animales?

Para considerar el resto de los juegos realizados, sólo se anotan los tipos de preguntas que no están clasificadas hasta aquí.

FÚTBOL AMERICANO

- Fomentar la fantasía. Juan de Tolosa, después que estuvo en Tlaltenango y después de que le mostraron unas piedras brillantes que contenían plata tuvo mucha avaricia y tentación por conocer de dónde venían, ¿a dónde fue Juan de Tolosa? Otra de este tipo es: Los españoles estuvieron varios días aquí en el cerro de la Bufa, pero de repente decidieron irse llevando varias cargas de metal, ¿a dónde iban?
- Inferir: La mina más productiva fue la de Vetagrande, ¿en qué lugar está la mina de Vetagrande?. O bien: ¿Dónde construyeron las ciudades de los pueblos mineros?
- Contestar por azar: Las ganancias obtenidas por la minería permitieron el crecimiento de la población y la ciudad se hizo muy próspera. Te pregunto.

Esto ¿fue una ventaja o una desventaja?. O bien: A los indígenas que había de los grupos Zacatecos de los Irritilas y Guachichiles y los demás los convirtieron en esclavos, los hacían trabajar muchísimo. Te pregunto: ¿fue una ventaja o una desventaja?.

- Ampliar vocabulario. A causa de la construcción de las grandes ciudades alrededor de las minas hubo muchas desventajas, entre ellas fue que se contaminaron los pueblos y el agua. Se contaminaron con los “jales”. Te pregunto: ¿qué eran los jales?. O bien: ¿Qué eran las haciendas de beneficio?. O también: La gran desventaja de las grandes ciudades alrededor de la minas fue la “deforestación”. ¿Qué significa la deforestación?

EL MARATÓN

- Ubicar lugares: ¿En qué lugar se encontraba eso?
- Tomar en cuenta al alumno: ¿Quieren dirigir “El Maratón”?
- Solicitar ayuda en las tareas de los niños: ¿No hubo quién te explicará?.
- Formar un guión de investigación 1) ¿Cómo se hace la extracción del mineral? 2) ¿Qué beneficios tiene la extracción del mineral? 3) ¿Cuáles eran las minas más importantes? O bien: Las que se les hicieron cuando los alumnos del turno vespertino acudieron a la excursión a la Quemada (ver anexo 3).
- Auxiliar al alumno en su exposición: ¿Cómo se llama esa máquina?

ENTRE CONSERVADORES Y LIBERALES

- Fomentar el respeto: Emmanuel, ¿en qué se equivocó Alma?... ¿no sabes verdad?
- Propiciar el relajamiento.
M.- Eh, Adrián, la fotografía esa ¿quién la hizo?... ¿a quién representa?
Niño(a)s.- A Miguel Hidalgo y Costilla.
M.- ¿Con costilla o sin costilla?
Niño(a)s.- Con costilla.....(Más adelante está otra).
M.- ¿Qué le pasó al movimiento (de Independencia) se movió para la derecha o se movió para la izquierda? (no supieron qué contestar, parece ---- que no entendieron la ironía).
- Vincular con Matemáticas. ¿Cuántos años hace de eso?... ¿cuánto con exactitud? (de la promulgación de la Primer Constitución Política de Zacatecas).
- Contrastar información con la actualidad. Te gustaría saber ¿cómo estaba constituido nuestro país en 1824?... Observa el mapa y contesta ¿cuántas entidades lo formaban?... Zacatecas ¿era igual que ahora?... Coahuila ¿era así de grandote?
- Completar una palabra o frase. **M.-** Pasamos muchachos a la página 120. fundación de Zaca... **Niños.-** ... tecas.
M.- (Leyendo del texto)... Insurgentes hombres y... **Niños.-** mujeres.

Estos son algunos ejemplos del uso que se les dio a las preguntas en el desarrollo cotidiano de una clase, puede haber otros que me faltó contemplar. Lo que queda muy claro es el hecho de que son un medio que propician la interrelación maestro–alumno–contenidos de aprendizaje, además que se constituyen en herramientas que van a propiciar el desarrollo de habilidades tales como: leer, escribir, argumentar, reflexionar, expresar opiniones, contrastar puntos de vista, realizar resúmenes y cuestionarios, organizar información, etc. Las primeras observaciones registradas en el diario de campo fueron más breves y con menor calidad que las video grabadas, esto necesariamente fue así por las siguientes razones:

- a). No conocía los alumnos con los que se iba a realizar la observación.
- b). Fue necesario establecer algunas estrategias para realizar un *rapport*⁸² o rompe hielos.
- c). Mientras estructuras tu pensamiento, coordinas tus ideas, ya sucedieron un sin fin de relaciones y acontecimientos que no captaste debido a las limitaciones materiales de la investigación.
- d). No se cuenta con la habilidad suficiente para realizar observaciones, no sabes hacia qué aspecto dirigir tu atención ni qué cosas pueden resultar importantes
- e). Se requiere vencer los obstáculos necesarios por los cuales los maestros impiden ser observados.

⁸² Cfr. TAYLOR, S. J. y BOGDAN, R., *Introducción a los métodos cualitativos*, Barcelona, Paidós, 1996.

Las primeras expectativas que me formé durante la primera observación del grupo matutino consignadas en el Diario de Campo se sintetizan en los siguientes enunciados.

- a) Gran cantidad de interrelaciones entre los miembros del grupo.
- b) Extrañeza y desconfianza ante mi presencia.
- c) Disciplina que permite la flexibilidad suficiente para que el niño sienta la confianza necesaria de manera tal que las consultas al profesor de grupo sean continuas.
- d) Profesor ágil (física y mentalmente). Física porque se desplaza con rapidez por el aula para revisar los trabajos. Mentalmente porque cambia de actividad muy rápidamente e implementa estrategias didácticas para cambiar de tema o recuperar la atención.
- e) Amable y cariñoso.
- f) Existen condiciones muy favorables para propiciar el conocimiento ya que el maestro no es autoritario ni impositivo para que se desarrollen las actividades escolares. Trata de consensar lo que quieren realizar los educandos.

Después de las primeras impresiones y los primeros juicios que me formulé del maestro y del grupo al que se iba a observar debo decir que en lo posterior se le fueron agregando virtudes y muy pocos defectos, superando con mucho las expectativas formadas. El siguiente párrafo tomado del Diario de Campo durante las primeras observaciones nos dan idea de cómo trabajó el maestro, qué interpretó el “etnógrafo” de la conjugación teoría-práctica.

Jueves 25 de noviembre de 1999.
Cuando el maestro apoya individualmente a los alumnos está realizando lo que en la teoría de Piaget se llama el Proceso de “Asimilación-

Acomodación”; en la teoría de Bruner se llama “Andamiaje” y Vygotski la denomina “Zona de Desarrollo Potencial”. Cuando el grupo dirigido por el maestro trabaja en equipos está fomentado la cooperación, la solidaridad en los alumnos, la reflexión, etc. La preocupación por proporcionar educación a los alumnos que se atienden, obliga al maestro a buscar diversas estrategias para captar el mayor tiempo posible su atención, en el caso del docente observado tiene mucha agilidad para pasar de una actividad a otra, esto provoca que el alumno aún cuando desarrolla otras actividades a la par que la solicitada por el maestro se percibe que si hay la debida atención. Esto se debe a que el profesor busca actividades interesantes basadas en algún tipo de juego para ganar la atención del alumnado.⁸³

Atendiendo a lo expresado en la cita, nos damos cuenta que en ella se están haciendo comparaciones entre la teoría y el trabajo docente, todo ello permeado de la óptica del etnógrafo, así que esta parte constituye el análisis e interpretación en su fase inicial, puesto que la fecha de esta manera lo afirma.

4.1.1 *Ventajas generales de los juegos*

En esta parte del análisis se anotan las ventajas que en forma general se perciben al someter a un examen o valoración el uso de los juegos para propiciar el aprendizaje de los contenidos de Historia. Cabe hacer notar que las ventajas que se anotan, fueron extraídas de un análisis de las evidencias video grabadas, así como del Diario de campo aunque a menor escala, puesto que este último por lo general se realizó antes de videograbar las clases de Historia, como ya se dijo con anterioridad fue un medio para realizar un *rapport* y de esta manera tratar de que paulatinamente me dejaran los componentes del grupo ver como un intruso.

- Formación de habilidades que requiere el alumno del grado tales como: búsqueda de información, elaborar y contestar preguntas, transformar y construir textos.

⁸³ Evidencia obtenida del Diario de Campo del tercero “B” turno matutino.

- Permiten la autoestructuración⁸⁴ del pensamiento aún cuando sea difícil percibir cuándo y en qué medida aprenden.
- En algunos niños el aprendizaje se percibió de forma mediata; en otros (los más avanzados del grupo) se percibió de manera inmediata.
- Se fomenta la creatividad, la reflexión, la crítica, el razonamiento.
- Se crea un ambiente de autodisciplina.
- Propician la construcción del conocimiento.
- A la contestación de cuestionarios se le da otro matiz.
- Propician la interrelación y de esta manera contrastan su aprendizaje.
- Se propicia en la educación un carácter dinámico y activo.
- Conceptualizar sobre el tiempo pasado.
- La enseñanza de la Historia adquiere un carácter vivencial, es decir, tomando en cuentas los conocimientos previos y experiencias propias del alumno.
- Se vinculan otras asignaturas.
- Incluye a todos los alumnos para que participen.
- Se relaciona el pasado con el presente.
- Incluye las otras dos esferas del desarrollo; el aspecto afectivo y el psicomotriz.
- Permiten retroalimentación de temas.
- Propician el conocimiento de una manera divertida basándose en los intereses del niño.
- Fomentan la socialización.
- Se contextualiza al alumno.
- Propician un ambiente de libertad.
- Permiten la comprensión de las formas de organización anteriores, esto es, reflexionar sobre los procesos sociales que se van estructurando desde el pasado.
- Son inclusivos porque se trata de que todos los alumnos participen.
- Se le da un carácter concreto a la Historia.
- Respetar el turno de participación del compañero.
- Despertar el interés por la asignatura.
- Provocar una actitud 'empatética' (ponerse en el lugar del otro) (comprender a los actores) hacia las situaciones vividas.⁸⁵
- Propician la espontaneidad del alumno.
- Interrelación maestro–alumno contenidos de Historia.
- Se comparten aprendizajes, es decir, promueve la cooperación.
- Fomentar la creatividad.

⁸⁴ Es decir, ven al alumno como el verdadero agente y el responsable último de su proceso de aprendizaje, como “el artesano de su propia construcción”. NOT, Luis, En: COLL, Salvador, César, *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*, México, Ed. Paidós Mexicana, 1997, p. 190.

⁸⁵ PRIETO, Ana María, *op. cit.*

4.1.2 Ventajas específicas y su relación con la Historia Social

EL MINIMUSEO

- Buscar que la Historia sea más comprendida que aprendida.
- Involucra al alumno en la comprensión sobre el pasado ya sea inmediato o remoto.
- Se manifiesta el interés del alumno en las actividades que desempeña antes, durante y después del minimuseo.
- Contribuye a transformar los esquemas mentales de los alumnos.
- Se enseña la Historia de manera concreta a través de los objetos que llevaron los niños o sus representaciones.
- Realizar una reseña sobre los contenidos que se analizaron durante el curso de Historia.
- Que los contenidos del libro se relacionen; en este caso hubo tres lecciones “Tus antepasados”, “Testimonios del pasado”, “El estudio del pasado”.
- Enfocarlo hacia la comprensión de cómo se van transformando las herramientas, instrumentos, máquinas y tecnologías, que el alumno conoce. (Procesos de cambio).
- Comprenda que la organización de los grupos humanos se va perfeccionando. Es decir que se apropie del conocimiento sobre los procesos sociales que se van desarrollando a través de las épocas.
- Comprensión de la Historia de manera vivencial.
- Construcción del conocimiento.
- Propiciar la interacción, comunicación, contrastación de conocimientos.
- El maestro toma en cuenta los ‘conocimientos previos’ del alumno de manera vivencial. Los conocimientos previos son aquellos con los que cuenta el alumno y por lo general expresa cuando es requerido por el maestro, en el diario de campo se captaron varios momentos.

M.-¿Hay algo en tu casa que haya pertenecido a tus tatarabuelos?

Niñ(oa)s.- Sí**Otros.-**No.

M.- Pónganse de pie los que dijeron que sí (Lo hacen). ¿Qué hay en tu casa que era de tus tatarabuelos?

Niñ(oa)s.- (Comienzan a contestar) (conforme van contestando se van sentando en su lugar). Buró, reloj, un chal, una caja grandota, una lámpara, unos lentes, un rifle, una cama, fotos, muebles y ropa.

M.- ¿Saben qué más perteneció a sus tatarabuelos?. ¿Conocen los tubos galvanizados?.....Oigan, ¿hay algo que pertenezca a sus bisabuelos?.

Niñ(oa)s.- Un gorro, un niño Dios antiguo, un molcajete, algunas planchas, un metate, un machete, una lámpara, un cuerpo de borrego (dice Martha). (El maestro aclara). Se le llama zalea mi’ja, ...una televisión en blanco y negro.

M.- ¿Hay testimonios de tu vida antes de entrar a esta escuela?, ¿qué?. ¿Quién tiene sus andaderas?, ¿sus cobijitas?, ¿algún biberón?, ¿algún pañal de tela? ¿sus cobertores?. ¿Cuál es la construcción más antigua?

- Niña.-** La casa tipo.⁸⁶ (continúa la evidencia).....
- Intenta que comprendan el ‘pasado inmediato’ para sentar las bases de la comprensión del ‘pasado remoto’. Percibimos lo anterior cuando comienza a mostrar los objetos que los alumnos llevaron y les platica sobre su uso.
M.- Relato 1. en este momento tengo en mis manos unos anteojos con estuche. (Luego les muestra el rebozo de la abuela de Jessica Andreína, les platica una historia de cuándo y de cómo se usaba, les platica sobre algunas costumbres de cuando era muy común utilizarlo). (Llega una máquina de escribir marca Rémington de aproximadamente 1900 o 1920 que ya no funciona. Les platica sobre su uso hasta llegar a las computadoras que escriben con sólo estarle dictando). (Toma una plancha de fierro)...Antes las mamás sólo podían utilizar carbón o leña para calentar las planchas de fierro (en el pintarrón con los dibujos de los niños están representadas las planchas de carbón). En la actualidad hay modernas planchadoras en las que se mete casi la pieza completa, se cierra por unos segundos y ya está planchada la pieza.⁸⁷ (Continúa la evidencia)
 - “Contextualiza al alumno” a través de comparaciones de sucesos, costumbres, vestimentas, herramientas, que se usaron en la época que se trató de hacerle comprensiva. Ubicar en el tiempo y en el espacio las situaciones vividas.
 - Relaciona la asignatura de Historia con la de Matemáticas para buscar que los alumnos amplíen sus esquemas mentales. Un ejemplo de ello lo tenemos en el siguiente párrafo:
M.- ¿La casa tipo? ¿cuál es la casa tipo?. ¡Ah! La casa muestra (Aclara el profesor que junto a la escuela hay una manzana de casas idénticas) (se asoma al ventanal). La niña se refiere a la primera casa que se hizo de ese fraccionamiento.
Otra niña.- La casa de la huerta la hicieron en 1920. (No supe a cuál casa se refieren). (Él les pide que hagan la resta para saber cuántos años tiene esa casa, juntos concluyen que tiene 80 años).⁸⁸

Otros comentarios relacionados con esta evidencia son: En el video se muestra una clase participativa, amena e interesante, en ella se intenta hacer comprender al alumno que todos tenemos una historia, es aquí en esta manera de propiciar el conocimiento cuando se relaciona con la Historia Social puesto que en los fragmentos anteriores podemos percibir que las herramientas, vestidos, costumbres y otros objetos se refieren a los que usan las clases populares, como ejemplo el uso del rebozo, el monedero metálico, el libro de historietas que se

⁸⁶ Evidencia videograbada que lleva por título: “El Minimuseo”. Testimonios del pasado. Realizada el viernes 14 de enero del 2000.

⁸⁷ *Idem.*

⁸⁸ *Idem.*

menciona en la descripción (Pepín). Constantemente les pide que expresen sus vivencias para enriquecer el aprendizaje y comprensión de la asignatura, es decir trata de que el alumno aprenda significativamente puesto que entran en relación los conocimientos que ha adquirido.

El minimuseo en el turno vespertino. Aparte de algunos ya mencionados.

- Construir las nociones de tiempo–espacio a través de algunas preguntas que tratan de explicar las diferentes etapas de nuestra Historia.
- Se intenta por primera vez que los alumnos expongan la clase ya que en ocasiones anteriores sólo eran receptores.

Niño.- Aquí fue cuando antes de los españoles, los españoles, los Aztecas, aquí está cuando las puntas de las flechas.....(va señalando algunos objetos que componen el Minimuseo)...molcajete que usaban antes, platican entre ellos (los expositores). Estos dibujos son de los Mayas.....No maestra nosotros no sabemos

Maestras.- (Les hacen más preguntas para obtener información, se insiste en ello). (Al no obtener respuestas se procede a auxiliarlos en su exposición).

- Toman en cuenta los ‘conocimientos previos’ de los alumnos.

Maestra.- ¿Se acuerdan que quiere decir prehispánica?

Niñ(oa)s.- Antes de la llegada de los españoles.

- Intentan realizar la conexión pasado-presente cuando en cada una de las épocas se relacionaba con lo que aún está presente en la actualidad. Ejemplo en la época prehispánica se les platicó sobre La Quemada y se les interesó para realizar una excursión. También con los edificios coloniales y otros testimonios. Es aquí en donde se considera que está presente la Historia Social porque se intenta que conforme se van abordando las épocas el niño relacione sus experiencias con los procesos sociales que fueron necesarios para organizar cada nueva sociedad a través del tiempo de *larga duración*.⁸⁹
- Se relacionó con la asignatura de Matemáticas cuando se les dice que cuántos años son desde la época colonial desde 1521 hasta el 1821.
- Se realizó una breve introducción a los contenidos que se verán durante el ciclo escolar.
- Se enfocó hacia la comprensión de la historia remota. Se clasificaron los objetos según el orden cronológico que representaban acorde a las etapas sugeridas en el libro de tercer grado.
- Falta construcción del conocimiento porque se percibe que están más acostumbrados a la exposición oral de las maestras.

⁸⁹ Es un término de Fernand Braudel para definir el tiempo largo en que permanecen las estructuras geográficas, sociales, mentales: “Nos propone distinguir entre <<larga duración>>; los ciclos económicos con sus distintas fases coyunturales, las formaciones sociales y las fluctuaciones demográficas (el tiempo social); y los acontecimientos o <<tiempo individual>>”. En: CASANOVA, Julián, *op. cit.* p. 62.

En las actividades posteriores se trata de que a través de su desempeño se apropie del conocimiento, explique los procesos sociales, perciba la transformación en las tecnologías que usa el hombre concreto de cada una las épocas, integre la información para que sus estructuras mentales evolucionen. Se fomentó el interés por la actividad cuando participaron en la elaboración del escenario que incluyó: confección de atriles para presentar las obras pictóricas, retratos, ilustraciones, recorte de periódicos, dibujos. Por ser una de las primeras actividades tipo juego realizadas, posiblemente haya sido poco útil puesto que fue necesario valerse del verbalismo aunque se haya tratado de dar un sesgo activista. Esto significa que una de sus mayores utilidades consistió en que sirvió de base para soportar las posteriores acciones lúdicas.

EXCURSIÓN A LA QUEMADA

- Reforzar las interrelaciones de tipo afectivo y emocional del alumno.
- Extraerse de la rutina escolar al realizar actividades motivantes.
- Se fomenta la socialización del niño.
- Se vinculan varias asignaturas.
- Fomenta las habilidades instrumentales tales como: la realización de una entrevista, elaboración de resúmenes, investigación, elaboración de maquetas, dibujos, textos, exposición de temas, comentarios, opiniones, etc.
- Se fomenta la apropiación de los contenidos de manera activa.
- Se basa en el principio educativo de '*Aprender haciendo*'.
- Fomentar la expresión oral y escrita, la comunicación en general al exponer y redactar sus ideas sobre las evidencias del trabajo señaladas anteriormente.
- Se fomenta la capacidad de observación puesto que las actividades que se les pide antes de la realización de la excursión van en el sentido de que traten de captar todos los detalles, tanto de la explicación del '*tenanche*' (guía) como del lugar, la historia que les relatan, así como lo que percibieron durante su visita al lugar.
- Logran un '*aprendizaje significativo*', puesto que al poner en juego todos sus sentidos se logra que el conocimiento sea más duradero y eficaz. Vale la pena comentar que antes de la excursión las maestras realizaron un '*andamiaje*' muy acertado por el hecho de que al trabajar con los contenidos

basados en el interés que despertó la actividad necesitaron apoyarlos para saber preguntar, tomar notas, corregir ortografía, interpretar, recordar detalles, etc.

- Mediante el interés convertido en motivación intrínseca para realizar la actividad les facilita que se involucren los alumnos para adquirir su propio aprendizaje y esto les permite contrastar, argumentar, desarrollar habilidades motoras, mecánicas, instrumentales.
- Se desarrolló la espontaneidad al exponer ante el grupo sus evidencias de trabajo.
- Construcción del Conocimiento.
- Apropiación del conocimiento de manera divertida.

Esta actividad la considero más completa y una eficaz propiciadora de construcción del conocimiento puesto que involucra una gran cantidad de tipos de aprendizaje según los categoriza Gimeno Sacristán, que a pesar de que ha sido utilizada esta clasificación creo que viene al caso porque en ésta parte del análisis ayuda a demostrar que tan útil resultó la actividad

*Los tipos de aprendizaje que se fomentan en la escuela son: motor, perceptivo, verbal, conceptual, de solución de problemas, creador, de memoria, inteligente, por comprensión, de actitudes, emocional, social, reflexivo, de automatismos, por condicionamiento, por imitación, por instrucción, asociativo, etc.*⁹⁰

La mayoría de los que han sido enunciados se pueden percibir a través del análisis de la evidencia videograbada porque esta actividad fue realizada durante algunas semanas antes, durante y después de la exposición de los trabajos de los alumnos (ver Capítulo III, Descripción de la excursión a la Quemada). Además, podemos encontrar en esta evidencia que se relaciona con la mayoría de los juegos que se muestran en la clasificación del Capítulo III y por eso es que fomenta muchas habilidades tales como: fomentar la expresión oral y escrita, la comunicación de ideas, resumir, capacidad de observación, habilidad en el dibujo, entre otras. Se basa en el principio educativo 'aprender haciendo' y con ello se

⁹⁰ GIMENO Sacristán, José, *op. cit.*

propicia grandemente el aspecto constructivo. En relación con la Historia Social se puede considerar que al conocer su tipo de organización social, su religión, sus juegos, sus costumbres, su tianguis, su vida cotidiana, el lugar en que está enclavado, así como al realizar su maqueta y posteriormente su explicación, necesariamente implica que adquiriera conocimiento significativo por el hecho de que pone en juego lo aprendido con sus experiencias anteriores y actuales para comparar la vida que se desarrolló en aquella época con la actual dando lugar a que mediante la imaginación haga abstracción de conceptos que se tornan difíciles de explicar si no se hiciera de esa manera constructiva basada en la actividad del sujeto.

EL GATO

Aunque fue una actividad que no está video grabada se dan los pormenores de algunas ventajas que se percibieron durante su realización puesto que ésta se aplicó en una ocasión en que el maestro de grupo solicitó un permiso económico.

- Se da una construcción colectiva a la vez que individual del conocimiento.
- Se utiliza para vincular varias asignaturas del programa.
- Puede ser utilizada para repasar las lecciones.
- Despertó interés como todos los demás juegos realizados.
- Se categoriza dentro de los juegos denominados de desarrollo mental.

DRAMATIZACIONES (JUEGOS DE SIMULACIÓN)

ESPONTÁNEAS

- Contextualizar al alumno en la época.
- Tratar la Historia de manera concreta.
- Desarrollar los esquemas de investigación del alumno para convertirse en productores de su conocimiento.
- Es un juego sociodramático.
- Ampliar sus esquemas mentales para construir el argumento.
- Establecer la diferencia entre una dramatización en la que se realizó andamiaje y en otra en la que no.
- Observar las capacidades de desarrollo espontáneo.
- Fomento de la autoevaluación.

- Se fomenta el aprendizaje vicario (por imitación), la espontaneidad, la madurez de cada participante, comprensión de los conceptos.
- Construcción de autoconceptos.
- Fomentar la expresión oral.
- Percibir el grado de madurez alcanzado por el alumno.

El objetivo principal por el que se realizó de esta manera fue para establecer una diferencia entre los niños a los que se proporcionó “andamiaje” para observar el desarrollo espontáneo en estos alumnos, el trabajo del maestro consistió en explicarles y contextualizarlos en el pasado remoto pero no auxiliarlos en la planeación, desarrollo y ejecución. Con todas las insuficiencias que se observaron en este tipo de dramatización (Juego de simulación) se pudo constatar la importancia del profesor para dirigir las actividades escolares, mediante esta comparación se pudo obtener una de las primeras conclusiones acerca del tipo de juego que se debe fomentar en el tercer grado de primaria. (Ver Capítulo. I: en el apartado Definición y características de juego). En relación con la Historia Social puede afirmarse que entró en relación con ella puesto que después de la participación se realizó una interesante autoevaluación, se pudo canalizar hacia ese aspecto, si además de esta última actividad se analizan los procesos sociales que tuvieron que darse a través de los miles de años a que hicieron referencia para sacar más provecho de la situación didáctica, con todo ello resultó un “juego de simulación” que sirven de base para sostener otros aprendizajes posteriores.

DIRIGIDAS

- Contextualizar.
- Hacer comprensiva la Historia.
- Desarrollo de actividades instrumentales al crear los personajes, realizar la indumentaria, montar la escenografía, hacer carteles, crear los diálogos, etc.

- Propicia la actividad autoestructurante.
- Búsqueda de información para propiciar la investigación.
- Propician la autodisciplina, la comunicación, el liderazgo de los participantes.
- Fomenta destrezas y habilidades como: resumir, transformar, interpretar, integrar la información en textos.
- Promueve 'andamiaje'.
- Lograr una participación amplia.
- Propician la reflexión.
- Adaptar los contenidos al nivel de comprensión del alumno.

Es considerado como un “Juego de simulación” por el hecho de que se trata de actuar como los primeros pobladores y con ello se pretende contextualizar al alumno y crear el concepto de “Empatía”, este tipo de juego permitió hacer comprensiva la Historia puesto que en el video se nota que las actividades realizadas antes de su puesta en escena contribuyen a lograr un aprendizaje del cuál no podemos dar cuenta puesto que al intervenir en la creación de su vestuario no sabemos si el alumno es el que da ideas para hacerlo y qué tanto participó en su confección. Desde ahí se percibe la contextualización puesto que los que participaron en la dramatización iban vestidos acorde a la época. Asimismo, se pueden percibir ciertos elementos de la Historia Social cuando las maestras están apoyando, dando ideas para tratar los diversos temas con este tipo de recurso didáctico ya que están demostrando que la tecnología utilizada para subsistir es la más simple puesto que utiliza elementos naturales para defenderse de los animales y desempeñar sus actividades de la vida cotidiana. Igualmente con el “andamiaje” realizado se perciben también ciertos elementos de los procesos de cambio puesto que cada equipo trató un tema diferente, los primeros que participaron trataron el tema “Los primeros pobladores”. El equipo que siguió “Los primeros mexicanos” y el último “Los primeros zacatecanos”. De

este modo es como se percibió cierta evolución en los procesos sociales, la organización social y el desarrollo tecnológico. Lo que leen los niños ante sus compañeros es el resultado de un proceso de investigación que por simple que parezca implica desarrollar habilidades, entre ellas: resumir, redactar, transformar, interpretar, seleccionar contenidos, integrar un discurso, comunicar. Esto significa que detrás de esas evidencias está lo que no se hace presente, por ejemplo, cuántas veces les corrigieron sus textos, cuánto tiempo dedicaron a reformular, cuánto más necesitaron para poder caracterizarse. Estos son algunos de los aspectos que rara vez valoramos al emprender una actividad tipo juego. Por ese gran número de beneficios obtenidos vale la pena sacrificar un poco de tiempo dedicado a la enseñanza formal ya que este es recuperado con creces puesto que se dedica a actividades de construcción basados en el interés lúdico de los alumnos, aún cuando implique un esfuerzo más grande por parte del educando puesto que dicho interés se convierte en un potente motor que impulsa los procesos mentales y las habilidades.

PASADO, PRESENTE, FUTURO

- Facilitar la comprensión de la Historia.
- Se privilegia la coordinación motriz.
- Control disciplinar.
- Juego corto de actividad física.
- Permite las interacciones.

CAXCANES Y ESPAÑOLES

- Retroalimentar temas.
- Vincular asignaturas.
- Desarrollo de actividades motrices.
- Propiciar la reflexión.
- Estructurar los conceptos de tiempo–espacio.
- Engloba juegos de actividad física, mentales, constructivos e instrumentales, propician el conocimiento de manera divertida.

FUTBEIS

Con el fin de no repetir los beneficios anteriores conviene decir que el análisis de estas categorías obtenidas en los juegos, permiten afirmar que cuando se involucran varios tipos de juegos estos resultan más eficaces para promover los conocimientos basados en el interés y la acción del educando. Al igual que en el anterior se engloban varios tipos de juegos como: de recreación, de actividad física, mentales, constructivos, instrumentales estos dan como resultado que el alumno a base de repetir preguntas y respuestas se apropie del conocimiento pero sin llegar a la repetición mecánica o memorística sino a una construcción participativa que da lugar a la estructuración del pensamiento y al desarrollo de habilidades; se percibe de forma más reiterada la construcción colectiva de los conocimientos.

FÚTBOL AMERICANO

- Son las mismas ventajas que en el anterior.
- Es del tipo de 'juegos instrumentales' y de 'desarrollo mental'.
- Enseña a consultar textos.
- Actividad basada en el interés del alumno.
- Respetar el turno del compañero.
- Aumentar el tiempo de atención a la asignatura.
- Propicia la construcción del conocimiento.

Los juegos: Pasado, presente y futuro; Caxcanes y Españoles, Futbeis y Futbol americano fueron realizados el mismo día (27 de marzo del 2000). Estos pueden ser utilizados para facilitar la comprensión del pasado remoto. Son un valioso auxiliar para retroalimentar temas tratando de que las preguntas contribuyan a propiciar la reflexión y auxilien en la construcción de la noción del pasado. El tipo de preguntas debe propiciar la explicación y no sólo el aprendizaje memorístico y mecánico. Al conjugar varios tipos de juego resultan eficaces para

propiciar conocimiento así como para hacer efectiva la interrelación que debe haber entre el maestro, el alumno y los contenidos de Historia.

El contenido social se manifiesta en el tipo de pregunta que elabora el maestro puesto que no sólo incluye las que hablan de fechas, personajes y lugares, sino que al analizarlas me doy cuenta que al hacerla abundante explica muchos detalles sobre los hechos sociales. En un apartado de este capítulo se mencionan las funciones que tuvieron las preguntas resaltando las siguientes por su contenido social: ¿A qué se le llama época prehispánica?, ¿quiénes habitaron en Tlaltenango?, ¿cuáles eran algunas tribus de nuestro estado?, qué era un cacique? ¿qué hacía?. Pero... para los Caxcanes y los demás grupos indígenas ¿qué significó la conquista? ¿qué más? (De empatía). ¿Dónde construyeron los pueblos mineros? y otras más.

MARATÓN

- Se privilegia el aprendizaje individual.
- Es un juego de los categorizados como 'de Desarrollo Mental'.
- Vincular asignaturas.
- Retroalimentar temas.
- Propician la adquisición del conocimiento de manera divertida.
- Propician el 'andamiaje' por parte de los alumnos más adelantados.
- Fundamentan la autodisciplina.
- Permiten la comunicación, entre iguales y con el profesor.
- Se amplía la interacción.
- Permiten la autoestructuración del pensamiento al privilegiarse la actividad individual.
- Construcción del conocimiento.
- Fomenta el espíritu crítico.

El siguiente fragmento es parte de la evidencia videograbada previo a la realización del juego.

M.-los caballos....tomaban caballos nuevos, descansaditos y se iban, ahí dejaban los caballos viejos, llegaban a Querétaro. Los caballos iban muy cansados, dejaban esos caballos cansados, tomaban otros caballos que no estuvieran cansados y se los llevaban, para eso servía, también descansaban ahí las personas, también a veces las personas se

cansaban. (Este relato está describiendo la vida cotidiana sobre las actividades que se realizaban a lo largo del Camino de la Plata, está haciendo un relato comprensible para el grado de desarrollo intelectual que deben tener los alumnos, está fomentando la imaginación sobre la época tratando de contextualizarlos). (Se está refiriendo a los Presidios y Estancias que se encontraban a lo largo del camino).

Niño.- ¿Todavía no existían los carros?.

M.- No. Los carros no existían en ése tiempo. Muchachos seguimos. Las carretas....(los niños comienzan a leer en su libro). No. Mejor anotamos lo que cargaban: (Les dicta): “Las carretas cargaban aceite, especias, alimentos, telas, sedas y mercancías que utilizaban en actividades mineras, todo eso,....” (siguen leyendo los niños) “a su regreso a la capital, la plata extraída de Zacatecas y junto a sus alrededores.....” ... “Muchachos, en la lección hay un dibujo, ¿qué dice abajo del dibujo? (leen de prisa y no se les entiende). Imagínense esas diligencias, ¿en qué lugar de la república se encontraba eso?.

Niños.- Arriba de la Bufa.

M.- Nuevamente léanlo...1....2...3. niños, (lo hacen de prisa y fuerte, cada quién a su volumen y ritmo, gritan, hacen bullicio). Niñas, lean el segundo, (renglón) (lo hacen de igual manera). Bien muchachos en vista de que el trabajo que teníamos pendiente se ha terminado, sean tan amables, este tema va a ser motivo de trabajo de la siguiente sesión. Mientras tanto sean tan amables de ... cerrar su libro (lo hacen).

M.- ¿Quieren dirigir “El Maratón”⁹¹(Continúa la evidencia)...

Podemos notar ciertos elementos de la vida social de aquella época, los niños de esta edad son muy dados a considerar que el medio que les rodea siempre ha permanecido igual, es por eso que este tipo de actividades contribuyen grandemente a contextualizarlo en la época y a percibir algunas transformaciones que se dan a través del paso del tiempo. También podemos notar que el relato es canalizado hacia la vida cotidiana y que son seres de carne y hueso que requieren descansar para continuar con sus actividades habituales. Este es el aspecto que conforma la Historia Social que debe ser abordado a través del curso.

ENTRE CONSERVADORES Y LIBERALES

- Pertenece a los categorizados como ‘Instrumentales o de Desarrollo de Habilidades’.
- Búsqueda de información.
- Retroalimentación de saberes.
- Propicia la reflexión.

⁹¹ Evidencia videograbada que lleva por título “El Maratón. El Camino de la Plata”. Con el grupo de 3° “B” T.M. el 30 de marzo del 2000

- Se amplía la interacción.
- Adquirir los conocimientos de la Historia de manera vivencial.
- Se relaciona con los 'Juegos de Simulación' (dramatizaciones).
- Se potencia la 'empatía' (ponerse en el lugar de otro) para provocar el aprendizaje.
- Se procura dar el aprendizaje de manera concreta.
- Se promueve el aprendizaje 'Constructivo'.
- Ayuda a contextualizar al alumno.

En la descripción del juego se dice cómo fue su realización, en esta parte del trabajo se hace una relación de toda la evidencia para juntar aquí las partes que considero que pertenecen a la Historia Social. Para evitar confusiones, es necesario comentar que se comenzó a trabajar en el libro de historia con la lección 35, titulada "José María Cos y la Independencia", después continúa con la lección 36 "La primera república federal" y es en esta parte en donde efectúa el juego "Entre conservadores y liberales", en el cuál se puede considerar que está presente el concepto de 'Empatía' porque trata el profesor de que por medio del juego se ubique en la época y comprenda el proceso social que se efectuó hasta llegar al tipo de gobierno que desde entonces tenemos. A base de fragmentos de la evidencia se pretende ejemplificar cuando se está tratando de una Historia Social que considero que ésta no ha sido abordada de manera consciente por el docente sino que es una estructuración propia del autor.

M.- (Leyendo el libro) (El entrecomillado es para destacar los contenidos del libro de texto). "Esta época inicia con la conquista de Tenochtitlan y finaliza en 1810".

Alma.- "Entre 1810 y 1821 ocurre la Guerra de Independencia. Esta guerra fue ocasionada (Emmanuel se ríe fuerte) por el descontento que se sentía con los españoles".....(Los puntos suspensivos significa que en la evidencia no es lo siguiente sino que hay otras intervenciones).

Omar.- "Variadas eran las causas del descontento: La pobreza de la mayoría de la población. El enriquecimiento de los españoles. Su control sobre los puestos más importantes del gobierno y de la iglesia".....

María de Jesús.- "La Guerra de Independencia comenzó el 16 de septiembre de 1810, encabezada por Miguel Hidalgo y Costilla en Dolores, Guanajuato".

Mariel.- “Muchos, muchos zacatecos (así leyó: debe decir zacatecanos) lucharon por la Independencia de México, entre otros José María Cos y Pérez, Daniel Camarena y Víctor Rosales”....

M.- Leíste por ahí una palabrita mal. ¡Eh!, Adrián dime, la fotografía ésa ¿quién la hizo? (levantan la mano algunos).

Adrián.- (Lee). “Tomado de: José Guadalupe Posada”.

M.- Tomado de José Guadalupe Posada. Gracias, Adrián ve a sentarte. Esa fotografía, esa pintura mejor dicho ¿a quién representa?.

Niños.- A Miguel Hidalgo y Costilla.....

M.- Bueno, siguiente página, seguimos Mari...sol.

Marisol.- “¿Te gustaría saber quiénes fueron aquellos héroes zacatecanos?. Escribe una breve biografía de algunos de ellos, investiga con la ayuda de tu profesor, los siguientes datos: Nombre, nombre”. Yadira ¿cuál escribiste?.....

Martha.- Eh. Miguel Auza, lugar de nacimiento.

M.- Nada más nombre. Gracias. Nancy.

Nancy.- Jesús González Ortega (Continúan nombrándolos)....

M.- “Elabora...dice en la página 115. Elabora un pequeño escrito, donde señales cuáles fueron las causas principales del movimiento de Independencia”.

M.- ¿Pero qué distinguía a los conservadores de los liberales?. Gustavo...

Gustavo.- La riqueza.

M.- La riqueza, ¿cuáles eran los ricos?

Niña.- Los liberales.

M.- Pero, ¿cuáles eran los ricos, los ricos, los conservadores o los liberales?.

Niños.- Los conservadores.

M.- Los conservadores, ¿sí!. Y quería seguir conservando su riqueza y poder. ¿Qué me dices Daniel?.

Daniel.- Que..que además los conservadores (lee lo que dice el libro para apoyar sus respuesta), “querían el centralismo como forma de gobierno” o sea que ellos nada más quería que estuvieran en el gobierno, quería que todos estuvieran en el puesto de gobernador.

M.- ¿Quiénes querían tener siempre el poder y pertenecer a la clase de gobierno?.

Niñ(oa)s.- Los conservadores **Otros.-** Los liberales.

M.- Los conservadores y gracias a estas luchas de Independencia y de Reforma los liberales ganaron, por eso ahora elegimos presidente, se cambia de gobierno cada seis años, gobernador cada seis años y cada municipio cada tres años.....

M.- Valentín Gómez Farías representante de los...

Niños.- Liberales.

M.- Lucas Alamán representante de los.....

Niños.- Conservadores.

M.- Pónganse de pie todos los que viven en la Calle Valentín Gómez Farías (lo hacen).....

M.-José María Rojas ¿era hombre o mujer?

Niño.- Gobernador.

M.- ¿Era hombre o mujer? **Algunos.-** Mujer. **Otros.-** Hombre

M.- Hombre. En aquellos días les anotaban esos nombres, por ejemplo mi abuelo se llamaba Jesús María Castañón.

Niño.- Mi papá se llama Jesús.

Martha.- O como José María Morelos.

M.- O como José María Rojas. Seguimos, el fue el primer gobernador electo en Zacatecas conforme a la nueva constitución. Póngase de pie el que sepa ¿quién es el gobernador?. (Nada más se pararon dos), a ver Mariel, dímelo (no contesta) y luego para qué.. a ver Agustín.

Agustín.- Ernesto Zedillo.

M.- Ernesto Zedillo ¿es el gobernador de Zacatecas?.

Niña.- No profe (hablan varios más hasta que se escucha la respuesta), Monreal, Monreal.... Ricardo Monreal Ávila.

Niña.- (Echa porras a su gobernador).

M.- Como gobernador.... como gobernador constitucional, García Rojas o sea el tatarabuelito de Jessica, perdón de Yadira (lo dice por los apellidos), el estableció la Milicia Cívica que sería muy importante en la defensa del federalismo, qué otra cosa hizo?.

Niña.- “Apoyó la ... (otros se unen y terminan de leer) autoridad del poder civil sobre los militares y los religiosos”.

M.- Pregunto: ¿qué es la milicia cívica?.

Niños.- (Atropelladamente lo dicen y no se entiende).⁹² (Continúa la evidencia)

En la evidencia se percibe que en muchas ocasiones trata los temas de manera vivencial ya que constantemente va de los contenidos abordados en el texto a la actualidad en que vive el alumno involucrando además los conocimientos previos con los que cuenta. Esto no quiere decir que la Historia Política no esté presente, aunque existen muchos elementos para considerar que la Historia Social es motivo de tratamiento didáctico, son más los elementos que denotan que aún nos hablan del privilegio que tiene la Historia Política. Esto es así porque son los materiales didácticos con los que cuenta el profesor para desempeñar su labor. De todas formas por algo hay que empezar, puesto que la Historia Social, aunque no es un elemento nuevo, en nuestro país sí lo es ya que esta manera de hacer la historia es un paradigma que está en construcción.

CRUCIGRAMA

- Salir de lo habitual para contestar cuestionarios.

⁹² La evidencia videograbada se titula. “José María Cos y la Independencia” realizada el 25 de mayo del 2000.

- Se categoriza dentro de los ‘Juegos Instrumentales’.
- Se provoca el ‘Conflicto Cognitivo’.
- Se propicia la interrelación, la comunicación, la contrastación.
- Sistematizar información.
- Propicia las actividades de búsqueda.
- Estructuran el pensamiento.
- Se utiliza como retroalimentación de temas.
- Buscar información.
- Comprensión de la Historia.
- Contextualizar.
- Proceso de socialización.

Con este tipo de juegos instrumentales se pretende salir de lo habitual de contestar cuestionarios que ayudan muy poco al alumno así como se viene realizando en la actualidad. Quedó evidente el hecho de que cuando la práctica escolar se basa en actividades distintas a las que está acostumbrado realizar surgen grandes problemas de estructuración; esto es lo que los teóricos denominan “conflictos cognitivos”.⁹³ A pesar de que el profesor fue formando equipos de dos, luego de cuatro y luego de ocho no pudieron contestar el crucigrama. Estos problemas se superan al utilizarlos con más continuidad hasta llegar a apropiarse del conocimiento y al final de este proceso llegan a elaborar ellos mismos sus propios crucigramas, en ciclos escolares anteriores se ha podido realizar esto. Aunque era el segundo que contestaban, me di cuenta de que se necesita apoyarlos para tratar de resolverlos (realizar un *andamiaje*) entre muchos niños o entre todo el grupo durante los primeros crucigramas.

⁹³ El conflicto cognitivo, en la versión más ortodoxa, “aparece básicamente como resultado de la falta de acuerdo entre los esquemas de asimilación y la constatación de los observables físicos correspondientes, o bien como resultado de las contradicciones internas entre los diferentes esquemas del sujeto... En el caso de Perret-Clermont y sus colegas, la naturaleza del conflicto es sustancialmente distinta, pues se concibe como el resultado de la confrontación entre esquemas de sujetos diferentes que se producen en el transcurso de la interacción social. De aquí la denominación conflicto sociocognitivo”. COLL Salvador, César, *op. cit.*, p. 116.

Algunas de las ventajas que presenta la elaboración o resolución de crucigramas es que los ayuda a sistematizar y simplificar información, a estructurar su pensamiento, a comprender más fácilmente el tema, los auxilia a que se enseñen a buscar información. Este tipo de experiencias didácticas son especialmente valiosas puesto que dándoles un uso racional, sin abusar de ellas se constituyen en un valioso elemento didáctico que contribuye a la comprensión de la Historia, porque para realizar un trabajo más completo se puede tomar como base las respuestas y así se puede contextualizar, profundizar, contestar interrogantes del alumno dirigiendo su atención a la Historia social, al finalizar los intentos de construcción se opta por dar respuesta a algunas partes del crucigrama y se procede a dictarles como lo demuestran los siguientes fragmentos obtenidos de la evidencia, se aclara que se procede de igual manera que en el anterior.

M.- Dos puntos y seguido (está dictando) “Para comprender algunos datos históricos.....”.....(lo repite un niño) (El dictado no se pudo transcribir completamente porque en ese momento había mucho bullicio y también debido a que era necesario interrumpir la videograbación porque los niños querían posar para la cámara).

“**a).**- Se le llama conquista espiritual al hecho.... ..de cambiar las creencias religiosas de los pobladores”.

“**b).**- Es llamado criollo....”.....

“**c).**- La Guerra Chichimeca ocurrió.....entre 1550 y1600”...El mestizo es un....

“**d).**- Es mulato hijo de español y negra”.

“**e).**- El camino de la plata, el camino de la plata servía para transportar mercancías de Zacatecas a México”.

“**f).**- Los misioneros que más influencia tuvieron sobre la educación en aquella época fueron los....”.

“**g).**- Miguel Hidalgo y Costilla encabezó la Guerra de Independencia el 16 de septiembre de 1810”.

“**h).**- Los primeros misioneros que llegaron a Zacatecas provenientes de Michoacán fueron los...”.....

“Víctor Rosales es un general.....que luchó por la Independencia”.....

“i).- Debido a la Guerra Chichimeca, debido a la Guerra chichimeca,.....los españoles...los españoles....decidieron poblar con indígenas algunas regiones de Zacatecas”....

“j).-Los encargados de evangelizar, es decir, imponer la religión cristiana fueron los....fueron los misioneros”.

“k).- Otro zacatecano independentista fue Daniel.....Camarena”....

“l).- A la división de clases sociales de la sociedad colonial se le llamó”.

HISTORIA VIVA

- Son ‘Juegos de Simulación’ que presentan las mismas ventajas que se apreciaron en las dramatizaciones.
- Lograr la empatía.⁹⁴
- Aplicar la Historia Social o algún elemento de ella.

Esta forma de tratar los contenidos contribuyen a desarrollar la imaginación, a contextualizar a los personajes en el tiempo y en el espacio, a crear una noción de tiempo histórico, a aplicar la Historia Social ya que los personajes forman parte de una sociedad “con el fin de comprender las acciones del hombre en el pasado desde la visión del presente y reconocer las diferencias entre los momentos históricos”.⁹⁵

TÉCNICA DE LA REJA

- Promueven la disciplina.
- La participación de los alumnos.
- Fomenta el espíritu crítico.
- Permite la interrelación, la comunicación, la contrastación.
- Se relaciona con los ‘Juegos Instrumentales’ y de ‘Desarrollo Mental’.
- Búsqueda de información.
- Fomentar la comprensión de los contenidos.
- Permite la apropiación del conocimiento.
- Se comparten aprendizajes.
- Adquisición de habilidades.

⁹⁴ La *empatía* no sólo se trata de “ponerse en el lugar del otro” sino que incluye la finalidad de comprender las acciones de los hombres en el pasado, desde la visión del presente y reconocer las diferencias entre los distintos momentos históricos según el concepto de PRIETO, Ana María, *op. cit.*

⁹⁵ MARTÍN, Elena, *op. cit.*

En el desarrollo de esta actividad algunas de sus virtudes que se percibieron principalmente fueron: Control disciplinario por sí mismos (autocontrol), hace participar a los alumnos como auxiliares, mediante esta estrategia se contribuye a formar en el alumno un espíritu crítico que contribuya a que por medio de la interacción el alumno se apropie del conocimiento. A pesar de que se contestaron pocas preguntas se contó con el hecho observado de compartir aprendizajes. Por otra parte la búsqueda de respuestas a las interrogantes, a mediano plazo se verán los resultados ya que los capacita para estructurar su pensamiento con el constante uso de materiales impresos que poco a poco va interpretando; es decir que de esta manera se crea un “andamiaje” sólido que permitirá en los grados posteriores adquirir habilidades de búsqueda por medio de las estrategias implementadas por los profesores de grupo con la finalidad de fomentar la comprensión de los contenidos. Aunque en apariencia la actividad cuenta con pocos beneficios, considero que esto no es así. Si aprendemos o tratamos de conocer las estructuras mentales del alumno esto nos permitirá implementar actividades lúdicas o al menos diferentes y atractivas para él que tengan como intención involucrar al alumno a que se interese por la asignatura.

PISTAS

- Está catalogado como ‘Juegos Instrumentales’ o ‘Desarrollo de Habilidades’.
- Búsqueda de información.
- Sistematizar información.
- Se relaciona con los ‘Juegos de Actividad física y los mentales’.
- Permite la interrelación, comunicación, contrastación.
- Permite la construcción de los saberes.
- Propicia el ‘Conflicto Cognitivo’.
- Estructura el pensamiento.

COORDENADAS

- Clasificado como de 'Desarrollo Mental'.
- Retroalimentación de temas.
- Vincular con otras asignaturas.
- Propician la autodisciplina al respetar el turno del compañero.
- Propician el Desarrollo individual.
- Promueve actividades de búsqueda de información.
- Se relaciona con los 'Juegos Instrumentales'.
- Promueven valores como la democracia, el respeto.

Estas dos últimas actividades tipo juego por el hecho de no haber sido aplicadas en el tercer grado y tampoco están video grabadas sólo se comenta el hecho de que contribuyen a enriquecer la propuesta de trabajar los contenidos de Historia bajo un enfoque social utilizando como medio una serie de estrategias lúdicas para propiciar aprendizaje. Algunas de sus ventajas han sido mencionadas, aunque podemos considerar que no han sido anotadas todas.

4.2 La construcción del conocimiento histórico

Al participar los niños de tercer grado en la apropiación de los contenidos de Historia a través de juegos didácticos se logran muchas ventajas que ya han sido mencionadas, queda por anotar algunas de las evidencias video grabadas en las que las actividades desempeñadas corrieron a cargo de los alumnos. El primer intento de participación de los niños para que explicaran a sus compañeros sobre lo comprendido fue en el "Minimuseo". En la transcripción de la evidencia videograbada que se obtuvo el día 18 de enero del 2000 con los grupos del turno vespertino se dice:

Para la realización de la actividad se trató de preparar a un niño y a una niña del grupo "A" para que les dieran una explicación al resto de sus compañeros de cómo se formó el "Minimuseo", qué objetos lo conforman y cómo eran utilizados. La participación fue muy limitada,

explicable al hecho de que no están acostumbrados a trabajar de esta manera, les faltaba experiencia en este tipo de actividades de aprendizaje. Ahora bien, ambas maestras me habían pedido que participara con la exposición de las piezas que se llevaron al salón de clases. Serví como guía y previa preparación a una de ellas sobre cómo manejar la videocámara para no perder tantos detalles que se dan en el aula se procedió a realizar la explicación.⁹⁶

Como nos podemos dar cuenta, no se pudo cumplir con la intención original de que ellos explicaran, lo cual significa que no estaban acostumbrados a desarrollar temas ante el grupo. Más adelante se verá la evolución que tuvieron en la siguiente actividad que fue la Excursión a la Quemada, que como ya se dijo la evidencia videograbada da cuenta de la comprobación del aprendizaje en la que se involucran actividades desarrolladas por los alumnos antes, durante y después de la visita. Como actividades previas se hizo un formato en donde se contemplan una serie de acciones encaminadas a que construya su conocimiento (ver anexo 4). Obtenida de la evidencia mencionada se da cuenta de la manera en cómo los alumnos construyen sus conceptos:

Ana María.- Como sabemos que somos mexicanos, este, debemos de saber cómo se constituyó nuestro México, entonces, se...ee, como en la escuela realizamos un trabajo para el viaje a La Quemada. Y viajamos a La Quemada, ¿qué más?. (Cuchicheando dice tú y señala con el dedo a la que sigue).

Claudia.- (También del 3° “B”). Después llegamos al lugar de la excursión y nos bajamos del camión, luego fuimos y nos tocó un guía que nos iba a explicar sobre todas las ruinas y primero vimos una fuente, después nos fuimos a parar a desayunar, después de desayunar hicimos nuestro viaje al “Salón de las once columnas” donde todos los Aztecas hacían sus festejos y luego nos pasamos hasta unas pirámides...nada más quedó..no, no la pude hacer (señala su maqueta) luego nos pasamos a ver unas películas sobre todas las ruinas, sobre todas las ruinas.

Marisol.- Y después vimos en el mercado donde vendían cosas todos los Aztecas y aquí es donde está el guía (señala su maqueta).

María de Jesús.- Después fuimos al parque, después fuimos a donde nos dijeron que no tocáramos nada y fuimos a ver el agua y las once columnas, luego fuimos a las once columnas.

Maestra Aurora.- ¿Qué vieron ahí?.

⁹⁶ Evidencia videograbada con los dos grupos de tercer grado turno vespertino.

Marisol.- Ahí nos explicaron cosas.

Claudia.- (Arrebatando la palabra). Nos explicaron que ahí los Aztecas festejaban muchas cosas. (Interrupción breve del video).

Claudia.- (De uno de los extremos gira el palo para se mueva la imagen que presenta su televisión, muestra un dibujo y se asoma a ver que imagen puso). Aquí estamos todos parados aquí con el guía que nos está explicando....

Maestra Aurora.- ¿Qué les explicaba?

Claudia.- Que en el salón de las once columnas.....(se oye ruido y no se escucha lo demás). (Vuelve a mover la tira de su televisión pone otra imagen). (Contesta una pregunta que le hace la maestra, pero no se escucha en la videograbación) La tengo desde que entramos a la escuela. (Por la respuesta se deduce que se refirió a la T:V.)

Maestra Aurora.- ¿Ahí que significa ése autobús?

Claudia.- Es que cuando íbamos de la escuela.

Maestra Aurora.- ¿Qué vemos ahí? (Refiriéndose a las imágenes que van pasando en su televisión).

Claudia.- Cuando vamos en el camión y aquí es donde ya llegamos al lugar de la excursión. Luego aquí ya está el “Salón de las once columnas”. Ahí nos explicaron que era donde hacían festejos que no estaba techado porque si no como iba mucha gente no podían respirar bien porque nomás había una puerta chiquita y que no dejáramos nada porque si no no iban a despejar el lugar.....(en esta parte se empieza a poner un poco nerviosa) y luego ya no...(hace pausas y hay un poco de nerviosismo, no termina la idea). (A lo que Claudia hace referencia es que según los estudios realizados mediante las excavaciones en el lugar se ha podido determinar que el salón estaba techado desde las columnas hasta las paredes. Al centro estaba un claro donde prendían enormes fogatas con fines ceremoniales. Se le explicó que esa era la razón por la que al centro estaba destechado para evitar intoxicaciones por el humo).

Maestra Aurora.- Ayúdale.....adelante, continúen.

María de Jesús.- (Interviene). Luego nos explicaron que La Quemada se llamaba Tuitlán pero le decían así porque el salón se quemó y que La Quemada está compuesta de plataformas de un material extraído de los cerros y que está form....(no se entiende lo que dice).

Maestra Aurora.- ¿Qué más?....A ver Ana tú nos vas a explicar. (Ana es la niña que comenzó las explicaciones).

Ana María.- Que aquí entramos al salón del video.....salimos del video y vimos que estaban las cosas antiguas. Estaba una plancha y un hueso que tenía ahí. (Se refiere al basurero que montaron como parte del escenario a la salida del museo donde explican que las capas más profundas son las que pertenecen a épocas más antiguas). Que había unas flores para hacer no sé que... no me acuerdo qué....(se refiere al zacate que tenían en la pared, para mostrar a los visitantes la manera en que recubrían las paredes. Este proceso consistía en que revolvían el zacate con el lodo y lo aplanaban en la pared. Según los estudios arqueológicos realizados a la fecha, nos indican que en el “Salón de las once columnas” las paredes estaban recubiertas. El perímetro interior de alrededor del salón estaba techado y la parte central estaba descubierta para que el humo del fuego salga. Recordemos que el fuego es un elemento sagrado para los pueblos prehispánicos. Otra de las plantas ahí expuestas era el mezquite que utilizaban en su precaria alimentación, otra planta era el maguey de los cuales explicaron el proceso de utilización para los pueblos

prehispánicos, también había un bule. Estas plantas son las “flores” que menciona Ana María).

Maestra Olivia de 3° “A”.- (Dirigiéndose a María Elena). ¿Traes maqueta?.

María Elena.- (Responde que sí). (Se interrumpe brevemente el video mientras se prepara su exposición). (Al comenzar se escucha:). Aquí (muestra su maqueta) jugaban con pelota de fierro, juego de hombre. El hueso se sacaba del maguey, el maguey se quemaba, se calentaba, se sacaba la pelota. (Hay confusión de procesos y conceptos que más tarde, me parece que fuera de grabación de video se le aclararon). Aquí está la pirámide (vuelve a señalar). Aquí es donde entramos a que nos explicaran.

Aún cuando los niño(a)s digan cosas inexactas no se les corrigió en el momento para evitar que se les fuera la idea, se hizo después de un breve tiempo. Esto es particularmente valioso porque estos conceptos aunque equívocos dan pie para partir de ahí y utilizarlos como conocimientos previos para que de esta manera el aprendizaje quede sustentado en sus propias experiencias. Esto significa; que es preferible que cometan este tipo de errores al apropiarse de los contenidos didácticos a que sólo sean receptores de un conocimiento que no les es significativo puesto que no participan en su construcción. Lo que en realidad les dijeron los *Tenanches* fue que ahí en el juego de pelota se practicaba esa actividad como parte de un ceremonial, que posiblemente pudo haber sido semejante a la usanza mesoamericana golpeando la pelota con las caderas principalmente y con los codos. Que la pelota era hecha de un líquido blanquecino (como leche) extraído de un árbol conocido como “caucho”.

Después interviene otro niño de 3° “B” de los más participativos al que llamaremos Enrique puesto que no recuerdo su nombre real que explica lo siguiente:

Enrique.- Aquí es el “Salón de las columnas”, donde le explicamos las preguntas al guía para que nos diera la respuesta. Después aquí es el “Tianguis” (conforme va explicando señala su maqueta) donde ellos vendían cosas así...después nos fuimos al “Juego de pelota” donde ellos absorbían (extraían, sería más correcta esa palabra) el jugo, absorbían el jugo del maguey y lo tostaban, le daban forma. Aquí fue “La Pirámide”, ...la pirámide...(titubeos). (Interviene otro alumno de 3° “A”, como tampoco sé su nombre lo llamaremos Ricardo).

Ricardo.- En el “Salón de las columnas” nos explicaron las palabras (las preguntas) de cómo fue todo, como fue.....¿eh?. (La maestra intervino, como no se escuchó por eso el niño le pregunta). Donde nos explicaron veda?. Después ahí les explicamos al señor todas las preguntas. (Llevaban un cuestionario para facilitarles lo que deseaban saber).

Maestra Olivia.- ¿Recuerdas qué le preguntaste al guía?.

Ricardo.- Sí.....(corrige inmediatamente). No.....

Enrique.- (Contestando a la pregunta de la maestra). Que ¿quién se supone que construyó ése lugar?.

Maestra Olivia.- Y ¿qué te contestaron?.

Enrique.- Pueden ser los Caxcanes, los Teotihuacanos, los Aztecas.

Maestra Olivia.- Otra pregunta que le hayan realizado al guía.

Claudia.- ¿Porqué se le llama “La Quemada”? Se le llama “La Quemada” porque se quemó en el año 1000 después de cristo por eso se le llamó así pero su verdadero nombre es “Chicomoztoc”.

Maestra Aurora.- ¿Qué otra pregunta le hicieron?. A ver tú dime.

María Elena.- ¿Para qué año estuvo habitado?. Estuvo habitado para el año 1200 D. C.

Maestra Aurora.- Otra de las preguntas que se realizaron, los niños que están allá están escuchando a sus compañeros?.

María Elena.- ¿Quién se supone que construyó este lugar?..... Ni me acuerdo.

Maestra Aurora.- Muy buena pregunta.

Enrique.- Los Caxcanes, los Teotihuacanos y los Aztecas.

María Elena.- *¿Qué rasgos más importantes sobresalen?.-* Los rasgos más importantes que sobresalen es la ubicación y la construcción. *¿Qué grupos humanos vivieron ahí?.-* Los Toltecas.

Maestra Olivia.- ¿Qué más observaron ahí aparte de lo que les explicaron?.-A ver los que están sentados. (pausa).

Claudia.- *¿Qué otros nombres ha tenido?.-* Tuitlán, Chicomoztoc, Cotl.....(no se le entiende bien, pero se refiere a *Coatlicamatl*, el guía manejó también como probable nombre del lugar).

Ana María.- Chicomoztoc, La Quemada y Tuitlán.

Maestra Aurora.- ¿Quién quiere participar? ¿qué nos quieren decir? ¿quiénes fueron? ¿quiénes fueron a la excursión?. (Hay un breve espacio de tiempo en el que no hallan qué decir, las maestras continúan alentando la participación hasta que interviene).

María Elena.- Le pregunté al guía que porqué se quemó ahí y dijo a veces que porque a veces la misma gente.....(no se entiende lo demás. Lo que dijo el guía es que posiblemente fue quemado el lugar por los propios habitantes de ahí para evitar que fuera ocupado por otras tribus indígenas. No es producto de enfrentamientos con otras tribus porque el lugar es una fortaleza muy bien resguardada por los mismos accidentes geográficos, además la escalinata que va desde la pirámide votiva hasta el segundo nivel se va haciendo angosta para que en caso de agresión puedan repeler fácilmente el ataque, palabras más palabras menos es lo que nos platicó el guía). Vimos muchos antepasados, muchos testimonios como la pirámide, la pelota que ahora ya es hecha de esponja.

Enrique.- (Corrige). De hule, pero antes se usaba de fierro, después de hule.

María Elena.- (Se pone a leer su evidencia de trabajo, es lo que presentó como redacción final): “Primero contestamos cuestionarios: *Quiénes se supone que construyeron este lugar?.-* Puede ser que los Caxcanes, los Toltecas o los Teotihuacanos. *¿En qué fecha estuvo habitado?.-* Después de Cristo para el año 1200. *¿Cuál es su nombre original?.-* No se sabe se piensa que es Tuitlán. *¿Qué otros nombres ha tenido?.-* La Quemada, Chicomoztoc, Cerro de los edificios, Coatlicamatl. *¿Qué grupos humanos vivieron ahí?.-* Los Caxcanes, los Toltecas y los Teotihuacanos. *¿Qué relación tuvieron con otras culturas mesoamericanas?.-* El comercio. *¿Qué rasgos importantes de esta cultura sobresalen?.-* (Esta contestación la dice muy quedito parece que dice:).- La construcción y la agricultura”. Esta es la Línea de Tiempo (muestra su trabajo). Antes la gente lavaba en piedras, en el río, después fue cambiando, lavaba en lavaderos, ahora la gente a veces lava en lavadora. (Esto parece fuera de contexto; para que se entienda de que si viene al caso me permito comentar el porqué comenzó a hablar sobre la forma en que se lavaba. Sucede que dentro de las actividades didácticas que se les sugerían a las maestras hay una que se denomina: “Friso cronológico”, en él se trata de explicar una historia con dibujos, ¿cómo eran antes las cosas? ¿cómo van evolucionando? ¿cuántos cambios se pueden percibir?. Se les dijo que tanto las herramientas, máquinas, costumbres, etc. van cambiando; es por eso que escribe sobre el antes y el ahora de la forma de lavar, todo ello con el fin de comprender los procesos sociales y materiales que se pueden percibir y facilitar la adquisición del concepto

(tiempo) (Esta parte la podemos considerar como la Historia Social que debemos impulsar en este grado). El campo de pelota era para jugar a la pelota, la pelota con la que jugaban estaba algo dura porque hace mucho era de fierro (persiste el error) y luego era de hule. ¿Pero de dónde sacaban el hule?.- Pues del maguey. ¿Pero cómo salía?.- Primero se corta el maguey y luego se pone a hervir y cuando se saca lo hacen bolita lo ponen en el sol, se hace pelota y ya está.

Primero llegamos a La Quemada, luego nos fuimos a desayunar, de ahí nos fuimos a donde era el “Salón de las ceremonias”, luego fuimos a donde bailaban y celebraban, luego fuimos a ver una pirámide y a que nivel llega La Quemada, de ahí bajamos a ver una película sobre La Quemada, luego fuimos a ver una maqueta de la Quemada, luego fuimos a ver lo que se saca del maguey y de ahí fuimos a comer, fuimos a hacer cosas de barro, luego fuimos a ver algunas artesanías, de ahí nos fuimos al camión y ya nos venimos. (Esta parte se refiere a la redacción de un texto que se les pidió con anterioridad).

La Quemada tiene este nombre porque el lugar fue quemado y habitado hace 1200 años, ha tenido varios nombres como La Quemada, Chicomoztoc, Cerro de los Edificios, Coatlicamatl. Puede ser que ahí hallan habitado los Caxcanes, Aztecas y los Teotihuacanes, (así dijo) eso sí, no se sabe cuál es su nombre original, se piensa que es Tuitlán. Los aspectos que sobresalen son la construcción y la ubicación. (En esta parte del trabajo se le pidió que consideraran las respuestas a las preguntas que llevaban previamente y con ellas elaboraran un resumen. Observemos cuán amplio está el trabajo de esta niña, cuánto empeño le puso y cuánta información está manejando si consideramos que es una niña del tercer grado, observemos también cuanta coherencia tienen sus escritos. Presentó un trabajo con 10 o 12 hojas de máquina, aún cuando hayan sido con letra grande y con dibujos, nos da idea de lo que son capaces de hacer los niños cuando desarrollan una actividad que se les hace interesante o que por lo menos, el docente sabe dirigir para buscar más rendimiento en el trabajo).

Ana María.- Después cuando acabamos de comer, otra vez fuimos a hacer figuras de barro de lo que observamos. Entonces, después salimos: unos quisieron ir a comprar, unos niños quisieron ir a comprar.....(Finaliza el video).

Para realizar la clase que los niños iban a exponer ante sus compañeros, las maestras pidieron con anterioridad maquetas, álbumes, textos, dibujos y otras evidencias que fueron formando después de la excursión a La Quemada. En este video podemos observar cuán espontáneos son los niños, sus exposiciones del tema estuvieron muy completas teniendo en consideración que son alumnos de tercer grado que apenas se inician a trabajar de esta manera. Esto nos da idea de que el profesor debe fomentar la expresión oral y escrita para que den coherencia

a lo que desean comunicar los alumnos. Al participar en exposición de temas se les da la oportunidad que construyan su conocimiento, su capacidad de observación, se fomentan las habilidades de resumir, de expresarse y otras. Se optó por dejar sin corregir los errores que cometieron en ese mismo instante para que al partir de ellos se conviertan en un motor que generen el conocimiento; es decir, que son la base para fundamentar los conocimientos posteriores. Nos dice Monserrat Moreno acerca del papel del error que:

Si queremos que el niño sea creador o inventor, hay que permitirle ejercitarse en la invención. Tenemos que dejarle formular sus propias hipótesis y aunque sepamos que son erróneas dejar que sea el mismo quien lo compruebe, porque de lo contrario le estamos sometiendo a criterios de autoridad y le impedimos pensar. El niño tiene derecho a equivocarse porque los errores son necesarios en la construcción intelectual, son intentos de explicación, sin ellos no se sabe lo que hay que hacer.⁹⁷

En el área en donde a los visitantes les presentan los videos sobre La Quemada, existe una maqueta a escala de todo el conjunto arquitectónico, así como del cerro en donde está ubicado. Esto me dio idea para solicitarles a las maestras que pidieran a sus alumnos una reproducción del lugar. Los que presentaron sus trabajos están muy bien realizados, demostrando con ello que el esfuerzo que hacen los alumnos por “aprender haciendo” justifican el desarrollo de las sugerencias didácticas basadas en el juego o en experiencias que involucren al alumno en la adquisición del conocimiento a través del interés canalizado hacia el desarrollo del aprendizaje; esto significa que al poner en juego todos sus sentidos se logra que el conocimiento sea más duradero y eficaz. En relación con

⁹⁷ MORENO, Monserrat, *¿Es el niño capaz de inventar?* Cuadernos de Pedagogía Número 78, Madrid, 1981.

la Historia Social se puede afirmar que en la evidencia se perciben muchos elementos, puesto que al visitar el lugar y con la explicación de los *Tenanches* conforme íbamos subiendo de nivel les iban explicando cosas tanto de la vida cotidiana de la gente del pueblo como la de los dirigentes (sacerdotes y militares). Asimismo en el museo les explicaron sobre los procesos tecnológicos rudimentarios con los que construían, transformaban las plantas en su beneficio, aprovechaban la naturaleza. Otra cosa que resultó significativa es que con base al cuestionario se movió el interés de los alumnos por conocer los vestigios de sus antepasados. Todo ello fue muy provechoso puesto que al realizar su exposición oral no fue necesario aprenderse mecánicamente nada de lo que narraron. Así pues, con éste enfoque “constructivista” en el plano didáctico y la “Historia Social” en cuanto al tipo de contenidos resultaron particularmente importantes los logros obtenidos puesto que la evidencia demuestra que se dio un gran avance si tomamos en cuenta los primeros intentos de trabajar de esta manera.

Las dramatizaciones dirigidas que se llevaron a cabo en éste turno fueron video grabadas el mismo día (29 de febrero del 2000) primeramente con el grupo B, después con el grupo A, tomando en cuenta que estas evidencias han sido descritas con anterioridad la transcripción e interpretación de esta situación se desarrolla así:

Niñas.- ¿Cuándo ocurrió?. Antes de la llegada de los españoles. (La niña que va al principio de la fila, volteo a con sus compañeras a ver si la siguen, les dice:). Entren, ya entren. (Como esto es el comienzo se escucha mucho ruido que no deja percibir los primeros diálogos). (Las vestimentas, algunas están hechas de papel lustre y otras de papel, crepé, utilizan además: palos con punta asemejando una lanza, arcos y flechas, penachos, capas. Llevan en la mano hojas de máquina para leer el resumen que realizaron y no se les olvide su parlamento, con esto se busca formarse una idea sobre el origen del hombre americano). (Entre los asistentes hay madres de familia que se quedaron a presenciar esta dramatización, sólo iban a dejar a sus hijos a la escuela, ellas participaron en la

caracterización de sus hijos). Cruzaron por el estrecho de Bering a América por el Estrecho de Bering (Señala el mapa que hicieron) (se paran al frente del salón junto al pintarrón). (Murmura:). No se amontonen. Los primeros pobladores de Zacatecas fueron descendientes de los pobladores Mayas (error) quien venía de Asia

Maestra Aurora.- Habla fuerte., léelo todo.....¿Cuántos años hace de esto?.

Niñas.- Hace 40,000 años. (Empiezan a caminar, simulando el paso del hombre hacia América).

Narradora (niña).- (Comienza a leer su resumen). Una etapa de nuestra Historia se llama Prehispánica porque ocurrió antes de la llegada de los españoles. Los primeros pobladores de Zacatecas fueron descendientes de los Mayas (se repite el error) que venían de Asia que cruzaron a América por el Estrecho de Bering.

Maestra.- ¿En qué año fue?...¿por dónde entraron?... ¿en qué año fue?... ¿cuántos años hace?

Niñas.- 40,000 años.

Maestra.- ¿Antes de quién?.

Niñas.- Antes de los españoles.

Maestra.- Antes de Cristo, antes de Cristo. (Interrupción del video).

Cuando vuelven a aparecer las imágenes, está al frente un equipo de niños que están caracterizados con pieles de animales y llevan un arco con su flecha elaborada por ellos mismos con un jaral y un hule de cámara de llanta, van descalzos para simular aquellas remotas épocas, otro niño va vestido con una piel blanca que simula una de oso.

Maestra.- Ahora tú Daniel como que andan ahí los animalitos. ¿Dónde están los animalitos?. Como que van a cazar.....Sí, así.....eso.

Daniel y otro niño.- (Son lo que traen arco y flecha). (Estiran el arco, le colocan la flecha y disparan). (La primera vez que lo trató de hacer se le zafó la flecha y no pudo disparar, después si lo hizo dos veces).

Niño.- (Está al frente de Daniel al extremo del salón). No me tires a mí ¿eh?.

Daniel.- (Se hinca, avienta la flecha con el arco al ras del suelo). (Hace lo mismo el otro niño). (La maestra aplaude). (Tres niños andan descalzos y otro se hizo una sandalias con cartón, lleva un penacho a la usanza Mexica, él es el que lee; con eso terminan su participación). (Formaron equipos de cuatro, no hay equipos mixtos, todos salen a participar desde la puerta de entrada y se colocan frente al pintarrón).

Maestra.- El otro equipo. (Se prepara un equipo de tres niñas).

Claudia.- Equipo dos maestra. (No pertenece al equipo que va a participar).

(Este equipo se forma de tres niñas. Ellas son: Ana María, Bety. y otra niña que desconozco su nombre. Ana María lleva un vestido hecho de papel crepé café, con un penacho hecho de cartulina, va descalza. Bety lleva un vestido de tela color naranja con un rebozo. Otra niña lleva un vestido blanco con listones de colores que forman triángulos y en el borde le hizo ondulaciones, también se tejió sus trenzas con listones de los mismos colores (rojo, verde, azul), en la cabeza también los lleva). (Inician en el mismo lugar que los anteriores, cuando salen simulan ir remando).

Ana María.- (Con la mano izquierda va remando y en la derecha lleva una hoja de máquina y comienza a leer). El territorio de lo que hoy es nuestro país se pobló muy lentamente. Los testimonios de la vida de los primeros mexicanos son de hace 20,000 años. (Dato obtenido de su libro de historia). (Se colocan al frente y comienzan a desdoblar otro árbol dibujado, lo colocan recargado en la pared, el otro está al centro). (Señala el árbol y

dice:). De las hojas agarraban la pintura y como los pajaritos se paraban aquí los cazaban y les tiraban flechas.

Maestra.- ¿Dónde vivían?

Ana María.- Vivían en cuevas.

Niña de blanco.- Vivían en cuevas, como no tenían casas.

Ana María.- No construían casas, vivían en cuevas.

Niña de blanco.- (Desdobra un letrero, lo lee:) “Los primeros mexicanos 20,000 años a. c.”

Maestra.- ¿De qué se alimentaban?

Niña de blanco.- Se alimentaban de animales, viajaban y los perseguían para matarlos, ¡Sí!

Maestra.- (No sé a quién le pregunta no lo pude detectar, la cámara está enfocada hacia otro lado). ¿Tú no vas a traer nada sobre el tema que te toca?. (Hay titubeos en las niñas, terminan su exposición, hay aplausos).

El siguiente equipo comienza en el mismo lugar, en la entrada del salón, son 4 niñas, al frente va Claudia (lleva un dibujo del mapa de Zacatecas), van caracterizadas como mujeres indígenas. Mientras van avanzando Claudia comienza a leer.

Claudia.- “Los primeros zacatecanos”. (Es el título que le dieron a su resumen).

Maestra.- ¿Qué representan Claudia?

Claudia.- (Voltea con la maestra y dice:). Los primeros zacatecanos, la vida de los primeros zacatecanos. (Todas llevan su muñeco a la espalda amarrado con su rebozo). (La explicación a este hecho es que con la contextualización que se trató de hacer se le pidió con anterioridad a la maestra que un equipo representara el paso del hombre prehistórico por el Estrecho de Bering hace aproximadamente 40,000 años; a otro equipo le correspondió la llegada al Valle de México de los primeros mexicanos hace aproximadamente 20,000 años. A éste equipo que va a iniciar le tocó “La vida de los primeros zacatecanos”. Contenidos tomados del libro de Historia). (Estas representaciones se estuvieron trabajando durante varias semanas y esta evidencia es el resultado de un trabajo docente muy acertado. Se le pidió a la maestra de este grupo que apoyara todas las acciones que hicieran posible la realización de la dramatización para comparar los resultados con los que obtuvieron los alumnos de tercer grado turno matutino a quienes no se les apoyó en su representación y sólo se les contextualizó, más bien se trató de que se realizara una dramatización espontánea con el fin establecer la importancia del maestro como organizador del conocimiento).

Claudia.- “La vida de los primeros zacatecanos fue muy difícil ya que estos hombres vivían de la caza de los animales. Como no había casas, vivían en cuevas. Los primeros zacatecanos eran grupos muy pequeños y hablaban diferente. Los cronistas llamaron a estos grupos *Chichimecas*”. (Llegan al frente, se colocan junto al pintarrón). “En las cuevas donde vivían en algunas se veían.....dejaron testimonios que dejaron los Chichimecas”. (Aplausos fuertes).

Maestra.- Ahora explica de qué vivían.

Claudia.- De la caza de los animales, cazaban los animales.

Maestra.- ¿Con qué se vestían?, pláticales. A ver, ¿alguno de ustedes se acuerda?.

Niñas.- (A coro). Se vestían de las pieles de los animales.

Maestra.- De una por una la que quiera participar. De qué más se acuerdan a ver.

Marisol.- Se vestían de las pieles de los animales.

Maestra.- ¿De qué más se acuerdan? Ándale, a ver dime. Algo de lo que te acuerdes. ¿En qué año fue lo de los primeros zacatecanos?.

Marisol.- Hace 10,000 años.

Claudia.- (Completa). Hace 10,000 años después de Cristo.

Maestra.- ¿Diez mil años después de Cristo?. ¿Diez mil años después de Cristo?. (Corrige). Acuérdense que estaba una a y una ce. a. c.

Claudia.- Y en una de las cuevas donde vivían estos grupos humanos había testimonios que dejaron escritos.

Maestra.- Con qué los elaboraron. ¿No recuerdas con que los elaboraron?. (Se escuchan murmullos).

Claudia.- En las piedras.

Maestra.- ¿Qué hacían ahí? A ver ¿qué hacían. A ver Bety, ¿qué hacían?. ¿No recuerdas nada Bety?. ¿Cuántos grupos se formaron después? ¿ya no recuerdan?. Un aplauso por su participación. (Sigue hablando la maestra). Gracias. (Las niñas se van a su lugar).

Una apreciación sobre este video es que nos habla del esfuerzo de la maestra Aurora por hacer comprensivo el tema. Trata de seguir las sugerencias que con anterioridad se le hicieron desde el momento de planear las actividades didácticas. Se esmera por ambientar el lugar con información que ella recoge, con dibujos (como los árboles), con lo que se necesita para proporcionar una buena atención a la Historia como asignatura del plan de estudios. Cuando interviene hace preguntas muy eficaces para que el alumno busque más información y esto hace que las participaciones se amplíen un poco más. Lo que leen los niños es el resultado de un proceso de investigación que implica resumir, transformar, interpretar, integrar y algunas otras actividades que van implícitas en lo que demuestran los niños qué aprendieron. Esto significa que detrás de esas evidencias hay un trabajo más profundo, está lo que no se hace evidente por ejemplo cuántas veces les tuvo que corregir sus escritos, cuanto tiempo dedicaron a reformular, cuanto más necesitaron para proveerse de lo necesario para poder caracterizarse. También lo que está detrás es el apoyo de los padres para poder sugerirles y hacer los materiales que los alumnos necesitaron.

Estos son algunos de los aspectos que rara vez nos ponemos a reflexionar, si “el andamiaje” que se requiere por parte de los padres de familia fuera constante, tendríamos que los maestros desempeñaríamos una labor docente más eficaz fundamentada en una “responsabilidad compartida”. Necesariamente se les deja la opción de que participen o no. De un grupo como este (cerca de 30 alumnos). Una tercera parte es atendida por sus padres, se considera que en este porcentaje son los que participan con su hijo apoyándolos con su presencia o con estar al tanto de lo que necesitan para desempeñar su actividad escolar. Con esta forma de involucrar al niño en su aprendizaje creando los personajes, preparando los resúmenes, los carteles, los diálogos, los materiales, etc. permite que la adquisición de los aprendizajes se desencadene como consecuencia de la actividad auto estructurante que desempeña.

La intervención de la maestra es indispensable para dirigir la clase. Tiene como uno de los múltiples méritos de orientar o canalizar hacia el asunto que se requiere que se comprenda, es un refuerzo para realizar la apropiación de los contenidos. Aunque las actividades son tendientes a lograr que se involucre el mayor número posible de niños, no siempre se logra que haya una participación amplia. Los que participan en estas actividades de estructuración del pensamiento son los alumnos que cuentan con más herramientas para apropiarse del conocimiento. Son los más capaces, los más participativos, son los que tienen más destrezas y habilidades en todas las asignaturas. Cuando hacemos participar a alumnos que por lo general son menos capaces, menos aptos, apáticos o un poco atrasados es buen síntoma; porque esto significa que ya hubo una actividad que le resulta interesante y con base a ella puede comprender mejor el contenido. A diferencia de cuando

tratamos que aprenda sin que manipule, sin que participe en las actividades que él debe desempeñar por sí mismo para generar la construcción de sus auto conceptos.

De la misma manera que se hace con las demás evidencias, se procura en esta parte canalizar hacia la Historia Social. En este “Juego de simulación” se perciben muchos elementos, pudiera afirmarse que está plagada de ellos por el hecho de que en ningún momento se habló de las élites puesto que las hordas y los clanes a los que se hace referencia son grupos pequeños que apenas se reunían para defenderse del medio ambiente y de los animales. Aunque al final de cuentas el alumno adquiere conocimientos muy vagos y generales de todas formas resulta adecuada su comprensión ya que al hacerlo de manera constructiva son más significativos que si se los administráramos como generalmente se hace leyendo y contestando cuestionarios. De esta manera mi apreciación es que si procuramos involucrar al alumno en el conocimiento de la Historia Social de manera concreta, éste desarrolla más fácilmente sus potencialidades y relaciona todos los tipos de saberes y habilidades.

En el grupo de 3° “A” T.V. se realizó de la siguiente forma, he aquí su transcripción:

Comienza a leer María Elena su resumen. Se encuentra sentada en la silla que está en el escritorio de la maestra, al frente del grupo. Cerca de ella, frente al pintarrón se encuentran 5 niñas que empiezan a actuar según lo que va leyendo. No se caracterizaron para realizar esta dramatización. Los movimientos que hace alguna de ellas las demás los imitan. Las participaciones de los demás equipos son muy parecidas, se colocan en hilera, imitan al que inicia la hilera se mueven muy poco de su lugar. Esperan a que el primero haga algo o hasta que les dicen que hacer.

María Elena.- Hombre de Pekín, descubierto por primera vez en Subtién (así se le entiende). El *Homo Erectus Pekinensis* vivió hace 500,000 años en el extremo oriente. Tenía una capacidad craneana de 900 a 1,200 centímetros cúbicos. Su altura era de 150 metros. (Error, son centímetros o sea un metro y medio). Poseía un cráneo bajo y alargado,

vivía en cavernas. (En esta parte las niñas forman una especie de caverna con sus brazos formando un semicírculo por encima de sus cabezas) y cazaban animales salvajes, con este tipo de hombre se tiene la primera evidencia de uso del fuego y junto a sus restos se hallaron utensilios de piedra. (Las niñas no hallan que hacer).

Hombre de Java.- El más famoso fue hallado en 1890 en los sedimentos..... A él se le conoce con el nombre de *Pithecanthropus Erectus*. Vivió en Java durante la primera mitad de la época glacial y en la segunda integral. (Aquí no entiendo la información). Tenía cráneo de gravedad muy baja y una prominencia biliar muy acentuada, (debe ser maxilar, lo que sucede es que se trata de transcribir lo más fielmente posible, con sus errores, sus aciertos y después se hacen las aclaraciones pertinentes enriquecidas con la interpretación de lo que creo tratan de explicar) y la barbilla poco desarrollada y los dientes hacia fuera. (Las niñas que están actuando al frente sacan los dientes, se los tocan). Este puede ser que haya sido..... (no se entendió lo demás, aunque regresé muchas veces el video) y su capacidad cerebral era de 750 centímetros cúbicos a 950 centímetros cúbicos. (Es pertinente decir que mucha de esta información escapa a su comprensión, como por ejemplo esto último, no es posible que un alumno de tercero comprenda esas medidas de volumen, ni los miles de años que maneja, ni los lugares que menciona y otros términos). (En esta parte, las que actúan se alinean y empiezan a caminar colgando los brazos imitando la forma de caminar de como se cree que caminaba el *Hombre de Java*). Cruzan el Estrecho de Bering, según la mayoría de los historiadores, algunos tipos provenían de Asia, cruzaron el Estrecho de Bering para llegar a lo que hoy es América hace alrededor de 40,000 años. Estos grupos humanos eran cazadores nómadas, completaban su alimentación con vegetales silvestres (las niñas hacen como que bajan frutas de los árboles) vivían en cuevas y su única forma de ir de un lugar a otro era caminando, se defendían.....(no se entiende), se comunicaban con gestos, gritos, (gritan las niñas) y golpes (golpean bancas, pizarrón, piso). (Al concluir la información que presenta María Elena se interrumpe el video para dar paso a la siguiente participación de otro equipo).

(La presentación y acomodo es similar; un niño lee y otros que pasan al frente actúan). (No sé los nombres de los niños y por ello al que lee lo designaremos como narrador).

Narrador.- (Se coloca al lado izquierdo de María Elena para esperar a que termine su participación). ¡Ya!

Niños.- (Contestan). ¡Ya!

Narrador.- (Comienza a leer). Antes de ser sedentarios se alimentaban de los productos de la caza y de lo que recolectaban los cazadores carne y grasa para uso doméstico, pieles y tendones para los hilos, para los cazadores hacían agujas. El hombre de Tepexpan era puro cazador y recolector de frutas silvestres. El arqueólogo Emur (No se entiende) encontró un esqueleto (se tira al piso un niño muy delgado para simular el esqueleto se escucha el comentario: “si parece esqueleto”) en Tepexpan por el ejido (no se entendió el nombre) cerca de Teotihuacan que tiene una antigüedad aproximada de 10,000 años, la llamada indumentaria de San Juan encontrada en las inmediaciones de Teotihuacan es la más antigua que se conoce, data entre los 20,000 y los 12,000 años. Ya hablaban y pintaban las

camionetas (así se le entiende al narrador, esto nos da idea de que hay muchos contenidos o lecturas que no las comprende, sólo las lee sin que haya interpretación o comprensión o trabajo mental de análisis). Vivían en cuevas, (Los niños forman con sus manos una especie de cueva, uno de ellos se mete al interior, los demás lo cubren como si en realidad se estuviera protegiendo), se acostaban en el piso (lo hace), caminaban erguidos, inventaban la escalera (hacen como que suben una), eran alfabetas, inventaban sus armas para defenderse. (Aquí termina la participación de este equipo, interrupción del video para dar lugar a una tercera participación).

Al igual que en el otro caso, no sé el nombre del niño que lee el resumen, lo llamaremos narrador 2.

Narrador 2.- (La organización es similar, casi deletreando para que sus compañeros actúen dice:). En el Tigris y en el Eufrates surgió una cultura florecida por.....(no se entiende, habla quedito, hay murmullos) en los ríos in.... y medios del obei...(No hay conexión de ideas, no se entiende por el ruido y la mala lectura, en pocos segundos termina).

Niños.- (Los que están actuando, dicen:) ¡Ya!

Niño.- (Del público, comenta). Ni dijeron nada. (Finaliza el video. Eso es lo que llevaban preparado).

Las clases observadas en este grupo permiten asegurar que son menos planeadas y menos elaboradas, con poca intervención de la maestra. Otro hecho que percibí es que siempre que iba a observar a este grupo la maestra apresuraba su exposición bastante y en 10 o 15 minutos cuando máximo era agotado el tema. Esto hace suponer la gran incomodidad que le causaba el saberse observada, tanto por la inseguridad que demostraba como por la natural cohibición. Se observó en este video, resúmenes de monografías comerciales sobre el hombre primitivo y sobre los restos humanos más antiguos del Hombre de Tepexpan que no están adaptadas al nivel de comprensión del alumno de tercero. Lo menos que se espera del trabajo docente es una interpretación y explicación de los términos elevados que se encuentran en esos contenidos.

Lo digno de comentar lo constituye el hecho de que se procura que el alumno utilice otras fuentes de información distintas al libro. De todas maneras la clase resultó ser provechosa. Según lo que manifestaron en su actuación, se traduce en una comprensión del pasado remoto, cómo vivían y que hacían los antiguos pobladores. Esto se demuestra cuando en la dramatización hacían algunos movimientos acordes a lo que leían, esto significa que no todo fue malo, hubo reflexión, aprendizaje, contextualización del alumno para comprender esa remota época. Los errores que se cometieron son muy naturales. Recordemos que el error propicia la corrección y al hacer esto se contribuye a un mejor aprendizaje. En una parte se le entendió “pintaban sus camionetas”. Aunque le regresé muchas veces al video así lo seguí entendiendo. Sólo que se refiera a que pintaban sus cuevas, eso denota que hay comprensión porque se estaría refiriendo a las pinturas rupestres. Hay varias partes del video que no se alcanzan a entender por el ruido natural que hay en los salones y por el poco volumen con el que leen los alumnos. Otra parte que no pude entender es cuando el alumno dice el nombre del arqueólogo que encontró el esqueleto del Hombre de Tepexpan.

Manejar estos conceptos resulta provechoso porque ayuda a formar una ligera idea de la gran cantidad de años que pasan entre cada uno de los sucesos narrados. Además puede propiciar el interés para posteriormente abundar las explicaciones de estos sucesos. Lo que si queda muy claro son algunos de los rasgos físicos generales, la evolución que sufrieron los seres humanos a través de los miles de años, la forma en cómo vivían, de que se alimentaban, cómo vestían, que herramientas utilizaban, cuáles eran sus primeras organizaciones sociales,

etc. Constituyendo de ésta manera la Historia Social que debiéramos privilegiar en el tercer grado de primaria. Las actividades de construcción del conocimiento histórico que se desarrollan a partir de la actividad desempeñada por el escolar se pueden considerar desde que los alumnos del tercero “B” turno matutino efectuaron la dramatización espontánea denominada “Los primeros pobladores” (10 de marzo del 2000). Afirmo lo anterior porque en las observaciones que se consignan en el diario de campo, así como en la transcripción de las evidencias video grabadas anteriores a esa fecha las actividades realizadas se centran más en el profesor y permitía poca participación del alumno como fue el caso del “Minimuseo”. Para la evidencia videograbada siguiente (la dramatización espontánea) se desarrolla más su participación y con ello se amplían sus posibilidades de construcción como veremos en la siguiente narración.

M.- Señoras y señores (con voz fuerte y clara) quiero presentarles a ustedes en su lenguaje primitivo, original y auténtico a cada uno de nuestros antepasados. Quiero que cada uno se presente, recordándoles como era su lenguaje para que lo expresen como tal, empiezo,..... en primer lugar tenemos a:.....que pase al frente. (Habla una niña, no se escucha su nombre). En segundo lugar tenemos a:(no se entiende). En tercer lugar.....(lo mismo). Cuarto lugar..... Daniel. Así hasta llegar al número 10 sólo se escuchó el 4°.

M.- Del 11 al 20. (Se empiezan a acomodar, caminan alrededor del salón haciendo pasarela). Empezamos, se van a ir presentando uno a uno. (Conforme el profesor dice el número ordinal hasta el 20). (De la misma manera comienza con el número 21 hasta llegar hasta el número 35) (Tampoco se escuchan los nombres). Empezamos, vamos a darle la vuelta haciendo pasarela. ...Sígale, sígale, sígale.

M.- Señoras y señores (con voz cantante) quiero decirles que todos se presentaron por su nombre, ¿en aquél tiempo ya sabían hablar Español?, si todavía no habían llegado los primeros españoles a esta tierra. ¿Y porqué dijeron eso todos?. ¿Cómo se imaginan que se comunicaban?.

Niño.- Por señas.

M.- (Haciendo balbuceos, pujidos gestos, brincos). Oojujuuoooo. Nadie se comunicó así. Todos dijeron: Marisol, Aldo, Daniel, Juan Diego, Emmanuel. Les dije que se presentaran conforme van a actuar, cuando actúen si van a platicar pues de plano no saben su obra como van a comunicarse.

Niño.- (Hace sonidos y movimientos como de chango).

M.- No, tampoco como de chango, un poco parecido, es mixto, es mixto, es ooaujuajuoo (onomatopeya de sonidos inarticulados) es probable que se acerquen a la realidad, pero no deja de ser parte de fantasía y parte de la realidad.....Muchachos, llamo hasta este estrado a los 3 jefes de equipo, vamos a hacer en este momento la rifa del orden en que van a participar. Jefe de equipo # 1 Celeste; jefe de equipo # 2 Daniel; jefe de equipo # 3 Agustín.Después de la rifa el orden de participación quedó así: el equipo # 1 participa en primer lugar, el equipo # 2 participa al último, el equipo # 3 en medio..... Pido un minuto de silencio para que piensen lo que van a hacer, empieza (se refiere al minuto)(después de transcurrido el minuto). Prepárense, primera llamada, primera llamada.....segunda llamada, segunda llamada.....tercera llamada, tercera llamada. Entre más duren será mejor o será peor?.

Niños.- Mejor.

M.- Todos los del equipo 1, pasen al frente, luces, cámara, acción.

En el equipo que va a comenzar la dramatización, hay una niña caracterizada como indígena, hay desconcierto, se despega del grupo la niña que está caracterizada (lleva un vestido blanco, largo de manta, en los bordes lleva listones azules, verdes y rojos y sus trenzas tejidas con listones del mismo color, en la frente también lleva listones rojos). Comienza a caminar, los demás miembros del equipo la siguen, comienzan a dar en vuelta sobre el escenario en fila, siguen caminando, aun con desconcierto, se nota que no saben qué hacer, en todo este tiempo (3 o 4 minutos) siguen a la niña que está caracterizada.

Niño.- Ya tanto, dan puras vueltas, puras vueltas.

A Celeste (la jefa de ese equipo) se le ocurre pedir a un niño de los espectadores un osito de peluche que alguien llevó. Comienzan a arrebatarse el osito de peluche, lo jalonean, lo avientan, se amontonan todos a ver quien lo gana corren con él en brazos, sigue la lucha por la posesión del osito. El profesor hace anotaciones se encuentra sentado en la silla de su escritorio. Después de un tiempo prudente y observar el maestro que no hay variación en lo que hacen les dice:

M.- Se recargan en el pintarrón en fila frente al público, todos derechitos formados, inclínense para indicar que ya terminaron.....Fuerzas aplausos para el equipo # 1. agradecemos su participación entusiasta. Se fijaron que cuando encontraron al oso se lo querían comer entre todos, aunque 3 de ellos no querían comer.¿qué no tenían hambre?.

Niño.- No.

M.- Bien, muchachos, preparados, tercera llamada, tercera llamada equipo # 3 para la segunda participación. Aquí hay un árbol del turno vespertino, lo pueden usar sin problemas, con el permiso de ellos lo podemos utilizar.

Toman los 2 árboles (hay dos árboles) colocan uno al centro y el otro en un extremo cerca al escritorio del maestro. Todo el equipo se coloca al frente del pintarrón hay 3 niñas y 2 niños caracterizados.

M.- Les pido por favor presencien. (Los integrantes de este equipo colocan el oso al pie del árbol). Comienzan cuando diga acción. Pónganse atentos, pónganse listos a ver que les gusta, que hacen bien y que no.....Luces....cámara.....acción.

Se adelanta Julio caminando un poco encorvando (imitando a los primeros pobladores) da vuelta al árbol que está al centro (ahí en donde pusieron el oso). Él y Gonzalo le tiran el agarrón, se tiran al piso, luchando y jaloneando al oso. Los demás hacen

montón, luchan, comienzan a aventarlo, lo jalonean, lo hacen bola, lo destripan. Hay un niño que trata de imitar los gruñidos de los primeros pobladores (Adrián).

Niña.- ¿Qué es eso profe?. (Refiriéndose a la actuación del equipo).

Eso es todo lo que hace el equipo, el que gana el oso lo avienta, van tras él, luchan por el oso, se jalonean, etc. Copiaron al primer equipo. Se escucha un llanto. (no recuerdo si fingido o real).

M.- Primera llamada para el orden, estamos esperando que terminen..... Segunda llamada para que terminen.Tercera llamada. (El equipo que termina se coloca al frente del pintarrón). (Se interrumpe la grabación durante 3 minutos, cuando comienzan nuevamente las imágenes, se escucha decir:)

M.- Tienen que presentar el tema, primera llamada....acción.

Daniel.- ¿Cómo vivían los mexicanos?. (Según las indicaciones del profesor ese es nombre del tema que ellos le designaron). (Está vestido con una zalea blanca y trae en su mano un palo que simula un bastón o báculo; además de él hay 4 niños más que están caracterizados y 3 niñas, los equipos son de 10 niños, más algunos 4 que no participaron).

Hacen lo mismo que los demás equipos pero como el oso ya se rompió, ahora utilizan una lagartija de esponja, de color verde y rayas negras. Se escuchan gritos fuertes llamando a Daniel repetidas veces. Las niñas casi no se mueven de la esquina del pintarrón. Hay gruñidos, aventones, hacen lo mismo que los demás equipos. Las niñas continúan recargadas en el pintarrón sin saber que hacer, mientras los niños avientan, patean la lagartija.

M.- Primera llamada para terminar, se están pasando de tiempo.....segunda llamada.....fuertes los aplausos para el equipo 2.

M.- Muchachos, ...Emmanuel...háganme favor. Por su actuación y por su vestuario califiquenme a Celia Celeste.

Niños.- (Gritando fuertemente). 9...6... 9...(Se escucha más fuertemente el 9).

M.- Gracias. Un aplauso muy fuerte para Celia Celeste, (se escuchan aplausos), uno dije. Gracias, Celia vaya a su lugar muy amable. A Julio califiquenlo, un paso al frente. (predomina el 5). Un aplauso fuerte, uno, pase a su lugar.....Señorita Mariel, (la reprende muy suavemente) le ruego por favor se quede en su lugar hasta que la llamen.....Oscar un paso al frente, otro más, califiquenmelo..... (predomina el 2). Califiquen por su trabajo y vestuario a Mariel.....(predomina el 5). Califiquen a Patricia, (9).

Las calificaciones que están otorgando más que por actuación o vestuario, las dan por simpatía, puesto que casi ninguno de los que actuaron sobresale, esto se nota en las calificaciones que están asignando, con las observaciones hechas hasta el momento me permiten dar una opinión para catalogar a los niños y niñas que son simpáticos, antipáticos, trabajadores, inteligentes, rechazados, satélites, estrellas, principales, destacados, esforzados, lentos, etc.

M.- (Continúa la asignación de calificaciones por parte de los niños o autoevaluación). Califiquen por su vestuario y participación a Ernesto, (5). Siéntese....Califiquen por su vestuario y participación a Juan Diego, (0.5..opinión dividida)...Califiquenme a Ana María, (10, casi unánime; es la niña que lleva vestido blanco con listones azules, verdes y rojos).

Así sucesivamente pasan todos los participantes del primer equipo. Después según el orden de participación pasa el siguiente equipo para continuar con la autoevaluación. Se procede de esta manera hasta terminar de calificar de uno por uno a todos los que participaron. En resumen, las calificaciones quedaron así según lo que predomina o se escucha más fuerte.

Para el equipo 3, en el 2° turno de participación.	Equipo 2	3° en participar.
Gonzalo (5)	Martha	(7.....8)
Mónica Yadira (10) (está bien caracterizada, con un vestido que parece piel de tigre	Adrián (0) (payasea)	
Nancy (6)	Mónica Martínez (8)	
Jessica (0 6)	Jesús Alejandro (6)	
Agustín (10....9....8) (no está caracterizado) (es de los que consideran más inteligentes del grupo)	Marisol (10) (está caracterizada)	
Flor (9)	Jessica Andreína (5)	
Rodrigo (8)	Raquel (10)	
Emmanuel (8....5) (caracterizado)	Daniel (10 unánime) (caract.)	
Aldo (5)	María de Jesús (5)	
Omar (8)		

M.- Oye ¿porqué no te calificaron?

Niño.- Porque no participé en ninguno porque no me dijeron.

M.- No participaste en ninguno porque no te dijeron.... Adriana, falta Adriana, no la calificaron, tampoco pasaste, pásale, ¿porqué no pasa Adriana?. (Cuando pasa al frente, los niños le ponen un 10) (fue muy raro porque no participó y no iba caracterizada). (es una de las niñas más seriecitas que hay en el grupo, que casi no habla, con esto se comprueba lo dicho líneas arriba).

Niño.- Edgar, falta Edgar.

M.- Me falta Ricardo, tampoco me lo dijeron.

Niños.- Edgar, Edgar. Cero, cero, cero

M.- Falta Felipe que no lo vi pasar. (Todas las calificaciones las asignan en medio del barullo, al que grita más fuerte a ese lo siguen para asignarlas). Ya tengo 3 calificaciones, la calificación del vestuario, la calificación de su participación la que yo di y la calificación que les dieron los niños, después les digo los resultados.

M.- Muchachos quiero felicitar a cada uno de ustedes por su esfuerzo que hizo y al que le toque más es porque se esforzó más, al que no se vistió y no participó adecuadamente y no se esforzó, bueno es una participación menos. Estoy muy contento por el llamado que hizo el profesor Arnulfo, me siento contento por lo que alcanzaron a hacer, sin embargo pudieron tener una participación más adecuada, me gustó su participación en general.

Muchachos sean tan amables de: número 1.- de volver a vestirse, si alguien necesita antes de vestirse primero acomoden la fila para que queden en su lugar. (Se interrumpe la grabación.....inicia nuevamente cuando entran las niñas con su ropa normal después de que ya se vistieron).

El profesor se ve revisando trabajos en los lugares de los niños, se ven copiando algo que está escrito en el pintarrón. Ese escrito es: PUEBLOS NÓMADAS PREHISPÁNICOS (todo con mayúscula). Son las 10:15, los viernes salen a recreo a las 10:30 horas. El profesor escribe en el pintarrón un resumen de Historia que le proporcioné

para que los niños lo vayan leyendo y los pueda auxiliar en los temas vistos a fin de comprender lo analizado en este bloque. Este texto se lo proporcioné al maestro de grupo, para finalizar lo referente a la época prehispánica. Es parte de las evidencias que ayudan a construir el concepto de pasado remoto

Para este grupo, se puede afirmar lo siguiente: después de haber observado los grupos de 3° del turno vespertino, puede considerarse que los niños hicieron un trabajo de dramatización bastante aceptable. Es necesario comentar que en los grupos del turno vespertino se pidió a las maestras que apoyaran las actividades previas a la dramatización, lecturas, ideas principales, contestación de cuestionarios, elaboración de un guión, etc. además de la ayuda brindada en su planeación y ejecución. El objetivo principal por el que se realizó la dramatización sin apoyo del profesor fue para establecer una diferencia entre los niños a los que se les proporcionó “andamiaje” y a los que no. Se procuró fomentar la expresión oral y más que nada la observación del desarrollo espontáneo en estos alumnos. El trabajo previo por parte del maestro consistió solamente en explicarles y contextualizarlos en cuanto a la comprensión del pasado remoto. Se le hizo la sugerencia al profesor de que su trabajo iba a consistir en informar, platicar, resumir, contextualizar pero no los iba a auxiliar en el desarrollo de la planeación ni ejecución de la dramatización. Tal vez a eso se debe que se limitaron a copiar al primer equipo, ninguno sacó novedades y realmente hubo participaciones que no se entendieron. Este video es un claro ejemplo de la importancia que tiene el maestro como conductor o guía de las actividades, aquí también se comprueba lo que algunos autores manifiestan en el sentido de que los alumnos por sí solos no desarrollan las mismas capacidades, ni al mismo ritmo que con el apoyo del docente. Otra diferencia notable entre educación espontánea y educación dirigida

es que la primera contribuye a desarrollar en más tiempo las capacidades y aptitudes que el niño de este grado debe tener, lo que significa que por sí mismo es muy poco lo que aprende el sujeto. Otro elemento que llama la atención en este video es la autoevaluación que fomentó el profesor siempre respetuoso de la opinión de los alumnos, se observó que nunca trató de encaminar o inducir la calificación que a criterio de ellos habían obtenido cada uno de los compañeros-alumnos. Para que resulte provechoso este tipo de evaluación debe ser acompañada con una visión fundamentada de lo observado. La evaluación para esta actividad se compuso de 3 partes: 1.- Autoevaluación (calificación asignada por los niños). 2.- Evaluación de la actuación (visión del profesor). 3.- Evaluación del vestuario. Es recomendable que de vez en cuando se tenga este tipo de actividades, ya sean dramatizaciones espontáneas o dirigidas con la finalidad de utilizarlas como un recurso para fomentar el aprendizaje. En ellas se percibe el dominio del tema, se fomenta el aprendizaje vicario (por imitación), la espontaneidad, la madurez alcanzada por el alumno, el grado de comprensión de los conceptos, el grado de estructuración del pensamiento en el alumno. Para mejorar el aprendizaje por medio de la dramatización espontánea es condición necesaria que se les hubiera dado seguimiento en el transcurso del año escolar aunque sea en otras asignaturas del programa.

Lo que no es de ninguna manera recomendable, abusar de cualquiera de estos elementos que se utilizan como recursos didácticos; es decir, ni tanto juego espontáneo, ni dirigido, ni tanta evaluación o autoevaluación, evitar que cualquiera de los recursos utilizados se conviertan en rutinarios porque se corre el riesgo de que el alumno se aburra. Todo es bueno con medida y con un objetivo claro que el

docente se plantee serán mejor aprovechadas. En este caso la dramatización se utilizó como un juego espontáneo, “un juego de simulación” que busca la comprensión del pasado remoto. Llama también la atención la personalidad del profesor, cómo logra captar el interés del alumno, cómo respeta su expresión, su comunicación, cómo logra el aprendizaje y otros aspectos que están inmersos en la práctica docente diaria. Se percibe que después de la dramatización faltó que el profesor aprovechara el interés que despertó la actividad para canalizarla hacia la Historia social o hacia otro aspecto que contribuyera a reforzar la actividad planteada.

Los juegos “Pasado, Presente, Futuro; Futbeis”; “Caxcanes y Españoles”; “Fútbol Americano”; “Maratón”; por el hecho de que al describirlos se tomaron de las evidencias videograbadas y además tomando en cuenta de que en otra parte del trabajo se anota la función de las preguntas surgidas de los juegos nos sirvieron para darnos cuenta del carácter constructivo que tuvieron. Estos juegos pueden ser utilizados para facilitar la comprensión de la Historia; en el juego del Fut beis cuando se hacen las preguntas, como éstas son en voz alta, permite que todos los participantes piensen en la respuesta que van a dar. Es un valioso auxiliar para realizar una retroalimentación para el tema y asignatura que se desee. Se puede ir variando las preguntas de manera que contribuyan a propiciar la reflexión tendiente a estructurar la comprensión del pasado, además con el ensayo y el error que se aprecia en el video se pueden alcanzar mejor los aprendizajes. Este tipo de actividades contribuyen a que no sólo el alumno conteste rápida o mecánicamente; sino que el profesor con la explicación, corrección y con las numerosas que preguntas que hacía solicitando una

respuesta corta a las mismas coadyuvaba a que el alumno adquiriera el conocimiento y además estructurara su pensamiento. Otro logro importante que se percibe en los videos al aplicar los juegos, dependiendo de la dinámica que le imprima el docente éste se convierte en un medio eficaz para lograr la disciplina, despertar el interés por la Historia canalizada hacia lo social, respetar el turno del compañero, confrontar puntos de vista, etc.

Se asignó un día especial (Lunes 27 de marzo) para realizar los juegos. Fuera de grabación de video le explicaba al profesor qué era lo que se pretendía, en qué iba a consistir la propuesta de enseñanza. El profesor captaba e interpretaba lo que quería y lo aplicaba de una manera adecuada y además le imprimía su propio estilo docente de manera que resultaron actividades muy interesantes para los alumnos como lo muestran los videos, que si se observan con cuidado encontramos allí una actitud “empática”. Desde este punto de vista son muy útiles, constructivos y muy buenos los productos. Con la rapidez que trata los temas impide que los niños pierdan el interés; según se ve en los videos, el profesor es capaz de hablar rápido y estructurar bien sus preguntas, comete pocos errores al hablar así, explica de varias maneras las preguntas y eso hace que el alumno busque en su memoria los datos almacenados que se requieren para ese momento; entonces creo que las actividades junto el estilo docente han contribuido a que el niño adquiriera el aprendizaje. Esto corrobora lo antes mencionado, de que según el interés, el estilo docente, la preparación del maestro, etc. son elementos que contribuyen a que halla un aprendizaje eficaz, a que halla una buena interrelación maestro–alumno–contenidos. La actitud mostrada por los alumnos durante todo el video es de interés y de disciplina.

En el Fútbol Americano, las preguntas trataron de ser contestadas con lo que saben los alumnos y también mediante la consulta del libro, así tenemos que este juego permite además que el alumno se enseñe a consultar textos. Fue también otra actividad interesante para los niños, en la cuál por medio de los juegos, por medio de la acción que desempeña el alumno aprende algo. En este juego fue necesario cambiar el valor de cada punto del dado, porque en muchas ocasiones salían uno o dos. El maestro sugirió que valieran 10 yardas cada uno y así se avanzó más. Esta sugerencia se basó en el hecho de que el maestro deseaba que no se aburrieran los alumnos para conservar el interés en ellos y que de esta manera la actividad resultara más provechosa. Otra intención era que el juego no estuviera largo para que se mantuviera vivo el interés y así en otra ocasión tuvieran deseos de jugar y aprender mediante esa propuesta. Al educando que le tocaba contestar inmediatamente después en el turno de su equipo tiraba el dado y decía quién era el que iba a contestar. Esto permite que el alumno se concentre en el juego. Algo digno de resaltar es que el profesor, raras veces llamó la atención a los niños. Cuando se hacía la pregunta inmediatamente iniciaban la búsqueda de la respuesta, o bien la contestaban rápidamente si la sabían, esa es otra causa de las constantes interrupciones en el video.

El juego del "Maratón" se realiza en dos partes porque no se alcanzó de tiempo; el día 30 de marzo del 2000 comienza a video grabarse a las 12:20 horas. Al día siguiente viernes 31 el inicio fue a las 8:37. antes de iniciar el juego se revisa la tarea que fue una investigación sobre la extracción minera. La evidencia video grabada que da cuenta de ello se da en los siguientes términos:

M.- Está excelente este trabajo. (Es de Martha Estefanía) (lo muestra a los niños y a la cámara después).

Mariel.- Está más bonito el de... el de... (no concluye, rectifica y dice:)...están igual.

Niño.- A ver profe.

Otro niño.- A Alejandro profe. (Alejandro es quien va a exponer sobre la investigación que el maestro les encargó sobre la extracción de los minerales, es el que representa a ese equipo).

M.- Pregunta número 1 (dirigiéndose a Alejandro que pasó al frente). *¿Cómo se hace la extracción del mineral?*. Que te conteste Emmanuel.

Alejandro.- (Comienza a leer muy quedito y casi deletreando). El mineral se hace.. (no se escucha) a base de un castillo, por donde sube y se hace...(continúa leyendo sobre la investigación, pero no se le escucha casi nada).

M.- Pregunta número 2. *¿Qué beneficios tiene la extracción del mineral?*. (Al mismo tiempo que se hace esta pregunta se ve el mapa del libro en donde están los grupos indígenas del estado; del libro: “Zacatecas, suelo metálico bajo las nopaleras”).(Alejandro continúa leyendo quedito). *Las minas más importantes eran las de:.....*(Sigue leyendo quedito). Bien muchachos, la lectura a Jesús Alejandro le falla, sin embargo su trabajo está excelentemente bien investigado y escrito se los voy a leer así en términos generales:

“1.- *¿Cómo se hace la extracción del mineral?*” Vemos los nombres de los dibujos, muéstraselos a ellos. Gracias Jesús, siéntate, ahorita te doy tu cuaderno.

“Se hace la extracción del mineral por donde subían las tinas y los malacates, y se mueven con motores”.

“2.- *¿Qué beneficios tiene?* Muchos porque de las piedras extraían oro, plata, cobre y plomo”.

“3.- *¿Cuáles eran las minas más importantes?* Eran las del Bote, las de Veta Grande, las de Noria de Ángeles, las de Fresnillo y las de Sombrerete”. Martha ¿puedes explicarles por favor tu dibujo?.

Martha.- Voy a explicarles mi dibujo (con voz muy clara y sin timidez). “Que hay nivel hasta 5, aquí está un niño y aquí es el malacate. Esta rueda va bajando, en este bote para subir aquí los minerales. La tolva va subiendo esto, lo vacía y la tolva lo vacía en el camión. (Va explicando y señalando en su dibujo, que como dijo el profesor, anteriormente está muy bien hecho). Esto se llama el castillo y antes se usaban carritos, y después en este se usaban los..¿cómo se llaman profe?

M.- Actualmente se utilizan las perforadoras automáticas.

Martha.- (Continúa con su exposición). Las perforadoras automáticas y esta se llama la tolva, este se llama el castillo, esta rueda no tiene nombre porque es una rueda que lo que va haciendo para acá y ésta va girando...

M.- Esta rueda se llama carrillo mi'ja **Martha.-** ¿carrillo? **M.-** ajá y sirve para estirar el malacate, el malacate es la pila grandota donde metían el mineral y lo sacaban por el cordón, aún se utilizan esos procedimientos en las minas donde aún no tienen tecnología avanzada y donde ya tienen tecnología avanzada utilizan motores para subir todo eso.

Martha.- Entonces, aquí van en el nivel uno, descubrieron entonces que acá ya no hay, ya no le siguen para irnos acá, luego como vieron que aquí ya no hay más minerales (señala en su dibujo) se fueron a otro lado para escarbar más.

M.- Muy bien mi'ja muchas gracias, muy amables, concluimos con eso el trabajo. En ese mapa antiguo que tienen ahí en la mano.....ese trabajo los que trae Gustavo y los que traen hojas de máquina, si gustan me los dejan para incluirlos en sus carpetas, me los dejan

luego..es más si alguien los va a dejar los dejan ahí con Martha. Quien guste y si hay oportunidad se arriman aquí (comienzan a llevarle los trabajos) para que vean su trabajo. Este trabajo está excelente, Martha lo voy a dejar aquí mi'ja para que si alguien puede más tarde aquí lo pueda estar observando.

Mediante estas evidencias presentadas, se da cuenta de que cuando propiciamos que el alumno participe activamente en el proceso de enseñanza–aprendizaje estos actos producen una construcción real y efectiva del conocimiento como se enunció anteriormente. Esto nos indica que el papel que debe desempeñar el maestro en el salón de clases es el de guía y propiciador de aprendizajes basado en el conocimiento de los esquemas mentales del alumno que tenga como origen un dominio de los conceptos teórico–prácticos de la psicología y de las teorías de la enseñanza y el aprendizaje que toman en cuenta el desarrollo natural del alumno.

Por otra parte, en la transcripción de una evidencia video grabada el día 25 de mayo del 2000 titulada: José María Cos y la Independencia se da cuenta de las dificultades del maestro para propiciar el conocimiento. El análisis del fragmento en cuestión dice así:

M.- En la página 120 que estamos trabajando, investiguen la fecha que les estoy preguntando ¿en qué año se realiza la fundación de Zacatecas?. Oscar, digo Juan Diego.

Juan Diego.- En 1825 (continúa sin contestarse correctamente) (en respuestas sucesivas se escucha decir:) el 17 de enero, el 1821, 1825, 1821, 1521.

M.- Lean por favor. **Edgar.-** Es 1548. **M.-** Sí Edgar esa cuenta grandototota. Díganme que hecho importante sucedió el año de 1810.

Niños.- El movimiento de Independencia.

M.- ¿Qué le pasó al movimiento, se movió para la derecha o se movió para la izquierda?. (Los niños se quedan perplejos, no saben qué contestar). ¡Sí!, inició la Guerra de Independencia. Pregunto ¿y cuando terminó la Guerra de Independencia?. (Contestan varios). Yadira la primera constitución ¿cuándo se realizó?. (Trata de contestar otra niña. Alguien repite: Yadira) (Llama la atención a alguien). A ver Yadira nuevamente ¿la Primer Constitución Política de Zacatecas en qué año se hizo?.

Niños.- (La contestan bien). 1825. **M.-** ¿Y qué sucedió en 1821?

Niñas.- (Niñas no se escuchan bien algunas respuestas).....La guerra.

M.- Y ¿en 1548?, en 1548 ¿qué pasó? (Hay muchas respuestas, dudas), en 1548 ¿qué pasó?. (Consultan el libro).

Niña.- Se acabó la guerra. **M.-** ¿Cuál guerra?

Martha.- En 1824 profe, profe en 1824.

M.- ¿Qué sucedió en el año de 1548?

Daniel.- El fin de la guerra. **Martha.-** (Dice algo pero no se entiende).

M.- No Daniel, no Martha, no Raquel, no Edgar. Otra vez Juan Diego picándole el centro a la goma, Adriana rascándole al lápiz. ¿Qué sucedió el año de 1548?. ¿Acaso no están viendo la línea de tiempo en la parte superior. ¿Qué Yadira?.

Yadira.- La milicia. **M.-** Léelo por favor Yadira..... Alma por favor dígalo.....Párense tomen por favor su libro, vean donde está el caballo y el jinete, lean lo que hay debajo.

Niño(a)s.- (Lo hacen, leen a su ritmo y volumen). Profe La Colonia.

M.- Gonzalo me estás distraendo, evítalo. Erika háganme favor vuelvan a leer todo lo que hay debajo de la figura ecuestre.

Niño(a)s.- (Hablan fuerte pero no se les entiende, lo que se alcanza a escuchar:) La Colonia, La Independencia.

M.- Siéntense por favor. Cierren los ojos. (Todo este tiempo que ha pasado y no pueden contestar la pregunta, el maestro ha hecho todo lo posible para que lean la p. 120, en la primer figura de la línea de tiempo. Este esfuerzo lo hace sin desesperarse, tratando de llevarlos a que encuentren la respuesta). Cierren los ojos. (No hay ruido) (Llama la atención a alguien, con voz muy suave). Debajo de donde está (susurrando) la figura ecuestre o sea un caballo con un jinete dice: Fundación de Zacatecas realizada en 1548. abran los ojos y vean que estoy leyendo, ¿es difícil hacer eso?.

Niño(a)s.- No.

M.- Y luego ¿por qué no lo hacen? Cierren los ojos. Enseguida de esa figura ecuestre hay un instrumento musical, ese instrumento musical lo utilizaban para llamar en los centros religiosos para que acudan las personas o los feligreses a su llamado. Debajo de eso dice: Inicia la Guerra de Independencia 1810. Abran los ojos y véanlo. Cierren los ojos. Enseguida hay un militar en posición de combate preparando su arma para disparar, abajo dice: Termina la Guerra de Independencia 1821. abran los ojos véanlo por favor. ¿Es difícil concentrarse y centrarse allí, ¿verda' que no? o ¿sí? ¿verda' que sí?

Niños.- No. (Mientras esto dice el maestro en el video aparecen las figuras mencionadas).

M.- Cierren los ojos nuevamente. Enseguida hay la imagen de un libro que simula la constitución y menciona que la Primera Constitución Política de Zacatecas ¿se realizó el año?. **Niño.-** 1825.

M.- 1825. Abran los ojos. Les vuelvo a preguntar muchachos y por última vez. ¿La fundación de Zacatecas en qué año se realizó?. **Niño(a)s.-** (A coro). 1825.

M.- En 1825. merecen que les diga otras cosas. **Niño(a)s.-** 1830, 1800, en 1800.

M.- Lo acabo de leer. Lo acabamos de leer.

Niño(a)s.- (Siguen adivinando) 1810, 1821, 1831.

M.- Cierren los ojos por favor, cierren los ojos por favor. **Omar.-** 1852.

M.- Cierren los ojos Omar y evítate problemas. Cuando abran los ojos, investigan por favor ¿en qué fecha se realizó la Fundación de Zacatecas?... Ábranlos.

Gonzalo.- 1825 (contestando apresuradamente), **Niña.-** En el siglo XII.

M.- No te dije que me dijeras nada Gonzalo, te dije que investigues. **Gonzalo.-** En 1830

M.- Te pregunté. Ahora si te pregunto Gonzalo: ¿en que año fue la Fundación de Zacatecas?

Gonzalo.- En 1830. **M.-** Pásale por favor acá ignorante, acá córrele. Yadira. (No dice nada y nada más abre mucho los ojos). Ignorante también, pásale acá, córrele. Omar.

Omar.- (Da una respuesta pero no se entiende). **M.-** Acá también pásale.

Otro niño.- (Contesta) 1825.

M.- Sí miijo pásale al frente. También Alma (contesta mal), pásele al frente. (Continúa pasando a algunos niños más, no dan con la respuesta, los para al frente, queda la fila de la entrada sola). (Después de un rato corto, les dice: Vayan a su lugar mi'jo. Seguimos escribanlo: "La fundación de Zacatecas se realizó el año de 1548.....(lo repite).....Pasen un espacio....seguimos. La Guerra de Independencia.....(interrupción breve se oye decir: tiuno, seguramente les dictó: se terminó el año de mil ochocientos veintiuno). Otro espacio....La primera Constitución Política de nuestro estado se realizó el año 1825. (Todos los niños lo escriben)...Guarden su libro por favor. **Niña.-** Libro o cuaderno.

M.- Cuaderno por favor. Abran su libro en la página 98. (Breve interrupción de 2 minutos porque llega la maestra Delia).

M.- Principales propuestas de Los Liberales. Que venga subrayada.

Niño(a)s.- (Hablan fuerte al mismo tiempo, no se les entiende).

M.- Querían mantener los privilegios. **Niño(a)s.-** Los Conservadores.

M.- José María Rojas gobernador de Zacatecas, (gritan los niños, no se escucha lo demás). Bien muchachos voy a dictarles eso para que puedan salir, pero antes tenemos otras indicaciones...Lección 37...hasta la página 60 (interrupción del video).

M.- Además de la tarea mañana les vamos a aplicar un examen, estudien, estudien, lección 25, 26, 27, 28 y 29, 5 lecciones. (Comienzan a guardar sus cosas). Nadie, nadie por favor quiero su libro en la mano, hay un lápiz perdido, para poder salir.

Niño.- (Canta). Adiós amigos adiós a todos. (Supongo que aparece el lápiz, se interrumpe el video, al continuar se oye que canta el profesor). La felicidad la ra la la la, con felicidad la ra la la la

Este video da cuenta de las dificultades que en ocasiones el profesor enfrenta en el trabajo con el grupo. A veces los niños van distraídos o predispuestos y es difícil que encuentren respuestas adecuadas como en esta ocasión. Todo iba perfectamente; cuando realizaron el juego "Entre Conservadores y Liberales" se notó que sí hubo un cambio de conducta; es decir, observamos que apareció un interés por el tema. Después con todos los intentos y estrategias que trató de implementar el maestro para que los niños aprendieran, se percibió cuánto tiempo se empleó para que lo logaran. Aún así pareció no quedar claro el tema y quedó inconclusa la actividad; por lo mismo la apropiación del conocimiento. Aquí nos dimos cuenta de la gran paciencia que debe tener el profesor a la hora de realizar

actividades escolares. También se puede apreciar que cuando se trata de hacer el conocimiento constructivo, se emplea más tiempo y en algunas ocasiones no se logra percibir qué adelantos hubo y a veces se perciben de manera mediata. Con todo y eso es preferible intentar que el conocimiento se adquiera de esa manera, porque así, tarde que temprano, se verá reflejado en un cambio de conducta aunque sea a mediano plazo. Otra cuestión que se percibe en el video, es que el profesor trata los temas de Historia de manera vivencial y trayendo al presente los conocimientos previos del alumno que ha adquirido de manera informal, conformando con ello el aspecto de la Historia Social que se trata de impulsar a través de sugerencias y de hacer comprensivo el enfoque a los docentes que tenemos la obligación de procurar el aprendizaje de la Historia. A esta distancia (febrero del 2001) es más fácil percibir la diferencia entre una práctica docente de tipo constructivista a una práctica docente basada en lo que se conoce como tradicionalismo. Es conveniente comparar las diferencias de estilo docente y estar en posibilidades de concluir que el *Constructivismo* es una buena opción para que el alumno se apropie del conocimiento.

Se trae al presente este comentario con el fin de explicar desde el punto de vista teórico lo que sucede en la práctica, esto es, que en esta parte del trabajo se centra la atención en las dificultades del maestro para propiciar el conocimiento. Si nos detenemos y observamos con detalle nuestra práctica docente, nos daremos cuenta que todos los profesores nos hemos encontrado con un problema de estructuración del conocimiento parecido al descrito, esto nos conduce a afirmar que la adquisición del conocimiento no es lineal; sino que hay ocasiones que se

torna circular y en otras se percibe como una espiral evolutiva. Esto nos lo explica Jesús Palacios -parafraseando a Wallon- de la siguiente manera:

En cada etapa es preponderante un factor y la sucesión de las etapas lleva aparejada una sucesión de conflictos preponderantes (lo que Wallon denomina “Alternancias Funcionales”). El desarrollo no se produce de forma lineal; constantemente el niño vuelve sus propios pasos, retrocede en su evolución para retomar logros establecidos de antemano o se refugia en la seguridad de lo conocido y dominado antes de lanzarse a nuevas adquisiciones. La vuelta atrás favorece una reorganización, una síntesis de todo lo adquirido hasta ese momento, las síntesis del pasado favorecen las diferenciaciones del futuro que darán lugar a nuevas síntesis de un nivel evolutivo superior y así es como el desarrollo tiene lugar.⁹⁸

Comprender este fenómeno que se da en los esquemas cognitivos del alumno y que se manifiesta en las respuestas requeridas por el maestro, nos conduce a eficientar el servicio educativo con base a un conocimiento más preciso de la psicología evolutiva del niño, misma que nos será útil para entender qué tipo de ayuda (andamiaje) requiere, para que de esta manera se propongan las actividades lúdicas que van a fundamentar su actuar en el grupo social al que pertenece.

⁹⁸ PALACIOS, Jesús, “Condiciones Evolutivas de la Educación”,. En: *Cuadernos de Pedagogía*, número 63, marzo 1980, p. 123.

CAPÍTULO V EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1 *Evaluación cualitativa*

La evaluación en un sentido significa realizar una interpretación con base en un proceso de medición, pero también es arribar a un juicio de valor a partir de una descripción cualitativa. Ahora, desde una perspectiva didáctica la evaluación es una actividad sistemática, continua y permanente, que tiene como objeto obtener información para mejorar y reajustar el proceso educativo, reajustar críticamente los objetivos, los contenidos de aprendizaje, los métodos y recursos para facilitar y apoyar a los protagonistas del acto de la enseñanza-aprendizaje.⁹⁹ Frecuentemente es confundida con un aspecto de ella, como sucede en educación, algunas veces se confunde con medición y otras con valoración. Así pues, evaluar es medir, contabilizar, dimensionar, diagnosticar, determinar situaciones, unas posibilidades o un potencial, detectar los puntos débiles y fuertes en un momento del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.¹⁰⁰

Evaluar, entonces, es establecer una comparación entre individuos que se hallan en un mismo proceso entre centros escolares con unos mismos recursos y necesidades. Las corrientes actuales consideran que incluye todas las acciones anteriores, incluyendo las dos primeras; de manera que permitan deducir un juicio de valor, asimismo afirman que los objetos susceptibles de evaluación son los estudiantes, el personal de las escuelas, los currícula y materiales de enseñanza,

⁹⁹ MENÉNDEZ Menéndez, Libertad, "Evaluación y calidad educativa", en *Pedagogía*, Revista Especializada en Educación, Tercera época, Vol. 10, Núm. 2, Primavera 1995, p. 68.

¹⁰⁰ SARTRE, G. y MORENO M. (Dirs.), *Enciclopedia práctica de la pedagogía*, Vol. 5, Barcelona, Ed. Planeta, pp. 11- 29.

los programas, los proyectos educativos, las instituciones, las organizaciones educativas, los procesos de enseñanza–aprendizaje; en fin todo lo que tiene que ver con la educación.

Como sea, la importancia de la evaluación para el presente trabajo radica en que el juicio de valor que se emita permitirá hacer saber sobre los logros alcanzados con la puesta en práctica de la propuesta de los juegos aplicados para enseñar Historia en el tercer grado de primaria; pero también sus insuficiencias y deficiencias. El ejercicio de evaluación cualitativa de la propuesta fue una de las tareas más delicadas y complejas de este trabajo, puesto que se puso en juego un conjunto de actitudes, predisposiciones, juicios, prejuicios, valoraciones positivas, valoraciones negativas que conviene considerar con el mayor equilibrio posible y más si no se cuenta con un conocimiento y las habilidades técnicas que exige este tipo de trabajos, considerando que este conjunto de técnicas pueden prescindir de complicadas fórmulas matemáticas.

5.2 La autoevaluación

En efecto, fue necesario ponderar mi propio juicio y este se convirtió en uno de los mayores peligros que se corren al realizar una autoevaluación, porque si no existe la medida se pueden exagerar los beneficios que acarrearán las actividades lúdicas al ser aplicadas en los contenidos históricos. Ciertamente, debido a las carencias técnicas y humanas para realizar un proceso de evaluación más acabado, se consideró que el tipo que resulta particularmente útil para esta propuesta la constituye la autoevaluación, ésta se produce cuando el propio sujeto juzga sus

actuaciones: su práctica. La práctica docente propia puede ser criterio de verdad y de validez del conocimiento, cuando éste se confronta con la realidad escolar mediante una *praxis* de la que emerge elementos significativos y explicativos para trascender las circunstancias relacionados con lo escolar.¹⁰¹ Así, realizar la evaluación de tal forma implicó la valoración subjetiva pero ponderada, ecuánime, sensata e imparcial sobre el propio desempeño (los logros obtenidos con la propuesta). Esta manera se consideró el mejor examen, el más “objetivo” y se convirtió en el referente más apropiado para valorar los alcances de la propuesta y analizar si en realidad cumplió con los objetivos trazados. Además, así fue posible determinar en qué medida el trabajo docente basado en las actividades lúdicas propiciaron el conocimiento de los contenidos históricos derivados a lo social de manera constructiva. Las técnicas que se emplearon para realizar la evaluación provienen de los métodos cualitativos de la investigación, porque este trabajo como ya se dijo hizo uso de instrumentos de corte etnográfico. Con base en ello, se establecieron criterios acordes con el carácter continuo, global e integrador. Con tales criterios, establecidos y agrupados en categorías, se buscó saber:

- ❖ El nivel de conocimientos grupal e individual alcanzado a la hora de tratar los contenidos de Historia.
- ❖ Las habilidades, valores, capacidades y actitudes adquiridas mediante las actividades lúdicas.
- ❖ La validez obtenida al ser aplicada la propuesta en otros contextos escolares.

¹⁰¹ ANDER-EGG, Ezequiel, “Acerca del conocimiento y de la ciencia”, en *Técnicas de Investigación social*, Buenos Aires, El Cid, 1980, pp. 17-24.

- ❖ Su grado de generalización.
- ❖ La comprensión crítica de la realidad; y
- ❖ El grado en que se fomentó el gusto por la asignatura de Historia.

En todo el proceso de evaluación se buscó que el resultado permitiera al sujeto y objeto evaluado (en este caso la propuesta y su forma de operarla) captar sus aciertos y sus errores para que los resultados reales fueran motivadores o por lo menos implicaran un cambio en relación a las observaciones iniciales, cuando las actividades de enseñanza de la Historia se observaran de acuerdo a la particular manera de trabajar los contenidos de cada uno de los maestros. Es decir, cuando ello implicara un cambio de actitud en los alumnos. Este cambio se pudo constatar a través de las observaciones directas realizadas en el aula, en donde los alumnos constantemente preguntaban ¿qué juego íbamos a hacer ese día?, además, cuando según su horario les tocaba la clase de Historia era esperada con interés. Estas observaciones se registraron en el diario de campo (ver anexo 6) así como el aumento de la preferencia por los juegos aplicados y el gusto por la Historia mediante la interacción con los alumnos porque así lo hacían saber. Después de mucho tiempo de que se concluyó el programa (por lo menos un año), aún los alumnos a quienes se les aplicó la propuesta seguían preguntándome: ¿cuándo les iba a volver a hablar sobre Historia? Estos hechos, son algunos parámetros para valorar los alcances de la propuesta, porque no hay mejor juez que un niño que manifiesta su gusto o no por la asignatura, así como con la novedosa manera de presentarla a través de juegos. Estos comentarios resultan oportunos porque la evaluación de la presente propuesta está más enfocada hacia el aspecto

cuantitativo para que vaya acorde al tipo de investigación de que se habla; esto quiere decir, que no hubo aprendizaje memorístico en gran cantidad, sino que más bien se enfocó al aspecto constructivo basados en la actividad que desempeña el alumno.

Cabe señalar, si ese gusto por la Historia, no se confunde con el gusto por los juegos. Según mi opinión considero que posiblemente el alumno valore más el juego en sí y el hecho de que por lo general eran fuera del aula que los contenidos históricos que se trataron. De todas formas es particularmente importante señalar que las estrategias didácticas que se diseñaron tomaron en cuenta a los alumnos y fueron ellos quienes se beneficiaron en alguna medida con el aprendizaje ya que este por lo general fue significativo y propició algunas habilidades instrumentales como: resumir, exponer oralmente de forma comprensiva, así como varios tipos de aprendizaje señalados por Gimeno Sacristán¹⁰² (Ver en el Capítulo 4, lo referente a análisis). En esta propuesta se pretende ofrecer información que pueda orientar mejor nuestra acción pedagógica y evaluar de forma grupal e individual los aprendizajes y habilidades obtenidas. El auténtico sentido de la evaluación en educación es contribuir a la optimización de la tarea del profesorado; de este modo, en el diario de campo se plasmó al final de cada evidencia video grabada un apartado de consideraciones finales, en ellas se da cuenta de los resultados obtenidos, síntesis, opiniones, logros, limitaciones, errores, comentarios, etc. que enriquecen la interpretación de lo sucedido en los contextos escolares. Mediante su análisis se puede dar pie a realizar una evaluación objetiva puesto que ahí se encuentran los indicadores que conformaron las categorías resultantes de la

¹⁰² GIMENO Sacristán, José, *op. cit.*

observación participante y no participante. La idea que se tiene al basarse en las consideraciones finales y comentarios después de analizar las evidencias video grabadas de los juegos consignadas en el diario de campo, consiste en que mediante su lectura, se puede dar cuenta de cómo se fue construyendo el análisis y la interpretación. No se anotan todas, por considerar que algunas de ellas son pertinentes en la parte que corresponde a la participación de los alumnos en la construcción del conocimiento, sin esos agregados no se puede entender como se vinculó la teoría con la práctica ya que en las observaciones realizadas necesariamente se da lugar a la interpretación de los hechos. Creí conveniente anotarlas porque en éstas se resume mucho de las teorías que se pueden considerar que forman parte del paradigma constructivista y que fueron comentadas en el marco teórico (Capítulo 2) que subyacen en la práctica docente y además por la necesidad de hacer comprensivo el fenómeno del proceso de enseñanza–aprendizaje. Cabe aclarar que no están vaciadas tal y como acontecieron, sino que en el proceso de recopilación de datos fueron registradas de acuerdo con los intereses y el marco metodológico y teórico del propio trabajo. Así, también se anotaron en el apartado que denominé: Ventajas generales y específicas de los juegos. Para lograr tal comprensión se requiere de consultar en cada una de las evidencias presentadas la parte en donde se hacen comentarios sobre lo observado; de esta manera, puede ser entendida en su totalidad la propuesta, sus alcances, sus limitaciones, la conjugación entre teoría-práctica-instrumentos. El conjunto de comentarios y consideraciones aquí expuestas, nos dan cuenta de la manera en que el profesor interpreta el fenómeno de la enseñanza de la Historia. Abren la posibilidad de que al basarnos en ellas, ya

catalogadas e interpretadas son el fundamento de una evaluación de la propuesta puesto que contiene una visión del autor acerca de los beneficios que acarrea el seguimiento de las sugerencias elaboradas. Más aún, para brindar una mayor validez al presente trabajo, la evaluación buscó hacerse utilizando la triangulación cómo método, en donde uno de los vértices es la propuesta, el otro es el marco teórico en el que se fundamenta y el último de ellos, lo constituye el docente que aplique las actividades lúdicas señaladas.

La siguiente tabla (Figura 5) presenta la evaluación resumida de los beneficios que se obtuvieron al aplicar los juegos didácticos en el proceso de enseñanza–aprendizaje, se puede considerar como la conclusión del trabajo iniciado en el apartado de Ventajas Generales y Ventajas Específicas de los juegos.

Figura 5. Indicadores construidos a partir de los juegos aplicados

JUEGOS APLICADOS	INDICADORES																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
A).- EL MINIMUSEO	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X				X	X	X
B).- EXCURSIÓN A LA QUEMADA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X
C).- EL GATO		X		X	X	X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X			X		
D).- DRAMATIZACIÓN ESPONTÁNEA	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
E).- DRAMATIZACIÓN DIRIGIDA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X
F).- PASADO, PRESENTE, FUTURO	X			X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X			X		
G).- CAXCANES Y ESPAÑOLES	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X			X		X	X
H).- FUTBEIS	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X
I).- FÚTBOL AMERICANO	X	X		X	X	X	X	X		X	X		X	X	X		X	X		X	X			X	X	
J).- MARATÓN	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X	X		X	X			X	X	
K).- ENTRE CONSERV. Y LIB.	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X
L).- CRUCIGRAMAS	X	X		X	X	X	X	X		X		X		X		X	X		X		X				X	
M).- TÉCNICA DE LA REJA	X	X		X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X		X				X		
N).- PISTAS	X	X		X	X	X	X	X		X	X		X	X	X		X	X	X	X		X		X		
O).- COORDENADAS	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X	X		X		X	X	X	X				X		

FUENTE: Elaboración propia tomando como base los indicadores analíticos que formarán las categorías obtenidas de las evidencias video grabadas.

INDICADORES PARA CONSTRUIR LAS CATEGORÍAS

- 1.-Formar habilidades (resumir, buscar información, argumentar, leer escribir, etc.)
- 2.- Estructurar el pensamiento.
- 3.- Fomenta la creatividad.
- 4.- Propicia la reflexión.
- 5.- Amplía la disciplina y la autodisciplina.
- 6.- Propicia la construcción colectiva del conocimiento.
- 7.- Propicia la interrelación.
- 8.- Carácter dinámico y activo.
- 9.- Conceptualización sobre nociones de tiempo y espacio.
- 10.- Carácter vivencial.
- 11.- Vincular otras asignaturas.
- 12.- Es una actividad inclusiva.
- 13.- Relación pasado–presente.
- 14.- Propician un ambiente de libertad.
- 15.- Comprensión de los procesos sociales.
- 16.- Se basan en el interés del alumno.
- 17.- Atienden el carácter concreto de la historia.
- 18.- Fomentan la socialización.
- 19.- Propicia el ‘aprendizaje significativo’.
- 20.- Contextualiza al alumno.
- 21.- Sirve para retroalimentar.
- 22.- Promueve la coordinación motriz.
- 23.- Fomenta el espíritu crítico del alumno.
- 24.- Propicia la espontaneidad del alumno.
- 25.- Promueve la cooperación.
- 26.- Propicia la ‘Empatía’.

Mediante el análisis de los indicadores enunciados puede conducirnos a fundamentar la autoevaluación que se ha mencionado, otra función que se le da al uso de estos indicadores es la de construir las categorías necesarias a partir de los datos presentados en las figuras 5 y 6 para confirmar o “disprobar” los supuestos hipotéticos que en el Capítulo I se mencionan; de esta manera, tenemos que la figura 6 es un complemento de la figura 5 y entre ambas dan lugar a considerar que la utilidad del juego aplicado en la enseñanza de la Historia en el tercer grado cumplió con una función potenciadora del aprendizaje de los

contenidos de una manera significativa, esta aseveración se desprende como conclusión del Capítulo IV.

Figura 6. Indicadores analíticos encontrados en los juegos

INDICADORES ANALÍTICOS	JUEGOS APLICADOS														
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1.-Formar habilidades	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2.- Estructurar el pensamiento.	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X
3.- Fomenta la creatividad.		X		X	X						X				
4.- Propicia la reflexión.	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X
5.- Amplía la disciplina y la autodisciplina.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6.- Propicia la construcción colectiva del conocimiento.	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X
7.- Propicia la interrelación.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8.- Carácter dinámico y activo.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
9.- Conceptualización sobre nociones de tiempo y espacio.	X	X		X	X	X		X			X			X	
10.- Carácter vivencial.	X	X	X	X	X		X	X			X				
11.- Vincular otras asignaturas.	X	X	X		X			X	X	X			X	X	X
12.- Es una actividad inclusiva.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
13.- Relación Pasado–presente.	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X				X
14.- Propician un ambiente de libertad.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
15.- Comprensión de los procesos sociales.	X	X		X	X			X	X	X	X		X	X	
16.- Se basan en el interés del alumno.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
17.- Atienden el carácter concreto de la historia.	X	X	X	X	X	X	X	X		X			X		
18.- Fomentan la socialización.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
19.- Propicia el 'aprendizaje significativo'.		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
20.- Contextualiza al alumno.	X	X	X	X	X			X			X			X	X
21.- Sirve para retroalimentar.	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X
22.- Promueve la coordinación motriz.		X		X	X	X	X	X	X	X	X				
23.- Fomenta el espíritu crítico del alumno.		X		X	X			X			X			X	
24.- Propicia la espontaneidad del alumno.	X			X											
25.- Promueve la cooperación.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
26.- Propicia la 'Empatía'.	X	X		X	X		X	X	X	X	X				

FUENTE: Elaboración propia tomando como base los indicadores analíticos que surgen de los juegos, así como algunos conceptos teóricos.

Mediante la exposición de los indicadores antes enunciados, los podemos agrupar en cinco grandes categorías, tomando en cuenta que éstas, parafraseando a Emile Durkheim se definen como: Aptitudes fundamentales,

nociones básicas, centros de inteligibilidad que son las marcas del pensamiento lógico. Entiéndase por categorías, no tan sólo las formas abstractas de pensamiento, la noción de causa o de sustancia, sino también las ideas más ricas en contenido que presiden nuestra interpretación actual. Es además nuestro concepto del mundo físico, nuestro concepto de hombre, nuestros supuestos teóricos que convertimos en herramienta para analizar.

Para facilitar el análisis, decidí agrupar en cinco categorías los indicadores que aparecen en la figura número seis. A continuación se da a conocer las categorías construidas juntamente con sus respectivos indicadores obtenidos de los datos:

I. FOMENTAR HABILIDADES

INDICADOR	NÚMERO DE ORDEN (p. 181)
_ Formar habilidades (resumir, buscar información, argumentar, leer, etc.)	1
_ Estructurar el pensamiento	2
_ Fomenta la creatividad	3
_ Propicia la reflexión	4
_ Amplía la disciplina y la autodisciplina	5
_ Propician un ambiente de libertad	14
_ Promueve la coordinación motriz	22
_ Fomenta el espíritu crítico del alumno	23
_ Promueven la cooperación	25

II. CONSTRUCCIÓN

_ Propicia la construcción colectiva del conocimiento	6
_ Propicia la interrelación	7

_ Propicia la espontaneidad del alumno	24
III. PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE	
_ Carácter dinámico y activo	8
_ Carácter vivencial	10
_ Vincular otras asignaturas	11
_ Es una actividad inclusiva	12
_ Se basan en el interés del alumno	16
_ Atienden el carácter concreto de la historia	17
_ Propicia el ‘aprendizaje significativo’	19
_ Sirve para retroalimentar	21
IV. TIEMPO- ESPACIO	
_ Conceptualización sobre nociones de tiempo – espacio	9
_ Relación pasado _ presente	13
_ Propicia la ‘Empatía’	26
V.- PROCESOS SOCIALES	
_ Comprensión de los procesos sociales	15
_ Fomentan la socialización	18

De lo anterior se deduce que en la actividad tipo juego denominado “Crucigramas” que en la clasificación (Ver figura 3) aparece dentro de los Juegos Instrumentales fue de los menos productivos como se consigna en el diario de campo; a pesar de que fueron realizados dos crucigramas se percibió que el aprendizaje fue escaso. En el cuadro (Figura 5) se demuestra que es al que más indicadores le hacen falta. El juego “Caxcanes y Españoles” clasificado como de

Actividad Física fue otro de los que menos aprendizajes potenciaron, posiblemente sucedió esto por la forma de aplicación y a que el tiempo que se dedicó a ello fue insuficiente, además porque no se dio seguimiento en el salón de clases a esta actividad, es decir que fue un juego corto utilizado como de recreación de igual forma del que se deriva (Blancos y Negros). En las evidencias del diario de campo se registra su realización y con ello nos podemos dar cuenta de algo que hizo falta: a partir de ahí se inicien actividades que sirvan para contextualizar al alumno en épocas remotas o bien para abordar temas que tomen en cuenta los conocimientos previos del alumno para que éste inicie la construcción del conocimiento sobre el pasado remoto tomando como base el interés que despertó. Fue una actividad aislada que produjo escaso aprendizaje.

Otro de los juegos en el que se percibe la falta de indicadores es el que denominé “Pasado, presente, futuro” el cual está clasificado como de Actividad Física. Este hecho tal vez se deba a que su realización fue muy rápida y no se abundó, ni se contextualizó, ni se evaluaron sus alcances. Se asemejó a un juego de recreación. Hubiera sido más provechoso si a partir del juego se traslada imaginariamente al niño a una época específica para obtener un mejor aprovechamiento de la actividad. De los veintiséis indicadores que formaron las categorías de análisis obtenidas tanto de la teoría como de las evidencias empíricas diecisiete de ellas se pudieron observar en la videograbación. En esta falta de indicadores se percibe un factor común; éste es la rapidez con que se realizaron los juegos y que no sirvieron de base para iniciar un conocimiento nuevo derivado del poco tiempo que se dedica a la enseñanza de la Historia. También con la misma cantidad de indicadores, aunque no son exactamente los

mismos que no se percibieron durante el análisis de las video grabaciones están: “Técnica de la reja” y “Coordenadas”, vale aclarar que este último no se aplicó con los alumnos de tercer grado, lo que llama especialmente la atención es que hay varios indicadores que no se percibieron a la hora de ser evaluados y que son comunes en ambas actividades, éstas son: Fomenta la creatividad, Conceptualización sobre nociones de tiempo espacio, Carácter vivencial, Promueve la coordinación motriz, Fomenta el espíritu crítico del alumno, Propicia la espontaneidad del alumno, Propicia la Empatía. Este hecho se puede interpretar que según la naturaleza de la actividad va a dar como resultado situaciones análogas independientemente del grado y del contexto en el que se lleve a efecto. Otro hecho que resulta significativo es la gran coincidencia de indicadores que se percibieron en las evidencias. En el juego denominado “Futbol americano” clasificado como parte de los Instrumentales son ocho indicadores con los que no cuenta y, por lo tanto, se puede afirmar que no propicia los que a continuación se mencionan: Fomenta la creatividad, Conceptualización sobre nociones de tiempo y espacio, Carácter vivencial, Relación pasado-presente, Atienden el carácter concreto de la Historia, Contextualiza al alumno, Fomenta el espíritu crítico, Propicia la espontaneidad.

Por otra parte, dentro de las actividades tipo juego que se consideran más completas por tener casi todos los indicadores que forman parte de las categorías y porque a la hora de describirlos se encontró que contribuyeron grandemente a la construcción del conocimiento de la Historia están las siguientes: Excursión a la Quemada, Dramatización dirigida, Dramatización espontánea, Futbeis. Considero que esto es así porque estas actividades pueden quedar muy bien dentro de

varias clasificaciones; es decir, que la Excursión a la Quemada aunque no pertenece a ninguna clasificación porque no es juego bien puede pertenecer a las de Actividad física, a las Instrumentales, a las de Desarrollo mental y a las de Recreación, sólo falta que pertenezca a los Juegos de Simulación. Lo mismo sucede con las dramatizaciones, aunque pertenecen a los Juegos de Simulación bien pueden quedar clasificadas dentro de las demás a excepción de las de Actividad física. De igual manera el Fútbol, aunque está clasificado dentro de los de Actividad física, puede quedar en las demás a excepción de los Juegos de Simulación. Con relación a los indicadores que no han sido detectados en las actividades mencionadas, tenemos que en la Excursión a la Quemada y la Dramatización dirigida no cuentan con el indicador veinticuatro que se refiere a: Propicia la espontaneidad del alumno. Por su parte la Dramatización espontánea no cuenta con el indicador once que es: Vincular otra asignatura. El Fútbol no tiene el dos y el veinticuatro que respectivamente son: Estructurar el pensamiento y Propicia la espontaneidad del alumno.

Los puntos fuertes de los juegos aquí considerados se centran en las siguientes indicadores que forman parte de las categorías analíticas:

No. DE INDICADOR	NOMBRE	CATEGORÍA CONSTRUIDA
5	Amplían la disciplina y la autodisciplina	I.- FOMENTAR HABILIDADES
8	Carácter dinámico y activo.	III.- PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
12	Es una actividad inclusiva.	III.- PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
14	Propician un ambiente de libertad.	I.- FOMENTAR HABILIDADES
16	Se basan en el interés del alumno.	III.- PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
18	Fomentan la socialización.	V.- PROCESOS SOCIALES

19 Propicia el 'aprendizaje significativo'.	I.- FOMENTAR HABILIDADES
25 Promueve la cooperación.	I.- FOMENTAR HABILIDADES
1 Formar habilidades.	I.- FOMENTAR HABILIDADES
2 Estructurar el pensamiento.	I.- FOMENTAR HABILIDADES
6 Propicia la construcción colectiva del pensamiento.	II.- CONSTRUCCIÓN
21 Sirve para retroalimentar.	III.- PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

El criterio que se aplicó para determinar estos alcances se basó en que los indicadores estuvieran presentes en los juegos para que de esta manera se perciba la utilidad que tuvo. Entre más indicadores contenga el juego realizado más constructivo e interesante se considera. El orden en que están anotados los indicadores son según el número de veces que se detectaron en los juegos, asimismo, no todas las categorías se encuentran, como por ejemplo, la categoría IV Tiempo–espacio no se encuentra dentro de las que se enlistaron según su importancia, puesto que esta no es una de las más favorecidas con los juegos propuestos. Por otro lado, la categoría que se refiere al Proceso Enseñanza–Aprendizaje (III) al tener un número mayor de indicadores es lógico pensar que a éste se le dio más importancia. Según lo analizado, podremos observar que las categorías que menos indicadores se percibieron son las que se refieren a los Procesos Sociales (V) que solamente contiene dos indicadores, asimismo la categoría Tiempo-espacio (IV) tiene tres indicadores lo que nos dice que son las categorías más desfavorecidas en el presente trabajo. Esto nos da pie para asegurar que mediante la utilización del juego en el proceso de enseñanza–aprendizaje se contribuye a fomentar habilidades en el educando, además

mediante el análisis realizado podemos asegurar que una de las principales limitaciones que se perciben es que mediante los juegos propuestos no se promovieron suficientemente las nociones de tiempo–espacio, ni tampoco los procesos sociales que se han percibido a través de distintas épocas tampoco fueron promovidos ni en cantidad ni calidad suficiente.

Las limitaciones

Los puntos débiles que se percibieron fueron:

No. DE INDICADOR	NOMBRE	CATEGORÍA CONSTRUIDA
24	Propicia la espontaneidad del alumno.	II. CONSTRUCCIÓN
3	Fomenta la creatividad.	I. FOMENTAR HABILIDADES
23	Fomenta el espíritu crítico del alumno.	I. FOMENTAR HABILIDADES

De igual manera se buscaron aquellas categorías e indicadores que estuvieran menos presentes en los juegos, así se encontró que el indicador Propicia la espontaneidad del alumno solamente se encontró en: El Minimuseo y la Dramatización espontánea. Por su parte la categoría Fomenta la creatividad del alumno se encuentra en los juegos: Excursión a la Quemada, Dramatización espontánea, Dramatización dirigida y Entre conservadores y liberales. Fomenta el espíritu crítico está en: Excursión a la Quemada, Dramatización espontánea, Dramatización dirigida, Futbeis, Entre conservadores y liberales, Pistas. Al mismo tiempo que se puede considerar una limitación porque aparecen en pocos juegos, también se puede constituir en un punto fuerte porque esos indicadores son importantes puesto que van en relación con la espontaneidad, el espíritu crítico y

la creatividad, indicadores que resultan importantes para un niño de tercer grado, esto es así por la consideración que se hizo en páginas anteriores en el sentido de que para este grado son más útiles los juegos dirigidos que los espontáneos según se pudo constatar en el diario de campo al realizar la comparación en los Juegos de Simulación (Dramatización dirigida y espontánea). Además, propician el espíritu crítico a su nivel, el cual conforma una base sobre la cual sustentar construcciones posteriores, esto quiere decir, que si continuara trabajándose esta categoría en los demás grados, se resolverían muchos de los problemas actuales de educación ya que el razonamiento y la crítica, no son muy frecuentes en la escuela primaria.

Por medio de este análisis basado en una autoevaluación podemos concluir haciendo referencia a lo que en un principio se mencionó sobre las bondades que tiene el juego hasta el tercer grado en la construcción del conocimiento histórico, desde luego que esta propuesta no será la panacea que resuelva todas las dificultades a las que se enfrenta el profesor a la hora de enseñar y del alumno al aprender los contenidos; debemos considerar que las variables que afectan en este problema son demasiadas (Ver problematización) y por esas dificultades que se pueden superar mediante la aplicación de la propuesta se puede considerar que contribuye a facilitar la adquisición del conocimiento de las nociones históricas dependiendo del uso, la regularidad, el tiempo que se dedique entre otras cosas.

En realidad queda poco por anotar, puesto que si leemos con detenimiento el Capítulo 4 ahí está considerado un nivel del análisis, así como la interpretación de resultados, la conjugación teoría-práctica-instrumentos. Esos elementos reunidos los podemos considerar como parte de una evaluación puesto que nos

da idea de los beneficios percibidos durante su aplicación. Sólo resta esperar que el esfuerzo que implicó construir la presente propuesta como resultado de una profunda reflexión contribuya a mejorar en la medida de sus posibilidades el proceso de enseñanza y aprendizaje de los contenidos de Historia, aunque sus limitaciones pueden ser muchas, puesto que son producto de una incipiente investigación.

CONCLUSIONES

Como hemos podido demostrar a través del presente trabajo las potencialidades del juego en el campo histórico son de gran relevancia. Al aplicarlo en el contexto escolar se hace con el fin de propiciar conocimiento, si para ello lo fundamentamos en el desarrollo psicosocial del alumno para lo cual es condición necesaria conocer las estructuras mentales del mismo en dicho grado. La orientación de las actividades de aprendizaje de la Historia son responsabilidad del docente, por lo que es indispensable que aprenda la cultura *lúdica* de su clase; digamos que el profesor debe saber qué contenidos programáticos va a abordar y cómo los va realizar mediante el juego.

En efecto, a partir de este trabajo empírico se confirma que el juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia, asimismo, se considera que puede desarrollar *aprendizajes significativos* y además, resulta un efectivo elemento de desarrollo de las estructuras del pensamiento; por esas razones resulta un factor esencial para articular una educación renovadora que propicie la adquisición del conocimiento de la Historia Social que fomente la crítica y la reflexión como habilidades del pensamiento. Es decir, a través del uso del juego se pretende que la Historia se deje de enseñar como tradicionalmente se ha hecho hasta ahora. Es necesario advertir que a pesar de que al juego se le otorguen múltiples beneficios en el desarrollo de habilidades, conocimientos, valores, actitudes y aptitudes; también se prevé que su uso excesivo no es recomendable para ningún grado escolar, dado lo extenso del programa y que en lugar de potenciar aprendizaje puede

ocasionar aburrimiento. Cabe hacer mención que en la aplicación de la presente propuesta didáctica se observó que fue útil para propiciar el interés de los niños fomentando con ello el gusto por los juegos que al final de cuentas derivó en el gusto por la Historia, esto se manifestó en los tres grupos escolares observados cuando preguntaban qué actividad o juego se iba a desarrollar, además con su actitud demostraban el gusto por la asignatura. Puesto que se procuró en todo momento planear y ejecutar el juego de la mejor manera posible tomando como punto de partida la observación que se hizo con anterioridad en el diario de campo. Esto condujo a tener un conocimiento de las estructuras mentales con que cuenta el niño del grado respectivo y de esta manera basar la actividad en el interés lúdico del alumno.

Si se considera que cada niño aprende de acuerdo con su manera de captar los contenidos programáticos, con su forma de interactuar con el objeto de conocimiento, de construir sus significados, como resultado de la intervención didáctica, o bien, por influencia del Medio Ambiente Social; entonces en el grupo escolar se debe propiciar constantemente la actividad lúdica con el propósito de hacer más eficiente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante la observación continua de los juegos percibimos los cambios estructurales que se produjeron en los conocimientos de los alumnos, así como la socialización y participación del niño, al cual a través del incentivo que sirvió de motivación para adquirir mayores destrezas y habilidades sociales se logró que las actividades lúdicas involucraran a todos los alumnos de la clase, propiciando con ello que el aprendizaje se manifestara en diferentes formas.

El tipo de juego que debe ser utilizado en el tercer grado de primaria debe ser el “Juego Dirigido”, puesto que las evidencias video grabadas y posteriormente analizadas, permiten afirmar que las “Dramatizaciones Espontáneas” resultaron escasamente benéficas porque propiciaron una serie de “desórdenes”, además de que se observó que los equipos que participaron se limitaron a copiar al primero. El maestro debe saber que los alumnos de esta edad van desplazando sus intereses lúdicos hacia el juego reglado y los deportes de manera que se fomenten sus capacidades físicas e intelectuales que promueven el desarrollo integral del sujeto. Con la clasificación adecuada del tipo de juego que se requiere para potenciar el aprendizaje de la Historia Social se lograron beneficios que permitieron que los alumnos demostraran que en realidad hubo construcción del conocimiento, según lo manifiesta el análisis del material recopilado.

Para enseñar Historia de una manera eficaz se debe tomar en cuenta las características psicológicas del alumno, o sea la estructura del pensamiento cognitivo, sus experiencias previas con el acontecer histórico, la dificultad propia de la disciplina, así como la naturaleza abstracta que le caracteriza. Al conocer estos elementos que conforman la manera de aprender del sujeto (niño), estaremos en condiciones apropiadas para diseñar estrategias didácticas que resulten interesantes para el educando y de esta manera, se logre impactar y concretar un verdadero aprendizaje que requiere de una necesaria confluencia de elementos psicopedagógicos. Tales elementos como estudios sobre el juego, enfoque y naturaleza de la Historia que al interrelacionarse se propicie de manera significativa el aprendizaje de la disciplina, que hasta hoy ha tenido una orientación memorística, cronológica, política, narrativa, acontecimental.

En contraposición a esa manera de tratar los temas históricos se propone utilizar los planteamientos de la Historia Social que considera más al hombre concreto, al hombre de carne y hueso que siente, sufre, vive; que transforma, que es parte de una sociedad. Se deja de lado a las élites, a los poderosos. La intención manifiesta de utilizar la actividad lúdica consiste en crear situaciones que concreten el tiempo pasado para que el alumno logre comprender el tiempo histórico, ya que resulta más apropiado para los alumnos de esta edad que al percibir la Historia de manera concreta o vivencial su aprendizaje es más sencillo al participar en Dramatizaciones, Juegos de Simulación y otras didácticas que a lo largo de este estudio se realizaron para hacer evidentes los hechos; ya que el alumno de este grado es capaz de trabajar con elementos presentes, pero no de formular hipótesis, puesto que según Piaget se encuentra ubicado en el 5° Estadio “El de las operaciones intelectuales concretas”.

En este tipo de juegos que se promueve en el grado se acude al concepto de “*Empatía*” que significa “*ponerse en el lugar del otro*”; para el caso que nos ocupa, significa ponerse en el lugar de una persona o personaje de la Historia que formó parte de una sociedad antes que él con la finalidad de comprender las acciones de los hombres en el pasado desde la visión del presente y reconocer las diferencias entre los momentos históricos. Si el educando logra establecer comparaciones entre las sociedades del pasado con las del presente se habrá dado un paso importante en la construcción de las nociones históricas.

Lo que reviste una importancia vital en esta propuesta, es que el maestro al abordar este tipo de Historia atienda los intereses lúdicos del educando y su

enorme necesidad de moverse y de actuar, pero sobre todo que adapte su forma de enseñar al mundo fantástico del niño para fomentar el gusto por la asignatura.

En efecto, en esta propuesta se trata de hacer una aportación sobre la manera de incorporar la Historia Social como contenido de aprendizaje para los alumnos del tercer grado utilizando el juego como estrategia didáctica. El sentido que debe tener este tipo de Historia consiste en considerar algunos aspectos de la vida cotidiana, los elementos comunes y corrientes de la sociedad, los aspectos inmediatos y concretos para desde allí propiciar de forma constructiva la adquisición del conocimiento, el dominio de destrezas y habilidades de los niños para lograr en ellos que analice las formas de vida antiguas y algunos de los procesos sociales que se efectuaron a través del tiempo para explicar racionalmente el pasado de manera que dote al alumno en la medida de lo posible del pensamiento reflexivo y crítico que contribuya a fomentar una formación racional con el fin de entender el espacio y el tiempo que le tocó vivir, de modo que el profesor haga inteligible el devenir de los hombres en el tiempo.

Para que la Historia Social tenga una influencia importante sobre los niños se debe fomentar el tipo de actividad que les permita expresar de diversas formas sus significados, basándonos en proponerle acciones lúdicas que objetive la enseñanza con el fin de acrecentar su capacidad de producción a partir de sus significados por medio de textos libres, narraciones, resúmenes, descripciones orales, historietas, dramatizaciones, planteamiento y resolución de problemas que estén en el presente pero cuyo origen se encuentre en el pasado. Al hacer esto nos debemos basar en el principio educativo de *aprender haciendo* para fomentar el carácter constructivo que debe tener la enseñanza.

Queda por comentar que la Historia Social es parte de un paradigma que está en proceso de construcción denominado "*Nueva Historia*" y que a través de su uso se pretende trastocar la enseñanza de la Historia, puesto que la confluencia de elementos lúdicos, psicopedagógicos, epistemológicos, etc., fomentan el desarrollo de las habilidades del pensamiento crítico de manera constructiva tomando como base los intereses del alumno así como su propia actuación en la adquisición del conocimiento.

De esta manera, el presente trabajo intenta decir el cómo realizar la propuesta desde una experiencia docente vivida y específica, pero, corresponde a cada maestro imprimirle su matiz, su propia historia, la cual al aplicarse se enriquezca con nuevos aprendizajes de la disciplina en forma constructiva y dentro del marco de la Historia Social.

ANEXOS

ANEXO 1: Exámenes de Historia aplicados en los grupos de tercer grado.

ESCUELA FLORES MAGÓN T.M.

TERCER GRADO GRUPO B

PRUEBA OBJETIVA CUARTO BIMESTRE.

(Elaborada por los alumnos del grupo). 13 – 04 – 2000 (Se aplicó de manera oral)

E S P A Ñ O L

- 1.- ¿Porqué la gaviota se burló del caballo de arena?. R= Porque quería ir con los caballos blancos.
- 2.- ¿A quién le gustaba ir a la playa?. R= Al artista
- 3.- ¿Porqué se pierde la gente? R= Porque se descuidan.
- 4.- ¿Qué harías si estuvieras en una situación similar? R= Me quedaba donde estoy.
- 5.- ¿Cuáles son los tres secretos para ser un buen actor? R= 1.- Hablar con claridad.
2.- Entonación e interpretación. 3.- Buen volumen.
- 6.- ¿Qué le dieron los habitantes de Hamelín al flautista? R= Una recompensa.
- 7.- Menciona dos museos y dos teatros.
- 8.- ¿Qué le dio el grillo al caracol por la carrera? R= Un sombrero.
- 9.- Anota los puntos que lleva una ficha descriptiva. R= Título de la obra, técnica utilizada, nombre del autor, y lugar y fecha.
- 10.- Menciona tres Bellas Artes: R= Teatro, cinematografía, literatura, (música, danza, escultura, pintura).

Elaboraron: Agustín, Alma, Marisol, Cintia, Aldo, Mariel, Rodrigo, Ernesto, Mónica Yadira.

M A T E M A T I C A S.

- 1.- ¿Con qué objetos se pesan los frijoles y otras cosas más en la tienda o el mercado?. R= Báscula. (pregunta corregida).
- 2.- ¿Cómo se escribe un cuarto?. R= $\frac{1}{4}$.

- 3.- ¿Cuánto le toca a cada niño si se reparten 36 pesos entre cuatro? R= 9
pregunta corregida.
- 4.- ¿Cómo se llama el duodécimo mes del año? R= Diciembre (corregida).
- 5.- ¿Para qué sirven los números? R= para saber cuántos años y muchas cosas más.
- 6.- ¿Para qué sirve la operación de entre? R= Para saber cuánto le toca a cada niño o persona.
- 7.- ¿Para qué sirve el signo mayor que o menor que? R= Para saber cuál número es más grande o menor.
- 8.- La rana salta 3 números cada vez, si llegó al número 21. ¿Cuántos saltos dio? R=
7. (corregida).
- 9.- ¿Para qué sirve el metro? R= El metro sirve para medir muchas cosas.
- 10.- ¿Cuántos ejes de simetría tiene el círculo? R= 360 ejes de simetría. (respuesta imprecisa; se considera un número infinito de ejes depende de lo fino con que se tracen; se confunde con los grados que tiene el círculo).

Elaboró: Nancy, Ana Patricia, Martha, Emmanuel, Adrián, Gonzalo.

C I E N C I A S N A T U R A L E S .

INSTRUCCIONES: Subraya con rojo la respuesta correcta.

- 1.- ¿Con cuántos pies se mueve el caracol?
A).- 8 pies B).- 2 pies C).- 1 pie
- 2.- ¿El aire frío a dónde va?
A).- Baja B).- Sube C).- Se queda
- 3.- ¿Qué contiene un botiquín.
A).- Vendas B).- Tierra C).- Comida
- 4.- ¿Qué no se deforma fácilmente?
A).- Vidrio B).- Agua C).- Rosas.
- 5.- ¿Una fuerza a qué ayuda?
A).- Al movimiento de los objetos. B).- Al ratón.

NOMBRE DE LA ESCUELA: _____
NOMBRE DEL ALUMNO _____ GRADO Y GRUPO.

CUESTIONARIO DE HISTORIA.

PRIMERA PARTE.

Instrucciones.- Subraya la respuesta correcta.

1.- Una biografía es:

una historia personal la historia de mi país una narración.

2.- En él se escribe una parte de la historia de tu familia y de tus antepasados.

una historia personal una narración árbol genealógico.

3.- Son las evidencias, huellas y recuerdos de nuestra vida pasada.

Una narración testimonios del pasado árbol genealógico.

4.- Al conjunto de diez años se le llama:

lustro década siglo.

5.- A la suma de diez décadas la llamamos:

lustro década siglo.

SEGUNDA PARTE.

Instrucciones.- De las respuestas que se te dan coloca en el paréntesis de la izquierda el número que conteste correctamente.

() Estudia los hechos que sucedieron en el pasado.

() Los primeros pobladores venían de un continente llamado.

1.- sedentarización.

() Algunos ejemplos de testimonios del pasado son:

2.- Historia.

() Hace aproximadamente cuarenta mil años (40,000) los primeros pobladores de América pasaron por:

3.-Mazapil, El Chapín, Alta Vista.

() Cuando los hombres primitivos andaban de un lugar a otro en busca de alimento, se dice que eran:

4.- pinturas, vasijas, construcciones, herramientas, etc.

Nombre de la escuela: _____
Nombre del alumno: _____
grado _____ **grupo** _____

Segundo Cuestionario de Historia.

Instrucciones: SUBRAYA LA RESPUESTA CORRECTA.

- 1.- En 1492 descubrió América.
Hernán Cortes Cristóbal Colón Pedro Almíndez Chirinos
- 2.- Los españoles en 1521 derrotaron a los Mexicas, eran comandados por:
Hernán Cortes Cristóbal Colón Pedro Almíndez Chirinos
- 3.- Primer español que llegó al territorio de los Zacatecos...
Hernán Cortes Cristóbal Colón Pedro Almíndez Chirinos
- 4.- La ciudad de los Mexicas en aquella época se llamaba:
Tenochtitlán Zacatecas España
- 5.- Fueron los primeros indígenas de nuestro estado en desafiar a los españoles.
Caxcanes Mexicas Zacatecos
- 6.- En la guerra del Mixtón destacó un cacique de los Caxcanes llamado:
Nuño Beltrán De Guzmán Pedro de Alvarado Tenamaxtle
- 7.- En 1541 los Caxcanes destruyeron la ciudad de Guadalajara y en ése episodio murió el capitán español llamado...
Nuño Beltrán De Guzmán Pedro de Alvarado Tenamaxtle
- 8.- De las primeras minas descubiertas la mas productiva fue...
San Bernabé Veta Grande La Bufa
- 9.-Metal precioso abundante en las minas de Zacatecas.
Oro Plata Bronce
- 10.- Entre 1550 y 1600 ocurrió la parte más importante de la llamada Guerra.....
Del Mixtón Chichimeca De la Bufa

- | | |
|---|----------------------------|
| () Los testimonios de los primeros zacatecanos son de hace aproximadamente | 5.- nómadas. |
| () La época que significa antes de la llegada de los españoles es: | 6.- diez mil años. |
| () En nuestro estado son los lugares donde se han encontrado pinturas rupestres. | 7.- el estrecho de Bering. |
| () Cuando el hombre se establece en un solo lugar y que descubre la agricultura, a este proceso se le llama. | 8.- rupestres. |
| () A las pinturas que las personas pintaban en sus cuevas se les llama. | 9.- Epoca Prehispánica. |
| | 10.- Asia. |

TERCERA PARTE.

Instrucciones.- De las respuestas que se te dan arriba, escribe sobre la línea la palabra que complete correctamente.

Caxcanes	Tuitlán	Chicomoztoc	Chalchihuitl
Teulinchán	Zacatecos	Chichimeca.	

- 1.- Es la palabra que significa “bárbaro o no civilizado” _____
- 2.- Este grupo indígena conocía la agricultura, es decir, eran sedentarios. _____
- 3.- Habitaban en lo que hoy son los municipios de Apulco, Nochistlán, Tlaltenango, Momax, Moyahua, Teúl de González Ortega y parte de lo que hoy es el estado de Jalisco. _____
- 4.- Palabra que quiere decir “piedra verde” _____
- 5.- Palabra que quiere decir “casa de dioses” _____
- 6.- “Lugar de las siete cuevas” es la palabra: _____
- 7.- A “La Quemada” se le conoció con el nombre de: _____

Elaboró: Profr. Arnulfo Luna Talamantes.

RELACIONA AMBAS COLUMNAS..

- | | |
|--|---|
| () Los fundadores de la ciudad de Zacatecas | 1.-Hacienda de beneficio |
| () Fecha de la fundación formal de la ciudad de Zacatecas. | 2.-Felipe II |
| () Algunas de las primeras minas descubiertas en territorio zacatecano. | 3.-Juan de Tolosa,Diego De Ibarra,Cristóbal de Oñate,Baltazar Temiño. |
| () Los lugares en donde se separa la plata del resto del mineral extraído de las minas. | 4.-20 de enero de 1548 |
| () Nombre del rey de España que asignó a Zacatecas la categoría de ciudad. | 5.-Diego el zacateco |
| () Los españoles conocían a Tenamaxtle con el nombre de..... | 6.-San Benito, San Bernabé, Pánuco Veta Grande |

PREGUNTAS DE REFLEXIÓN.

1.- ¿Porqué se considera a Tenamaxtle como el símbolo de la resistencia?_____

2.-¿Cómo crees que se transportaban por el camino de la plata en aquella época?

3.- ¿Quiénes crees que tenían la razón; los españoles o los caxcanes? Coméntalo ampliamente. _____

4.-¿Cómo crees que los españoles trataron de que los indígenas adoptaran su lenguaje y sus costumbres?. (Coméntalo al reverso de esta hoja).

NOMBRE DE LA ESCUELA: _____

NOMBRE DEL ALUMNO: _____

GRADO: _____ GRUPO: _____

TERCER CUESTIONARIO DE HISTORIA.

(Este cuestionario no lo revisé y por eso no tengo los resultados)

INSTRUCCIONES: Lee con atención y subraya la respuesta correcta.

1.- Al hecho de cambiar las creencias religiosas de los indígenas; fue un proceso que estuvo a cargo de los misioneros a este proceso se le llamó:

conquista espiritual conquista militar pacificación

2.- Los primeros misioneros que llegaron a territorio zacatecano fueron los.....

franciscanos jesuitas agustinos

3.- Antes de llegar a nuestras tierras los franciscanos provenían de....

el centro México Michoacán

4.- Los misioneros que impulsaron la educación en aquella época eran los....

franciscanos jesuitas agustinos

5.- En la sociedad colonial a los hijos de españoles nacidos en México les llamaban:

criollos mestizos mulatos

6.- A los hijos de papá español y mamá indígena se les llamaba:

criollos mestizos mulatos

7.- A Zacatecas, por el hecho de haber contribuido al proceso de colonización del norte del país se le dio el título de:

La Bárbara del Norte Civilizadora del Norte ciudad colonial

8.- A la época en que nuestro país estuvo dominado por los españoles se le llama:

época prehispánica época colonial época moderna

9.- La Guerra de Independencia comenzó el 16 de septiembre de 1810 encabezada por:

Doña Josefa Lucas Alamán Miguel Hidalgo y Costilla

10.- La personas que luchaban por la Independencia de México y seguidores de Don Miguel Hidalgo y Costilla formaron el ejército....

guerrero realista insurgente

RELACIONA AMBAS COLUMNAS.

- | | |
|--|---------------------------------|
| () Fecha en que se promulgó la Constitución Política de Zacatecas. | 1.- Valentín Gómez Farías |
| () Fue el primer gobernador Constitucional de Zacatecas | 2.- José María García Rojas |
| () Deseaban el centralismo como forma de gobierno | 3.- 17 de enero de 1825 |
| () Fue un representante de los liberales. | 4.- Antonio López de Santa Anna |
| () Nombre de uno que fue gobernador de Zacatecas al que de cariño lo llamaban "Tata Pachito". | 5.- Francisco García Salinas |
| () Con el apoyo de los conservadores se convierte en un dictador. | 6.- Los conservadores |
| () Defendían el liberalismo como forma de gobierno. | 7.- Los liberales |

PREGUNTAS DE REFLEXIÓN.

1.- Escribe una opinión sobre la conquista espiritual. _____

2.- Durante la época colonial. ¿Crees que había igualdad entre españoles, criollos, mestizos, mulatos, negros?. _____ ¿porqué? _____

3.- Escribe según tu propia opinión algunas de las causas de la Independencia. __

4.- Con cuál de las propuestas de gobierno de aquella época te identificas más. Con los liberales o con los conservadores. Coméntalo ampliamente al reverso.

RESUMEN DE HISTORIA.
EPOCA PREHISPÁNICA---LOS PUEBLOS NÓMADAS.

- Los primeros pobladores de lo que hoy llamamos Zacatecas, eran cazadores nómadas porque viajaban de un lugar a otro en busca de alimento.
- A las figuras que pintaron en sus cuevas o rocas se les llama pinturas rupestres. Estas pinturas se han encontrado en lugares como: Mazapil, El Chapín y Alta Vista.
- A los primeros grupos indígenas zacatecanos los llamaban << Chichimecas>> que quiere decir << no civilizado>>.
- Las principales tribus Chichimecas eran: Zacatecos, Guachichiles, Irritilas, Tepehuanes y Caxcanes.
- Los Zacatecos eran de los únicos grupos indígenas que practicaban la agricultura, es decir, eran sedentarios.
- Los Caxcanes habitaron los municipios de: Apulco, Nochistlán, Atolinga, Tlaltenango, Momax, Moyahua, Teúl de González Ortega y parte del actual estado de Jalisco. Este grupo indígena fue de los que se opusieron de manera valerosa a la dominación española.
- Uno de los lugares más interesantes por su carácter de testimonio de la época prehispánica (antes de que llegaran los españoles a nuestras tierras) es el llamado Alta Vista en el municipio de Chalchihuites. Se supone que fue habitado en el siglo I. extrajeron de sus minas gran cantidad de turquesas que los indígenas llamaban << Chalchihuitl >> que quiere decir << piedra verde>>.
- Otro lugar arqueológico importante fue << La Quemada >>. Cuando lo visitaste, te diste cuenta de que se le ha identificado con otros nombres; entre ellos: <<Tuitlán >>, << Chicomoztoc>> (Lugar de las siete cuevas); <<Coatlicamatl >>; <<Cerro de los edificios>>, etc. Se cree que fue fundado en el siglo VI.
- Otro lugar más es el conocido como <<Teulinchán >> (Casa de los dioses). Se estableció en el siglo XII.

Elaboró: Profr. Arnulfo Luna Talamantes.

E N C U E S T A .

CUESTIONARIO PARA NIÑOS.

OBJETIVO: Conocer la importancia de la Historia para el alumno de tercer grado de primaria y la manera de construir sus conceptos.

Datos Personales.

Nombre del alumno(a): _____

Grado: _____ grupo: _____ sexo: _____ edad: _____

Nombre de la Escuela: _____

INSTRUCCIONES: Contesta las siguientes preguntas de la manera más ampliamente posible.

1.- ¿Cuál asignatura te gusta más? _____

2.- ¿Cuál asignatura te gusta menos? _____

3.- ¿Cuál se te dificulta más? _____

4.- Para ti ¿qué estudia la Historia? _____

5.- ¿Para qué sirve conocer la Historia de tu entidad? _____

6.- ¿Te gusta cómo te enseñan la Historia? _____ ¿porqué?

7.- Escribe lo que te acuerdes sobre un tema de Historia que hayas comprendido. (Si es necesario utiliza el reverso de esta hoja). _____

8.- ¿Tienes algún juego que sugerir que se relacione con la Historia?. Si es así anótalo y descríbelo. _____

9.-¿Haz aprendido algo con los juegos que se han realizado en la clase de Historia?. Escríbelo. _____

10.- Comenta lo más ampliamente posible sobre el apoyo que te dan tus papás para que asistas a la escuela. _____

11.- Escribe el nombre de 3 de tus compañeros(as) con los que formas equipo para trabajar en alguna de las asignaturas. _____

12.- Escribe el nombre de 3 de tus compañeros (as) con los que te gustaría formar equipo. _____

13.- ¿Con quiénes juegas durante el recreo?. _____

14.- ¿A qué juegas con ellos? _____

15.- ¿Cuáles son tus juegos preferidos? _____

16.- Dentro y fuera de la escuela. Escribe el nombre de 3 de tus amigos(as).
Enfrente del nombre escribe la edad que tiene. De donde lo conoces y a qué
juegas con él o ella. _____

17.- Escribe de manera amplia lo que más te ha gustado de los temas de Historia.

18.- Escribe lo que opinas de tu maestro.

E N C U E S T A

PADRES DE FAMILIA.

OBJETIVO: Conocer la opinión de los padres de familia sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Historia que se efectúa en la escuela; así como valorar su propia participación en dicho proceso.

Nombre del padre o madre de familia que contesta la encuesta: _____

Domicilio: _____

Sexo: _____ edad: _____ ocupación: _____

Número de hijos: _____. Grado máximo de estudios: _____

Nombre del niño(a) que cursa el tercer grado de primaria. _____

INSTRUCCIONES: Contesta a las siguientes cuestiones lo más ampliamente posible, con el fin de conocer su respetable punto de vista sobre la enseñanza que se proporciona a su hijo(a) de tercer grado grupo B.

1.- ¿Cómo considera el trabajo desempeñado por el maestro de tercer grado?. ____

2.- ¿En qué podría mejorar?. _____

3.- ¿Cómo considera que es su hijo(a) en la escuela?. _____

4.- ¿Lo ayuda en sus tareas?. _____ ¿Cómo?. _____

5.- En lo que va del presente ciclo escolar. ¿Cuántas veces ha ido con el maestro de tercer grado a saber sobre el desempeño académico de su hijo(a)? _____

6.- ¿Quién acude regularmente a las juntas convocadas por la dirección de la escuela o por el maestro? _____

7.- ¿Colabora usted con el maestro de grupo para eficientar el proceso de enseñanza – aprendizaje? _____ ¿Porqué? _____

8.- Sin preguntar a su hijo(a) ¿Cuál cree que es la asignatura que le gusta más? _

9.- De igual forma. ¿Cuál cree que le gusta menos? _____

10.- ¿Qué asignatura se le dificulta más?. (Pregúnteselo a su hijo(a).) _____

11.- ¿Cree usted que su participación en el proceso enseñanza – aprendizaje es suficiente? _____ ¿Porqué? _____

12.- ¿Considera importante su participación en el proceso enseñanza – aprendizaje?. _____ ¿Porqué?. _____

13.- ¿Analiza junto con su hijo el libro de Historia?. _____ ¿Porqué?. _____

14.- ¿Qué dificultades ha encontrado en lo que ha leído del libro de Historia de tercer grado?. Coméntelo. _____

15.- En el espacio que queda si gusta ampliar su comentario sobre algún tema puede hacerlo.

BIBLIOGRAFÍA.

Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica. Poder Ejecutivo Federal, mayo de 1992

A GLATTHORN, Allan, "Constructivismo: Principios Básicos", En: *Revista Educación 2001*, núm. 24, mayo 1997, pp.

A Zapata, Oscar, *Aprender jugando en la escuela primaria. Didáctica de la psicología Genética*, México, Ed. Pax, 1995.

A Zapata, Oscar, *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva Psicogenética*, México Ed. Pax, 1995.

ANDER-EGG, Ezequiel, "Acerca del conocimiento y de la ciencia". En: *Técnicas de Investigación Social*, Buenos Aires, El Cid, 1980, pp. 17-24

ARON, Raymond. *Lecciones sobre Historia. Cursos del College de France*, México, FCE. 1996.

AUSUBEL, D. P., "Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo". En: COLL Salvador, César, *Aprendizaje Escolar y Construcción del Conocimiento*, México, Ed. Paidós Mexicana, 1977, pp. 155-173

BLEGER, José, "¿Enseñanza o aprendizaje?", En: *Psicología de la Conducta*, Buenos Aires, Ed Paidós, 1977, pp. 53-57

BLOCK, David. "Juegos para el aprendizaje en la primaria". En: *Revista Básica*. Fundación SNTE. Año III núm.13 sept.–oct. 1996, pp. 6-17

BRAUDEL, F. *La Historia y las Ciencias Sociales*. Madrid,. Alianza Editorial. 1989.

BROM, Juan, *Para comprender la Historia*, Col. La cultura al pueblo, México, Ed. Nuestro Tiempo, 26ª. Edición, 1979.

BURKE, Peter (ed.), *Formas de hacer historia*, Madrid, alianza Editorial, 1991,pp. 11-37

CABRERA Angulo, Antonio, *El juego en educación preescolar. Desarrollo social y cognitivo del niño*, México, UPN, 1985.

CARRETERO, Mario y LIMÓN, Margarita, "Aportaciones de la psicología cognitiva y de la instrucción a la enseñanza de la historia y de las Ciencias Sociales". En: *Infancia y aprendizaje*, Madrid, 1993 pp. 62-67/153-157

CASANOVA, Julián, *La Historia Social y los historiadores*, Barcelona, Ed. Crítica, 1991.

COLL, César y MARTÍN, Elena, *La evaluación del aprendizaje en el currículum escolar, Una perspectiva constructivista*.

COLL, César, *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*, México, Ed. Paidós Mexicana, 1997.

COLL, César, “La actividad estructurante como fuente de conocimiento”. En: *La conducta experimental en el niño*, Barcelona, Ed. CEAC, 1978, pp.

COLL, César. *Psicología y currículum*. Cuadernos de Pedagogía/4, México, Ed. Paidós Mexicana.

COLLINGWOOD, R. G. *Idea de la Historia*, México, F.C.E. 1952.

CONALTE. *Hacia un Nuevo Modelo Educativo*, México, 1994.

CONALTE. *Perfiles de Desempeño para preescolar primaria y secundaria*, México, 1994.

DE IBARROLA, María, “La enseñanza de la Historia”. En: *Revista Básica*. Fundación SNTE. Año III. Núm. 13 sept.–oct. 1996, pp. 4-5

FIERRO, C., ROSAS, L. y FOURTOUL. *Más allá del salón de clases*, p.p. 138-139.

GALVÁN DE TERRAZAS, Luz Elena, “La Enseñanza de la Historia. Sus imaginarios y la vida cotidiana”, En: *Revista Básica*, Fundación SNTE, Año III núm. 13, sept.–oct. 1996, pp. 21-27

GIMENO Sacristán, José, “La integración de la teoría del aprendizaje en la teoría y práctica de la enseñanza”. En: PÉREZ Gómez, Ángel y ALMARAZ, Julián, *Lecturas de aprendizaje y enseñanza*, México, Ed. FCE, Col. Paideia, 1995, pp. 465-499.

GIORDÁN, André. “¿Más allá del constructivismo?”, En: *Revista Educación 2001*, núm. 25, junio, 1997.

GOETZ, J. P. Y LECOMPTE, M. D. *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*, Madrid, Ediciones Morata, 1988.

GÓMEZ PALACIO, Margarita, et. al. *El niño y sus primeros años en la escuela*, México, Biblioteca para la actualización del Maestro SEP 1995.

H. Muessing, Raymond, "Diálogo con los estudiantes para examinar los "porqués" y "paraqués" de la Historia", En: LERNER, Victoria (comp.) *Los niños, los adolescentes y el aprendizaje de la Historia*, México, Fundación SNTE,

HAMMERSLEY, Martyn y ATKINSON, Paul, *Etnografía. Métodos de Investigación*, Barcelona, Ed. Paidós Básica, 1994.

HELLER, Agnes. *Teoría de la Historia*, México Ed. Fontamara, 1986.

HETZER, Hildegard, *El juego y los juguetes*, Buenos Aires, Ed. Kapeluzs, 1978.

HOPKINS, David. *Investigación en el aula: Guía del profesor*. Barcelona, Promociones y publicaciones universitarias, 1989.

HUIZINGA, Johan. *El concepto de la Historia y otros ensayos*. México, FCE, 1946.

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Madrid, Alianza Editorial, 1972.

LE GOFF, Jacques, *et al.*, *La Nueva Historia*, Bilbao, Ediciones Mensajero, 1988

LEIF, J. y RUSTIN, G. *Didáctica de la Historia y la Geografía*, Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1961.

LERNER, Victoria, "Análisis y sugerencias para los materiales didácticos de Historia", En *Revista Básica*, Núm. 13. Sept.-Oct. 1996, Año III, pp. 53-58

Libro para el maestro. Historia, Geografía y Educación Cívica. Tercer Grado. Comisión Nacional de los Libros de Texto Gratuito, México, D.F. 1994.

LÓPEZ Pérez, Oresta, "Los retos de una nueva Didáctica de la Historia y la importancia de enseñar a investigar", En *Revista Básica*. Núm. 13. Sept.-Oct. 1996. Año III, pp. 28-35

MARTÍN, Elena, "Jugando a hacer Historia: Los juegos de simulación como recurso didáctico". En: *Infancia y Aprendizaje*, núm. 24, 1983, pp. 69-74.

MARTINEZ M, Miguel, *La investigación cualitativa etnográfica en educación. Manual Teórico Práctico*, México, Ed. Trillas, 1994.

MENÉNDEZ Menéndez, Libertad, "Evaluación y calidad educativa". En: *Pedagogía, revista especializada en educación*, Tercera época, Vol. 10, Núm. 2, Primavera, 1995, pp.

MONTERROSAS Gil, Gustavo. "¿Cómo enseñar la Historia en el nivel básico?". En: *Revista Educación 2001*, núm.38, julio 1998.

MORENO, Montserrat, *¿Es el niño capaz de inventar?*, Madrid, Cuadernos de Pedagogía, Num. 78, Junio de 1981.

N. Hallam, Roy. "Piaget y la enseñanza de la Historia", En: *Los niños, los adolescentes y el aprendizaje de la Historia*. LERNER, Victoria, (comp.) Fundación SNTE, pp. 54-63

ORTEGA, Rosario, *Jugar y aprender*, Sevilla, Ed. Diada, 1997.

PALACIOS, Jesús, "Condiciones evolutivas de la educación", En: *Cuadernos de Pedagogía*, Num 63, 1980.

PIAGET, Jean, *Seis Estudios de Psicología*. México,. Ed. Planeta Mexicana. Cuarta Edición, 1988.

PRIETO, Ana María, (coord.), "Tomemos una decisión". En: *Mi libro de historia. Sexto grado*, México, edición de los autores, 1994.

Plan y Programas de Estudio. Educación Básica Primaria, México, D.F. SEP. 1993.

RIVIERE; Angel, "Las relaciones entre aprendizaje y desarrollo y la Zona de Desarrollo Potencial", En: *Infancia y aprendizaje*, núm. 27 y 28, Madrid, 1984.

ROCKWELL, Elsie. *La Etnografía como conocimiento local*. Ponencia presentada en el IV Simposium Interamericano de Investigación Etnográfica por el CISE-UNAM y Universidad de Nuevo México, Junio, 1993.

SAFA, Patricia, *Educación y Cultura*. Ponencia presentada en la Reunión Nacional de Directores Federales y Coordinadores Estatales del PACAEP, Taxco, Gro. abril 1986.

SALAZAR Sotelo, Julia, *Problemas de la enseñanza de la historia. ¿... y los maestros que enseñamos por historia?*, México, UPN, 1999.

SARTRE, G. y MORENO Miramón (dirs), *Enciclopedia práctica de la pedagogía*, Barcelona, Ed. Planeta, Vol. 5

TAYLOR, S. J. y BOGDAN, R., *Introducción a los métodos cualitativos*, Paidós, 1996.

UNESCO, *Distintos puntos de vista sobre el juego*, Barcelona, Talleres UNESCO, Núm. 34, 1980

Universidad Pedagógica Nacional, Sexto Curso Optativa Jean Piaget, México, Ed. Fernández Editores, 1985.

VALADEZ Arredondo, Áurea Esthela, *El sentido del juego en el niño*, Zacatecas, Serie Cuadernos del TRIE Num 2, UPN, 1994.

VIGOTSKY, L.S. "El desarrollo de los procesos psicológicos". En: *El Niño aprendizaje y Desarrollo*, UPN, 1987.

VILA, I., "Del gesto a la palabra: Una explicación funcional". En: COLL Salvador, *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*, México, Ed. Paidós Mexicana, 1977, pp. 133-151

WOODS, Peter, *La escuela por dentro. La etnografía en la investigación educativa*, Ed. Paidós Ibérica, 1995.