



**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 098 D.F. ORIENTE**

**“PROPUESTA METODOLOGICA DE ESTRATEGIAS, EN  
EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA  
HISTORIA EN EDUCACION PRIMARIA”**

**TESINA**

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN  
EDUCACION**

**PRESENTA:**

**PALAFOX JIMENEZ OLGA LIDIA**

**ASESOR DE TESIS :**

**JAVIER MARQUEZ GUTIERREZ**

**MEXICO, D.F.**

**JUNIO DE 2003**

*Agradecimientos.*

A mis Padres:  
Jorge Palafox y Lidia Jiménez  
por su profundo interés, apoyo y confianza  
que depositaron en mi.

A mi hijo:  
Abraham Emanuel  
Por soportar mi ausencia  
Física y moral.

A mí querido Profesor:  
Javier Márquez  
Quien con paciencia me apoyo  
En ésta etapa tan difícil.

A mi gran Amigo:  
Arturo Ramírez Cruz  
Por su apoyo incondicional

## INDICE

	Página
INTRODUCCIÓN .....	4

### CAPITULO 1

#### PLANES Y PROGRAMAS DE ESTUDIO DE EDUCACION PRIMARIA

1.1. Enfoque de Historia del Plan y Programas de estudio de Educación Primaria .....	8
1.2. Problemas presentados en la enseñanza de la Historia .....	16
1.3. Construcción de las nociones sociales .....	18

### CAPITULO 2

#### CONCEPTO DE HISTORIA

2.1. Historia .....	22
2.2. Relación de la historia con otras asignaturas en la educación primaria.	27

### CAPITULO 3

#### EL JUEGO

3.1 Definición del juego.....	30
3.2 Tipos de juego.....	33
3.3 El juego según diferentes autores.....	35
3.4 El constructivismo.....	40

### CAPITULO 4

#### EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

4.1 El juego como proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia.....	45
4.2 Algunas sugerencias para la enseñanza de la historia.....	48

4.3 El juego como Estrategia para la Enseñanza de la Historia.....	52
4.3.1 Baile de Presentación.....	55
4.3.2 Juego de Roles .....	57
4.3.3 Cuento Dramatizado .....	59
4.3.4 La Loteria .....	61
4.3.5 ¿Que sabemos?.....	63
4.3.6 ¿Quien Empezo el movimiento? .....	65
4.3.7 El Mundo .....	67
4.3.8 Adivina quien soy .....	68
4.3.9 Descripción objetiva y subjetiva .....	69
4.3.10 La Organización .....	70
4.3.11 Ganancia de pescadores.....	72
CONCLUSIONES .....	77
BIBLIOGRAFIA .....	78

## INTRODUCCIÓN

El juego, es una actividad innata del hombre por medio de la cual, se pone en contacto con el medio que le rodea, satisface sus necesidades de socialización y aprendizaje. Se abre un espacio para explorar el uso del juego como una alternativa para la enseñanza y reafirmación del conocimiento en forma grata para el niño con la finalidad de interesar más el estudio de la historia.

Al proponer el juego como una alternativa en la enseñanza- aprendizaje es importante conocer los conceptos que de este medio existen, se deberán conocer los diversos tipos de juego existentes. Cabe señalar que en el empleo del juego que dentro de la operatividad y del constructivismo, en donde el actor principal es el alumno. Cómo el juego es con frecuencia relegado conforme el sujeto va dejando la infancia, sin darnos cuenta que el desarrollo es paulatino por lo cual los intereses lúdicos no se pierden prontamente, es más siempre persisten en el ser humano, por eso se propone el uso del juego como una alternativa en el aprendizaje de la historia en el primer ciclo de educación Primaria.

El trabajo que nos ocupa se refiere al juego como auxiliar en el proceso enseñanza-aprendizaje de la historia del primer ciclo de educación primaria ya que a pesar de los diferentes cambios del plan y los programas de estudio; la historia se sigue enseñando de forma tradicional, como por ejemplo una sucesión de fechas y de grandes personajes buenos y malos que no se relacionan con la vida cotidiana del niño por que para él sólo serían simples datos aislados los cuales no son de su interés.

Los temas están organizados de forma progresiva, partiendo de lo que para el niño es más cercano, concreto y avanzado hacia lo más lejano y general. Se pretende que el alumno adquiera y explore de manera elemental la noción del cambio a través del tiempo, utilizando como referente las transformaciones que a experimentado el propio niño y su familia, las de los objetos inmediatos de uso común y los del entorno cercano en el que habita la ciudad, el barrio o la comunidad. Además se realizará una primera reflexión sobre los hechos centrales que conforman el pasado común de los mexicanos, por medio de narraciones explicaciones y actividades sencillas, que seguirán la secuencia de las conmemoraciones cívicas que se celebran en la escuela.

En primera instancia consideramos que la dificultad para entender la historia es la propia noción de tiempo, es decir, el niño establece asociaciones ciegas de fechas y nombres los cuales no le dicen nada por que existe una gran dificultad para entender lo que está muy alejado de su espacio y tiempo, para esto se pretende que con la ayuda del juego se modifique la enseñanza tradicional de la historia.

El docente por la preocupación de cumplir al máximo los objetivos con sus alumnos se olvida de emplear el juego en las actividades con los pequeños, siendo que este recurso puede ser utilizado como un auxiliar en la enseñanza. Muchas veces la forma de presentar las diferentes actividades por parte del profesor es muy poco amena y agradable por este motivo el juego debe ser un elemento digno de ser tomado en cuenta porque es una actividad innata del niño,

es decir, forma parte de su propia naturaleza, lo anima, lo hace sentir parte del mundo en el cual se desenvuelve. El juego es de gran utilidad dentro de la escuela por que estimula la participación de los niños y despierta el interés en trabajar temas que enseñados de otra forma resultan muy poco interesantes para ellos. Es importante mencionar que no sólo en el preescolar sino también en la primaria el trabajo combinado con el juego constituye un gran apoyo para la enseñanza.

En este caso los juegos de simulación son una actividad motivadora porque el alumno deja de ser espectador de la historia y se convierte en ejecutor de la misma, además aprende a ponerse en el lugar del otro, toma en cuenta puntos de vista diferentes y a participar en la toma de decisiones pero lo más importante construye su propio conocimiento, en vez de recibirlo ya elaborado.

Cabe señalar, que también se puede utilizar otros juegos en los cuales se requiere la participación individual o por equipos. Como por ejemplo Lotería, escenificaciones etc. que son una alternativa muy valiosa en la enseñanza-aprendizaje.

Como se menciona anteriormente, la historia todavía se enseña de forma tradicional en donde los niños aún memorizan fechas y personajes, pero sin llegar a la comprensión, incluso la historia todavía se les hace aburrida, por estos motivos se pretende utilizar al juego como valioso auxiliar porque es una actividad natural que realizan todos los pequeños y esto se puede aprovechar para la enseñanza.

Con la finalidad de enriquecer el aprendizaje de los alumnos, es necesario que el desarrollo del trabajo en el aula se relacionen los contenidos y actividades de las diversas asignaturas del primer ciclo de educación primaria.

# CAPITULO 1

## PLANES Y PROGRAMAS DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

### 1.1 ENFOQUE DE HISTORIA DEL PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO 1993 DE EDUCACION PRIMARIA

Los planes y programas de estudio contemporáneos según versa en el discurso oficial del presidente de la República, Ernesto Zedillo Ponce de León son el resultado de consultas realizadas a padres de familia, maestros, especialistas en educación, científicos así como organizaciones sociales como el SNTE, surgiendo de esta forma propósitos y contenidos que abarcan las necesidades básicas de una enseñanza acorde con los adelantos tecnológicos, sociales y culturales, de tal forma que sean la base del mejoramiento de las condiciones de vida y el progreso de la sociedad. **“La educación primaria ha sido a través de nuestra historia el derecho educativo fundamental al que han aspirado los mexicanos. Una escuela para todos, con igualdad de acceso, que sirva para el mejoramiento de las condiciones de vida de las personas y el progreso de la sociedad, ha sido una de las demandas populares más sentidas”.**<sup>1</sup>

Inmerso en los contenidos de estos planes y programas, esta el propósito de establecer continuidad y congruencia en los niveles de preescolar, primaria y secundaria; la elevación de la calidad educativa es una finalidad que se pretende

---

<sup>1</sup> SEP, Plan Programas de Estudio Educ. Primaria, Méx. 1993. pp.9

manejar mediante la unificación del Estado con la sociedad, erradicando las prácticas tradicionalistas para que las actuales generaciones vayan acorde a los avances científicos pudiendo integrar de esta forma a la comunidad escolar a la productividad. **“ Para alcanzar estos objetivos, el Estado se apoya en una Modernización Educativa basada en la Reforma de Planes de Estudio así como en métodos innovadores asentados en la operatividad y en la construcción de los propios conocimientos, acciones que realizan los alumnos bajo la supervisión del maestro”**<sup>2</sup>

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

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

---

<sup>2</sup> SEP, Acuerdo Nal. Para la modernización de la Educ. Basica, Méx. 1993. pp.1-21

Los Planes y Programas de Estudio se dan bajo un marco denominado Modernización Educativa, la cual, para abarcar todo ámbito educativo se dio a conocer mediante talleres de análisis, folletos informativos, guías para maestros y nuevos libros de texto en las asignaturas de Geografía, Español, Matemáticas e Historia para el segundo y tercer ciclos ya que para el primer ciclo se expidieron libros integrados de Ciencias Sociales, en cuanto a Español y Matemáticas se separaron por asignatura con un respectivo libro recortable. Dentro de la Modernización Educativa se pretende una mayor relación entre el alumno-maestro, se fortalece la socialización, se da una mayor importancia a la vida estudiantil, se observan las actividades y actitudes del alumno tanto a la hora de clases como a la hora del descanso, en donde los niños constantemente intercambian ideas.

**“En libros y programas oficiales, no se maneja una propuesta bien estructurada de la enseñanza de la historia. Los alumnos no pueden comprender los hechos históricos que han sucedido en nuestro país tal y como se les plantea en los programas y libros de estudio. En estos se plantean conocimientos poco significativos para el niño, quien no encuentra un interés que pueda conducirlo a la comprensión de los mismos”.<sup>3</sup>**

---

<sup>3</sup> UPN, Reflexiones, Saberes y Propuestas, Méx. 1997. pp. 20

Como se ha comentado anteriormente, el alumno pierde el Interés de la historia, al imponerle como estrategia la memorización y no el razonamiento de la misma.

Con este plan de estudios se reintegra a la educación primaria, el estudio sistemático de la historia como disciplina específica. Como se sabe, en los pasados 20 años la historia junto con otras disciplinas había sido enseñada dentro del área de las ciencias sociales.

La integración por área de los estudios sociales estaba fundada en hipótesis didácticas muy sugerentes que aspiraban en promover el conocimiento unitario de los procesos sociales, utilizando las aportaciones de múltiples disciplinas. Sin embargo, según la opinión predominante de maestros y educadores y como lo señalan diversas evaluaciones, la histórica de los estudiantes y egresados de la educación básica en las generaciones recientes es deficiente y escasa, hecho al que sin duda ha contribuido la misma organización de los estudio.

Al establecer la enseñanza específica de la historia se parte del conocimiento de que esta disciplina tiene un especial valor formativo, no solo como elemento cultural que favorece la organización de otros conocimientos, sino también como factor que contribuye a la adquisición de valores éticos personales y de convivencia social y a la afirmación consistente y madura de la identidad nacional.

El enfoque adoptado para la enseñanza de la historia pretende ser congruente con los propósitos arriba señalados, bajo el supuesto del que sería del todo inconveniente por una concepción de la enseñanza que privilegia los datos, las fechas y los nombres, como fue habitual hace algunas décadas, con lo que se promueve casi inevitablemente el aprendizaje memorístico.

Como una perspectiva distinta, el enfoque de este plan para la enseñanza de la historia en los seis grados de la enseñanza primaria, tiene los siguientes rasgos:

1. Los temas de estudio están organizados de manera progresiva, partiendo de lo que para el niño es más cercano concreto y avanzado hacia lo más lejano y general. En los primeros dos grados el propósito central es que el alumno adquiera y explore de manera elemental la noción del cambio a través del tiempo, utilizando como referente las transformaciones que ha experimentado el propio niño y su familia, las de los objetos inmediatos de uso común y los del entorno cercano en el que habita la ciudad, el barrio o la comunidad.

En el tercer grado se inicia el estudio sistemático de la disciplina. En este grado los alumnos aprenderán de manera conjunta los elementos más importantes de la historia y la geografía de la entidad federativa en la que viven poniendo especial atención a los rasgos del municipio ó la micro región de residencia.

En el cuarto grado, los alumnos estudiarán un curso general e introductorio de la historia de México, con un amplio componente narrativo. Este curso persigue que los alumnos adquieran un esquema de ordenamiento secuencial de las grandes etapas de la información histórica de la nación y que ejerciten las nociones de tiempo y cambios históricos, aplicándolas a periodos prolongados.

En los grados quinto y sexto, los alumnos estudiarán un curso que articula la historia de México, presentando mayores elementos de información y análisis, con un primer acercamiento a la historia universal, en especial a las de las naciones del continente americano. El curso de quinto grado cubrirá desde la prehistoria hasta la consumación de la independencia y el de sexto grado desde este momento hasta el presente, con el propósito de hacer más completo el estudio de la historia contemporánea de México y del mundo.

2. Estimular el desarrollo de nociones para el ordenamiento y la comprensión del conocimiento histórico. El propósito principal es estimular la curiosidad y la capacidad de percepción de los niños hacia los procesos de cambios que han ocurrido en su entorno inmediato, para separar la espontánea fijación en el presente que es común en los niños de los primeros grados. Al iniciar el estudio histórico sistemático, un elemento constante de la enseñanza será promover la adquisición progresiva de esquemas ordenamiento histórico en grandes épocas que sirvan para organizar el aprendizaje de nuevos conocimientos. En los últimos tres grados los contenidos programados

permiten la adquisición y el ejercicio de nociones históricas más completa, como las de causalidad, influencia recíproca entre fenómenos discusión de influencias y diversidad de programas históricos y formas de civilización. En este sentido el supuesto del programa es que el ejercicio de la reflexión histórica desarrolla capacidades que pueden transferirse hacia el análisis de la vida social contemporánea.

3. Diversificar los objetos de conocimiento histórico. Por tradición los cursos de historia en educación básica suelen concentrarse en el estudio de los grandes procesos políticos y militares tanto de la historia nacional como de la universal.

Aunque muchos de los conocimientos de este tipo son indispensables, el programa incorpora a otros contenidos de igual importancia: las transformaciones en la historia del pensamiento, de las ciencias y de las manifestaciones artísticas, de los grandes cambios en la civilización material y en la cultura y las formas de vida cotidiana.

4. Fortalecer la función del estudio de la historia en la formación cívica un primer propósito es otorgar relevancia al conocimiento y a la reflexión sobre la personalidad y el ideario de las figuras centrales en la formación de la nacionalidad se trata de estimular la valoración de aquellas figuras como patriotismo y tenacidad que favorecen el desarrollo de México

independientemente, este conocimiento es importante en la maduración del sentido de la identidad nacional.

Un segundo propósito de formación cívica del estudio de la historia se logra al promover el reconocimiento y el respeto a la diversidad cultural de la humanidad y la confianza en la capacidad de los seres humanos para transformar y mejorar sus formas de vida.

5. Articular el estudio de la historia con el de la geografía. Un principio general de plan de estudios es establecer una relación continua y variada entre los contenidos de diversas asignaturas de la educación primaria. En el caso de la historia, se pone particular atención a las relaciones entre los procesos históricos y el medio geográfico con este propósito, a partir del tercer grado se han hecho coincidir los temas centrales de estudio de ambas asignaturas. Con ello se pretende que los alumnos reconozcan la influencia del medio sobre las posibilidades del desarrollo humano, la capacidad de la acción del hombre para aprovechar y transformar el medio natural, así como las consecuencias que tiene una relación y reflexiva y destructiva del hombre con el medio que lo rodea.

Sin embargo y a pesar de que todo el programa de SEP está de alguna manera bien estructurado, no se lleva como debiera ser, ya sea por tiempo, falta de estrategias, puentes, juntas ó tal vez cuestiones administrativas.

## 1.2 PROBLEMAS PRESENTADOS EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.

La enseñanza de la historia en sí, representa un reto para el alumno por no poder comprender algo que no constata por quedar fuera de su contexto temporal así como en ocasiones, de su bagaje cultural o de la falta de la adquisición oportuna tanto de la temporalidad como del espacio.

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

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

contenido de la palabra escrita o hablada sin hacer a un lado la reversibilidad que se va adquiriendo.

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

Otro de los problemas que ha pasado desapercibido, es el tiempo que en los planes de estudio se pretende para esta asignatura, ya que de 800 horas de clase, 60 pertenecen a la historia y sin restar las interrupciones administrativas; si para otros problemas presentados existen soluciones, éste último se puede tomar en cuenta la relación que existe con otras asignaturas y mezclar tiempos para un buen desempeño.

**“No hay un reforzamiento o retroalimentación en la propia escuela; Al decir reforzamiento, me refiero a que si trabajamos con temas históricos, dándoles un tratamiento en el cual los niños participen cantando, jugando o representando personajes que ellos conozcan, se cree que no hay seriedad por la forma de abordar estos temas, pues siempre se han enseñado medio**

**de memorización por y copiado. No se les da un significado para que puedan resolver los problemas de su vida cotidiana”<sup>4</sup>**

Considero que si el alumno aprende jugando lo hará con más interés y lo razonará aún mejor que si lo memoriza.

### 1.3 CONSTRUCCIÓN DE LAS NOCIONES SOCIALES.

Se ha sostenido con frecuencia que el niño va progresando en círculos concéntricos desde lo que está más próximo a lo que se encuentra más alejado. Esto se aplicaría, por ejemplo, al conocimiento de la geografía, que pasaría de la ciudad a la región y luego al país, pero también sería válido para las instituciones sociales y otros campos del conocimiento. Este modelo, que seguramente está basado en una concepción empirista de la adquisición de conocimientos según la cual el sujeto es pasivo y está sometido a la información exterior sin buscarla ni organizarla, resulta sin embargo inadecuado y no se adapta a los datos de que disponemos en el terreno del mismo conocimiento geográfico. El niño conoce evidentemente su entorno más inmediato, su barrio, su ciudad, pero ese conocimiento directo interfiere con conocimientos indirectos y también con el conocimiento directo de cosas que están alejadas en el espacio, por ejemplo, de otras ciudades que el niño visita. El niño, entonces, tiene que organizar esos distintos conocimientos de acuerdo con los elementos que se le proporcionan en la escuela y se produce entonces una interacción entre lo próximo y lo remoto

---

<sup>4</sup>Ibid, pp.14

semejante a lo que Vygotsky (1934) analizó respecto a la interacción entre los conceptos espontáneos y los conceptos científicos. El conocimiento inmediato y directo es organizado y cobra un nuevo sentido gracias a los elementos más generales y abstractos, o a descripciones de cosas alejadas, y con todo ello el niño va formando sus propias nociones.

Para formar su representación del mundo social, el niño necesita conocer una serie de hechos. **“El hecho aislado se queda en el conocimiento de una palabra, es un conocimiento aparente y sin sentido, si no se entiende el fenómeno en su conjunto, si no se dispone de los instrumentos lógicos necesarios para organizarlos. La noción de país, por ejemplo, implica la coordinación de conocimientos lógicos, geográficos, espaciales, históricos, administrativos, políticos etc. todo esto tiene que ser organizado y formar un todo”**.<sup>5</sup>

Es por eso que el plan y programas de la SEP sugiere que se lleve un cierto orden para abordar los temas de historia comenzando en primer año desde el entorno que lo rodea hasta hechos históricos que influyeron para que se lograra ese entorno.

La representación del mundo social está constituida por elementos de distinta naturaleza. Por un lado el niño adquiere una serie de normas, que estipulan lo que debe hacerse y lo que no debe hacerse, y junto con ello valores sobre lo que es bueno desde el punto de vista social y lo que no lo es. Por otro

---

<sup>5</sup>SEP, Libro para el Maestro (conocimiento del medio), México, 1995, pp. 32

lado adquiere lo que podríamos llamar nociones, incluyen la comprensión de procesos sociales etc. La diferencia está en que las normas se aprenden pronto y dan lugar a explicaciones muy esquemáticas cuando se pide su justificación. Por ejemplo, los niños afirman que hay que ir a la escuela por que debe hacerse, que a la tienda hay que llevar dinero, aunque no entiendan la función de éste. Las explicaciones de estas normas sólo aparecen muy tardíamente para justificar algo que se aprendió mucho tiempo antes. Por el contrario, las nociones dan lugar a explicaciones mucho más elaboradas que varían considerablemente con la edad.

**“El niño pasa de concebir sólo elementos aislados y relaciones directas a entender los fenómenos sociales como algo mediato, con relaciones indirectas. Este paso de la comprensión de lo inmediato es muy característico del progreso en la comprensión del mundo social. El niño pequeño generaliza a partir de un único elemento que puede ser irrelevante. Pueden, por ejemplo, describir a los habitantes de un país diciendo que son muy gordos porque han conocido a una persona que lo era”.<sup>6</sup>**

Es, entonces, cuando comienza a comprender todo lo que pasó para poder encontrar el entorno en que se encuentra.

Una de las características más llamativas de la representación infantil del mundo social es que éste se concibe como algo estático en donde el cambio histórico se entiende con grandes dificultades y sólo muy tardíamente. El niño está muy centrado sobre la realidad que lo rodea y tiene grandes dificultades para

---

<sup>6</sup>Ibid. pp.312

efectuar una descentralización. Por otra parte, parece que el orden social es heterónomo, es decir, que las normas vienen generalmente de fuera: aunque los individuos se pusieran de acuerdo no podrían cambiar la sociedad. Los cambios que el niño entiende que se han producido a lo largo de la historia son cambios menores y anecdóticos, en las formas de vestir o en algunas costumbres, pero difícilmente entienden que haya habido otros regímenes políticos, sociales o económicos distintos. Todo lo que está alejado en el espacio y en el tiempo les resulta muy difícil de comprender al estar tan centrados en su perspectiva inmediata. Por eso, los niños piensan que las cosas van a continuar siendo de la misma manera que hasta ahora, sin que puedan introducirse más que modificaciones de detalle.

El pensamiento del niño es conservador y lo es por diferencias intelectuales. Sólo a partir de la adolescencia puede el sujeto entender otros mundos, otras sociedades, y su propia sociedad en otros momentos, o también concebir más mundos, de poder compararlos. A partir de la adolescencia es cuando pueden concebirse y desearse cambios en la propia sociedad.

## CAPITULO 2

### CONCEPTO DE LA HISTORIA

#### 2.1 HISTORIA

**“Es difícil la comprensión de la historia. Los niños comprenden la historia como elementos aislados, como acontecimientos desconectados y la enseñanza que se practica contribuye notablemente a ello. El niño establece asociaciones ciegas de fechas y nombres que no le dicen nada porque existe una gran dificultad para entender lo que está muy alejado en el espacio y en el tiempo”.**<sup>7</sup>

Para el niño es bastante complicado el estudiar la vida de alguien que jamás conoció y es deber del profesor encontrar la estrategia para que para el alumno encuentre interés y el gusto por la materia.

Una dificultad para entender la historia es la noción de tiempo como mostró Piaget el niño tiene dificultades para construir la noción del tiempo objetivo, con independencia de los acontecimientos que se viven dentro de él. Aunque se construya esa noción del tiempo todavía es preciso entender otras muchas cosas. Si ya es difícil comprender como funciona el sistema económico en el que estamos, o las instituciones políticas, es mucho más difícil entender otras que son diferentes, que están alejadas ya sea espacialmente o temporalmente. Las primeras informaciones sobre lo que está alejado se interpretan como acontecimientos aislados, como historias o anécdotas. Por ejemplo unos hombres

---

<sup>7</sup>Ibid. pp. 314

que encienden fuego frotando unos palos o que queman a los muertos en piras o un señor que se llama Aníbal y que iba con elefantes. Son historias semejantes a las de la Caperucita Roja o La Cenicienta. Lo que resulta mucho más difícil de entender es cómo vivían los romanos y por qué vivían así o cómo viven los hindúes en la actualidad y por qué conservan costumbres que pueden parecernos vestigios del pasado. Esto es lo más difícil de entender, otras formas de vida y esas formas de vida no sólo son curiosidades, sino que responden a una necesidad y tienen un sentido. Esto es lo que nos permite entender las Ciencias Sociales.

**“La historia no es un aspecto más de las nociones sociales sino que es una dimensión imprescindible para entender éstas. Solo podemos comprender nuestras formas actuales de vida y nuestras instituciones viéndolas como el resultado de un proceso que no ha terminado”.**<sup>8</sup>

*Es por eso que el alumno desde primer año debe llevar una secuencia de la historia iniciando por la suya propia, desde ¿quién es?, ¿con quién vive?, ¿qué y quiénes son familia? etc.*

*Los contenidos de Conocimiento del Medio se refieren al entorno inmediato de los niños, a las instituciones en las que participan y algunos procesos de características elementales de la vida social y natural, mediante su estudio pretende estimular la curiosidad de los niños por los fenómenos y procesos de su*

---

<sup>8</sup> Ibid, pp. 314

*entorno y despertar su interés por la historia de nuestro país en especial por algunos de los hechos centrales del pasado común de los mexicanos.*

*Asimismo, el estudio del conocimiento del Medio en 1º. Y 2º. Grados apunta a que los alumnos desarrollen valores y actitudes de participación, tolerancia, respeto, solidaridad, responsabilidad, cuidado de su persona y protección del ambiente,*

No es coincidencia que la historia se haya entendido como una sucesión de fechas y de individuos destacados. La historia centrada sobre los grandes personajes, los presenta como buenos y malos de manera tradicional. La historia del siglo XIX se pensaba que debía tener función formadora de juventud presentando vidas ejemplares y vidas reprobables. El hecho de que los niños interpreten también la historia de esta manera es producto de dos causas. Por un lado que se les enseña así y muchos profesores continúan teniendo esta concepción de la historia.

Luc (1979) realizó un estudio interesante sobre cómo entienden los niños la historia. Se realizaron entrevistas preguntándole como podían averiguar lo que paso en Francia o en su pueblo en 1950, o en 1850 o en los tiempos de Napoleón. Muchos de los niños pensaban que había que interrogar a los testigos directos, y esto incluso cuando se trataba de lo que había sucedido en 1850, aunque ese tipo de respuesta disminuía con la edad. A pesar de que había pasado más de ciento veinticinco años desde entonces pensaban que preguntando a los viejos, a los que vivían, entonces podrían averiguarlo. Pero lo más curioso es que los niños toman las respuestas que pueden darles los adultos o los viejos como documentos de valor indiscutible. El mejor documento es la

narración de un testigo. Pero resulta difícil entender que las concepciones de los testigos necesitan ser reconstruidas y reelaboradas. Las narraciones de testigos o los documentos de archivos se toman como algo indiscutible cuyo valor no puede dudarse. La concepción de los niños es también pasiva, si queremos averiguar algún hecho histórico, lo que hay que hacer es preguntar a los adultos que lo saben o buscan en los libros en los que ya está. Los niños conciben también que cada época histórica haya dejado su historia escrita y sólo tenemos que remitirnos a ella.

Es por eso que en los grados 5º y 6º con el fin de desarrollar plenamente el programa oficial de la asignatura de historia de estos grados se sugieren diversas actividades con múltiples propósitos.

Fomentar la socialización del alumno mediante el trabajo en equipo y la investigación de campo a través de encuestas y entrevistas, desarrollar su juicio crítico por medio del análisis de algunos de los problemas que se generan en el alumno de hoy, para hallar y proponer soluciones, contribuir en la formación y actitudes responsables ante los fenómenos sociales producidos por el aprovechamiento de los recursos naturales en todos los países.

Muchos niños piensan que una película de la Edad Media o que una fotografía de una máquina antigua es una fotografía antigua. No sólo hay aquí ignorancia de cuando se ha descubierto la fotografía o el cine, sino que hay también esa confusión entre lo transmitido y cómo se transmite. El tema de la construcción de la historia, de la realización del trabajo histórico es lo más importante que le podemos enseñar al niño. Y, sin embargo, es probable lo que menos se les enseña en la actualidad.

Se puede decir que las Ciencias Sociales hay que enseñarlas tratando de introducir al niño en el ambiente social y ayudándole a entenderlo. Cada aspecto de la vida social puede dar lugar a preguntas, a problemas y la función del profesor es ayudar a que el niño se plantee esos problemas y encuentre vías para entenderlo. Quienes construyeron la iglesia, quién arregla la calle, como se elige al alcalde, como se llega a ser presidente etc. son algunas de las preguntas que pueden servir de punto de partida a estudios que los niños realicen sobre los que pregunten a los mayores, sobre los que busquen datos, lean periódicos. El ambiente es un rico depósito de datos históricos y sociales y una de las tareas de la escuela debe ser enseñar al niño a identificarlos y a descubrirlos.

**“Para la enseñanza de la historia en el niño de seis a ocho años de edad, me apoyo en la estructuración lógica: parto de su propia historia para llegar a la historia de nuestro país. Por estructuración lógica me refiero a la articulación e integración de los contenidos históricos entre sí, adaptados al pensamiento del niño y referidos a sus intereses. De esta manera se les puede guiar paulatinamente al conocimiento y comprensión de nuestras raíces históricas”.<sup>9</sup>**

Es aquí en donde el niño comienza a comprender las raíces de su historia.

---

<sup>9</sup> Ibid, pp. 315

Para comenzar, el deber del maestro ya no es principalmente enseñar, por extraño que parezca sino promover los poderes y aptitudes del educando para que éste aprenda, y conducirlo a través del aprendizaje servirle de guía y orientador en la búsqueda que éste, el alumno, realice tanto para investigar u obtener lo que debe aprender como para que lo asimile adecuadamente. La pedagogía actual no esta basada primordialmente en la presentación, oral escrita o dictada, de lo que se va a enseñar, sino en motivar y conducir el proceso del “por qué y el cómo se va a aprender” ;el propio muchacho buscará lo que va a aprender, al interesarse por adquirirlo, con ayuda del maestro. El aprendizaje es pues la META, partiendo del alumno, no del maestro.

## **2.2 RELACION DE LA HISTORIA CON OTRAS ASIGNATURAS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

Entendiendo que el hombre es un ser integral, en la educación se siente la necesidad de establecer interrelación entre todas las asignaturas.

Dentro de los dos primeros grados de la educación primaria se estudian de forma conjunta las ciencias naturales, geografía, educación cívica e historia en una materia llamada conocimientos del medio.

En estos grados el estudio de la historia está orientada a estimular la curiosidad de los niños por el pasado, al promover que identifiquen los cambios

ocurridos a través del tiempo en su cuerpo, sus gustos y preferencias, en su familia y su casa, en objetos de uso común, así como en su escuela y en la localidad donde viven. Al mismo tiempo, se trata de propiciar que los alumnos se familiaricen con medidas e instrumentos convencionales para la medición del tiempo y establezcan la relación entre el paso del tiempo y las actividades que realizan o las modificaciones que observan en su entorno.

Se pretende también que los niños conozcan el origen de los símbolos patrios y se familiaricen con algunos hechos centrales del pasado común de los mexicanos. Para ello se estudian temas referidos a pasajes y personajes de la historia de México, de acuerdo con la secuencia del calendario cívico. Con las ciencias naturales la concomitancia se da al identificar las necesidades básicas de los seres humanos (vivienda, alimentación, vestido), al conocer como el ser humano transforma la naturaleza para satisfacer sus necesidades, los niños desarrollan actitudes de cuidado y protección al ambiente etc. respecto a la geografía, todo hecho histórico se da en un ámbito espacial, también se identifica la forma del territorio nacional, las principales vías de comunicación y medios de transporte, en todo hecho se da una lucha por la pertinencia de territorio, de economía o de poder político; además, la vida de las sociedades dependen de su orientación geográfica y de el asentamiento de las civilizaciones.

En cuanto a la relación con la educación cívica, se da lugar al estudio de los derechos de los niños, y el fortalecimiento de la identidad nacional, identificación de costumbres y tradiciones.

**“Con el propósito de enriquecer el aprendizaje de los alumnos, es necesario que en el desarrollo del trabajo en el aula se relacionen los contenidos y actividades de las diversas asignaturas de estos grados”.<sup>10</sup>**

Por ejemplo; en español se establecen nexos como la expresión oral , la descripción de ilustraciones y acontecimientos de su entorno social, la lectura y redacción de textos, escenificación, entre otras situaciones comunicativas que forman parte del programa de español.

Las matemáticas contienen afinidad con la historia en cuanto a la resolución de problemas, contenidos relacionados con el manejo de unidades e instrumentos para la medición del tiempo, así como los que se refieren a la descripción y representación del espacio.

La educación artística se hace presente por ejemplo, al realizar recorridos y visitas por la localidad es posible promover que los niños identifiquen formas, colores y texturas de los objetos de su entorno, los juegos teatrales, ilustración de trabajos etc. es en esta materia en donde se incluye la creatividad del niño para la ejecución de los juegos. La educación física es retomada por la historia adquisición de la ubicación temporal y espacial mediante diversos ejercicios y juegos corporales.

---

<sup>10</sup> UPN, Reflexiones, saberes y propuestas, México 1997, pp. 31.

## CAPITULO 3

### EL JUEGO

#### 3.1. DEFINICIÓN DEL JUEGO

Cuando el docente toma conciencia de la importancia de su papel como educador, analiza los planes, los métodos propuestos, explora los conocimientos que el alumno posee, los intereses y maduración que éste presenta al inicio del ciclo escolar. Según lo anterior, determina la planificación anual de actividades; sin embargo; el profesor utiliza todos los medio para un buen desempeño de su labor docente, pero es importante que se detenga a pensar si el niño se siente satisfecho de su aprendizaje. Para lo anterior es importante tomar en cuenta las diferentes características del niño, aquí el juego es una actividad natural y esencial en la vida humana, hace de la enseñanza formal una recreación.

De acuerdo con lo anterior, el juego es el medio más eficaz para el aprendizaje, lo que el niño aprende con el uso de este medio, le resulta significativo, pues lo realiza con libertad, utilizando los medios a su alcance y representa “algo” con significado.

Para el docente, no es tarea fácil relacionar los contenidos programáticos con materiales lúdicos con significado para el alumno, aunque por medio de la creatividad tanto del niño como del docente se podría lograr resultados satisfactorios.

Todo ser humano, tiene la capacidad de crear, las condiciones requieren de la libertad de expresión corporal, de manipulación de objetos, es decir, se requiere de una operatividad con lo que se construyen conocimientos. El aprendizaje significativo, la operatividad y el constructivismo caminan de la mano dado que el niño opera materiales y conocimientos que tienen significado para él, con lo cual construye su pensamiento.

Al emplear el juego dentro de la enseñanza, los objetos que eran comunes como libros, cuadernos etc. son como auxiliares dando paso a los objetos de la vida cotidiana infantil, operando mediante sus intereses, para el niño, la enseñanza le resulta placentera.

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

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

El juego también se ha entendido así. **“Es verdaderamente específico del niño. No se encuentra mas que de una manera intermitente y bajo de**

**formas muy derivadas en el adulto se transforma y disminuye con la edad. En la infancia por el contrario, absorbe por si solo casi toda la actividad del sujeto y aún las acciones impuestas, revisten gustosamente este momento, los caracteres del juego”.**<sup>11</sup>

Se ha escuchado alguna vez la frase “todos traemos un niño dentro”, y es que realmente a todos no encanta jugar, el problema es que cuando somos “adultos” nos avergüenza reconocerlo y en ocasiones reprimimos nuestras emociones por el ¿Qué van a decir?

En el desarrollo de los individuos el juego desempeña un papel central. En el hombre el juego aparece desde muy temprano, desde las primeras etapas del periodo sensorio-motor. Como todas las demás conductas no surge de golpe sino progresivamente y viene seguida por comportamientos que resulta difícil decir si es juego o no. Después de experimentar una larga evolución va dando lugar a distintos tipos de juego y que se prolongan hasta la edad adulta. Los principales tipos de juego son: el juego de ejercicio que caracterizan el periodo sensorio-motor, el juego simbólico que tiene su apogeo durante la etapa preparatoria y el juego de reglas que comienza hacia los seis o siete años y se prolonga hasta el comienzo de la adolescencia.

---

<sup>11</sup> Ibid pp.314

## 3.2 TIPOS DE JUEGO.

### *El juego de ejercicio.*

En algunos casos podemos observar que el niño parece mover la cabeza no para mirar sino sólo por el placer de moverla y en ocasiones la acción va acompañada de una sonrisa, esto puede ser una forma inicial de juego. A lo largo de este periodo sensorio-motor observamos frecuentemente que el niño realiza una acción con un objetivo. Hacia el final de este periodo el niño empieza a ser “como si” estuviera realizando una acción pero haciéndolo únicamente por el placer que ello le proporciona.

### *El juego simbólico.*

Aquí el niño utiliza símbolos que están formados mediante la imitación.

Según Piaget el juego y sobre todo el juego simbólico, permite transformar lo real por asimilación a las necesidades del yo, y desde este punto de vista desempeña un papel fundamental por que proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite además resolver mediante el conflicto que se plantea en el mundo de los adultos. Dentro de este tipo de juego el niño puede adoptar los papeles de las personas que le controlan; pueden jugar a todas las actividades que realizan los mayores.

Con frecuencia los conflictos que se plantean en su vida cotidiana se puede resolver también por medio del juego.

El juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño durante una etapa que transcurre entre los dos y los seis-siete años. El juego simbólico es un juego individual pero que se puede jugar entre varios niños. Los símbolos que el niño utiliza pueden estar contruidos por él, cobrar su significado dentro de la situación. Un mismo objeto puede variar su significado al cambiar el juego y así una botella puede representar un muñeco y más tarde ser un cohete.

### *El juego de las reglas.*

A partir de los seis-siete años el niño empieza un tipo de juego que es social al cual se le llama juego de reglas que desempeña un importante papel en la socialización del niño. Los juegos de reglas se caracterizan por estar organizados por una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar, se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia.

Inicialmente, los niños juegan por su cuenta, sin tomar en consideración las acciones de los demás, pero poco a poco no sólo organizan sus acciones para alcanzar la meta sino que tiene en cuenta las de los otros.

El juego de las reglas tiene cuatro etapas.

1º. Es una etapa motora individual.

2º. Se caracteriza por la aparición de las reglas y empieza entre dos y cinco años, las reglas le son transmitidas por alguien pero juega individualmente, aunque juegue con otros.

3º. Se da la cooperación aparece entre siete-ocho años tratan de ganar y al mismo tiempo respetar el cumplimiento de las reglas.

4º. Codificación empieza hacia los once-doce años, el niño ya es consciente del empleo de las reglas también hay otro tipo de juegos, las construcciones, esos juegos de habilidad y de creación en los que se reconstruye el mundo con unos pocos elementos.

### *Los juegos de simulación.*

Dentro de este tipo de juegos el alumno deja de ser un espectador de la historia para ser un ejecutor de la misma. El tener que actuar “como si fuera” un determinado personaje histórico hace que el sujeto aprecie puntos de vista diferentes a los suyos y facilita la capacidad de ponerse en el lugar de los demás. Los juegos de simulación, al jugarse en equipo, exigen de los participantes cooperación. Su principal ventaja es su capacidad de motivar o interesar a los alumnos. Por medio de estos juegos el alumno construye su propio conocimiento en lugar de recibirlo ya elaborado.

## 3.3 EL JUEGO SEGÚN DIFERENTES AUTORES.

Son varios los teóricos que han realizado investigaciones sobre el juego, tanto en el campo de la psicología como de la pedagogía infantil, llegando a emitir diversas teorías sobre el origen, evolución, significado y objetivo del juego. Sin

embargo todos coinciden en la fundamental importancia que tiene para el desarrollo infantil. Estos son algunos ejemplos:

Henry Wallon, psicólogo y pedagogo, impulsó la psicología escolar e hizo valiosas aportaciones a la pedagogía. Afirmó que son tres los principios básicos que deben guiar el trabajo dentro de la escuela.

El primero es la *ACTIVIDAD* del niño, pues la acción es considerada como una de las vías privilegiadas del conocimiento “... **es gracias a su propia actividad como el niño identifica los elementos de lo que se le presenta a su experiencia**”.<sup>12</sup> Es el niño quién a través de sus vivencias crea su propio conocimiento.

El segundo principio es que la educación no puede limitarse a la esfera intelectual del niño; además de la inteligencia es *AFFECTIVIDAD* y ésta tiene sus características, sus etapas de desarrollo y sus momentos de crisis. Por ello el juego es un medio a través del cual los niños pueden expresar sus sentimientos positivos o negativos. Por eso el docente debe recordar que no sólo la inteligencia sino también la afectividad del niño tiene su propia dinámica que tiene que ser respetada y cuidada siempre.

El tercer principio decía que la escuela no es una suma de individuos aislados, el niño es personalidad *SOCIAL*. Señaló con frecuencia la importancia que el grupo tiene para la formación de la personalidad infantil. Por ello el juego tiene un papel importante para la experiencia social y el aprendizaje de la vida en

---

<sup>12</sup> Henry y Wallon. Psicología y Educación. Madrid 1981. pp. 18.

relación, por eso Wallon asigna a la escuela la tarea de desarrollar el aspecto social de la personalidad del niño.

Wallon distingue cuatro tipos de juegos:

- a) Funcionales.
- b) De ficción.
- c) De adquisición.
- d) De elaboración o fabricación.

Los juegos funcionales son los primeros en aparecer en la vida del niño. Son más que nada percepciones y sensaciones que el niño va descubriendo a través de la manipulación de objetos y que repite constantemente, incluye actividades motoras de desplazamiento y estáticas.

En los juegos de ficción, tales como los juegos de muñecas, montar un palo como si fuera un caballo, etc. Interviene una actividad cuya interpretación es más compleja.

En los juegos de adquisición el niño mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas, seres, escenas, imágenes cuentos que parecen absorberlo totalmente.

En los juegos de elaboración el niño se complace en reunir, hacer combinaciones con objetos, modificarlos, transformarlos y crear nuevos. Baudet, menciona que según la experiencia de Wallon, los juegos pueden también convertirse en fabricación. En esta actividad que abarca todo su ser, el juego del

niño normal se parece a una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar la función en todas sus posibilidades.

Erick Erikson, psicoanalista alemán, basado en Freud, expone una teoría de desarrollo psicosocial, en ella describe la secuencia de las fases de desarrollo por las que pasa el individuo desde u infancia hasta la adultez con los conflictos y problemas asociados a cada fase.

Erickson estima la vida humana como un proceso que está constituido por tres factores: el organismo, el ego-individual y el social los cuales están íntimamente relacionados.

Este autor menciona que por medio del juego se puede observar la relación de tres aspectos: organismo, yo y sociedad. El niño cuida su cuerpo al realizar ejecuciones o acciones, simultáneamente disfruta con el control imaginario sobre un número de elementos altamente conflictuales (ser avión, vapor, tren etc. ) y las partes de éste, así como la persona que maneja o controla dicho aparato; mientras tanto no pierde oportunidad de integrar o evaluar su realidad social en el juego que está ejecutando. El juego es una función del yo, un intento porque coincidan los procesos corporales y sociales son el sí mismo.

Menciona que el juego del adulto no se puede comparar con el niño; para el adulto que trabaja el juego es una recreación, le permite un alejamiento periódico de aquellas formas de limitación definida que constituyen su realidad social. El juego del niño comienza y se centra en su propio cuerpo, esto es lo que

se entiende por juego autocósmico; al principio consiste en la exploración por repetición de percepciones y sensaciones, luego el niño juega con personas y objetos dedicándose a la excursión experimental en otras personas y objetos.

Erickson menciona que a través de la actividad lúdica la capacidad del yo encuentra recreación y autocuración pues el juego es la medida autocurativa más natural que ofrece la infancia, durante ésta el pequeño realiza transferencias que le permiten superar conflictos emocionales.

Establece que por medio del juego los niños adquieren confianza en sí mismos, en los demás y en su entorno, aprenden a dominar los temores y ansiedades reconocen su propia valía y desarrollan una satisfacción íntima.

Como puede verse, la actividad lúdica independientemente de la teoría que se trate es considerada elemento de gran relevancia en el desarrollo infantil.

La importancia educativa del juego es enorme, a través del juego el niño puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella, el juego no debe despreciarse como una actividad superflua ni establecer una oposición entre el trabajo serio y el juego, sino todo lo contrario.

### 3.4 EL CONSTRUCTIVISMO

En lo que se refiere a la concepción constructivista tiene una intervención esencial en la educación escolar y su función principal debería ser la de promover el desarrollo y crecimiento personal de los alumnos; el acceso a un conjunto de saberes y formas culturales tratando de que lleven a cabo un aprendizaje de los mismos. La realización de una fuente creadora de desarrollo en la medida en que les permita construir una idea personal en el marco de un contexto social y cultural determinado, pero es posible a que el aprendizaje no es una copia del contenido a aprender, para ampliar un proceso de construcción o reconstrucción en el cual las aportaciones de los alumnos tienen un papel decisivo.

Desde la postura constructivista el alumno es el último responsable de su propio progreso de aprendizaje, es decir, él mismo es quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirlo en esa tarea. Mientras se sustituye la imagen clásica del profesor como transmisor de conocimientos por la imagen del profesor como orientador y guía. La ayuda pedagógica que se le puede dar al alumno puede ser de varias formas como proporcionarle una información organizada y estructurada, ofreciéndole modelos de acción a imitar, formulando indicaciones y sugerencias detalladas para resolver unas tareas o permitiéndole que elija y desarrolle de forma autónoma unas determinadas actividades de aprendizaje. Se dice que el profesor capaz de promover en sus alumnos aprendizajes significativos y funcionales es el que puede utilizar de forma flexible,

atendiendo a las características concretas de cada situación una gama amplia de recursos didácticos de que dispone.

El constructivismo se sustenta en tres ideas principales:

- La enseñanza esta mediatizada por la actividad mental constructiva del alumno. El alumno no es sólo activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, sino también cuando lee o escucha las explicaciones del profesor.
- La actividad mental constructiva del alumno se aplica al contenido que son el resultado de un cierto proceso de construcción a nivel social, la totalidad de los contenidos que constituyen los aprendizajes escolares son saberes y formas culturales donde los profesores y alumnos los encuentran ya elaborados y definidos.
- El papel del profesor no se limita únicamente a crear las condiciones optimas para que el alumno desarrolle una actividad mental constructiva diversa, sino también tendrá que intentar, orientar y guiar esta actividad con el fin de que la construcción del alumno se acerque de forma progresiva a lo que significa y representa los contenidos como saberes culturales.

Aquí los conocimientos previos que tiene el alumno en el momento de iniciar el aprendizaje es importante por que cuando el alumno se enfrenta a un

nuevo contenido a aprender, lo hace tomando en cuenta una serie de conceptos representaciones y conocimientos adquiridos en el transcurso de sus experiencias previas. La importancia de dichos conocimientos en la realización de nuevos aprendizaje forman parte del aprendizaje significativo, el cual se lleva a cabo si el alumno consigue establecer relaciones “sustantivas no arbitrarias” entre el nuevo material de aprendizaje y sus conocimientos previos es entonces cuando se da un aprendizaje significativo.

En este caso el conocimiento escolar como proceso de construcción, no se da como “transmisión” de saberes estructurados en la “historia”, sino como la interacción y confrontación entre el conocimiento cotidiano y la conceptualización. En este caso el maestro como coordinador su función principal es resolver los obstáculos que se le presenten al alumno en ese aprendizaje, mientras el alumno conciba la historia como un proceso de construcción permanente ya no es posible que la educación se siga dando entre un autoritarismo tradicional de conocimientos ajenos inadecuados y necesidades sociales insatisfechos; para evitarlo es necesario que se le dé la reforma a la educación en la cual se pueda desarrollar y aplicar una tecnología educativa de acuerdo con la realidad y los recursos disponibles.

En nuestro país la tecnología educativa se genera en la década de los cincuenta, como consecuencia de la expansión económica que se caracterizó por las considerables inversiones extranjeras, así por el empleo, de una tecnología cada vez más desarrollada. La tecnología educativa no pretende ver las técnicas

como un fin sino como un medio. En realidad pocos maestros han adquirido una experiencia amplia sobre los recursos o medios que tienen a su disposición para que les sirva de base en la selección de un medio o combinación de medios, con los cuales impartir la enseñanza de una materia. En la educación la palabra medio se refiere a películas, televisión, diapositivas, fílmicas, grabaciones, discos también otros tipos de medios tienen aplicaciones en la educación, incluyendo materiales gráficos, de exposición, pizarrón, mapas y globos terráqueos, modelos a escala natural, objetos reales, exhibiciones y juegos. Otra función de los medios en el aula es que sirven como motivación del educando. Los alumnos pueden producir materiales para su uso en su propia educación, a través, de este tipo de actividad, su interés y motivación aumentarán considerablemente.

Como ya se ha mencionado mediante el constructivismo el alumno construye su propio conocimiento por esto los medios que se utilizan en la tecnología educativa le servirá como apoyo al docente para orientar adecuadamente al alumno en la apropiación del conocimiento.

Otro concepto que debe quedar claro es la investigación cualitativa la cual incorpora conceptos y métodos surgidos en varias disciplinas, es decir, no es propiedad de una disciplina en particular. Esta investigación estudia las cosas en su medio natural, intentando dar sentido, o interpretar los fenómenos en términos del significado que la gente le da, implica el uso de una variedad de materiales empíricos, experiencia personal, historias de vida, entrevistas, textos visuales,

históricos e interactivos que describen la rutina y el significado de momentos problemáticos de la vida de la gente.

Respecto a la estrategia que se maneja en la enseñanza – aprendizaje de la historia es el juego que es un medio valioso, a través, del cual los niños pueden expresarse.

Los juegos que se pueden utilizar son: La escenificación teatral, las adivinanzas, el noticiero etc. pero principalmente los juegos de simulación que son acciones que realiza el alumno para representar de una manera sencilla una situación o un hecho histórico. Algunas ventajas de este tipo de juegos son:

- Son motivadoras, generan interés, los niños interactúan, existe la cooperación y solidaridad para resolver problemas.
  
- Los alumnos construyen su propio conocimiento.
  
- Se pueden comprender los procesos complejos al resaltar aspectos importantes.
  
- Presentan materiales estructurados fácilmente memorizables.

## CAPITULO 4

### EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

#### 4.1 EL JUEGO COMO PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA HISTORIA.

El tipo de relación que se establece entre el docente y sus alumnos va conformando una manera de aprender y de enseñar la historia. El tipo de relación mencionada anteriormente en la enseñanza tradicional que forma un alumno pasivo, desinteresado, incapaz de tener iniciativas; mientras la mayoría de los docentes sólo transmiten la información que contienen los textos, realmente muy pocos, dan al alumno herramientas teórico-conceptuales y socio-pedagógicas. Que les permitan desarrollar su pensamiento y construir un conocimiento de acuerdo a su nivel de evolución. Cuando los saberes son organizados fuera de la práctica de los niños no recuperan su sentido socio-histórico, porque viven separados de la realidad de la cual se generaron.

La mayoría no aprenden una buena parte de las cosas que se les enseñan y las que repiten no las entienden, son conocimientos que no sirven prácticamente para nada porque no saben cómo aplicarlos.

Aquí el maestro más que transmisor debe fomentar nuevas formas de relación con el conocimiento de lo social, es decir, debe ser más creativo.

También es importante que el alumno conciba la historia como algo inacabado, como un proceso en construcción permanente.

En este capítulo lo que se pretende es comprobar cómo la actividad lúdica es una alternativa más para el aprendizaje de la historia, como se ha señalado el juego es la actividad que conecta al ser humano con su realidad, se considera innovador que éste sea utilizado en la enseñanza de la historia del primer ciclo de educación primaria.

A emplear el juego no se abandonan otras estrategias sino por el contrario se refuerza la interrelación que debe existir con otras asignaturas y sobre todo auxilia a la socialización, creatividad y efectividad dentro del grupo.

Los juegos a utilizar, además de apoyar la enseñanza-aprendizaje, se podrán utilizar individualmente o por equipo teniendo las variantes que consideran tanto los alumnos como el maestro. Se espera que esta alternativa sea de utilidad en la enseñanza-aprendizaje y que el alumno guste de éste, ya que se apoya en su línea de desarrollo.

**“El trabajo en equipos lo lleva durante todo el curso, pues la interrelación y experiencias de cada niño lo llena de riqueza. La plática entre los alumnos los ayuda a relacionarse entre sí, además de conocer diferentes maneras de proceder; esto da pie al respeto y la ayuda mutua. Con este tipo de trabajo, los niños van formándose nuevos conocimientos, confrontando sus puntos de vista con otros respecto a determinada situación y es aquí donde se da el**

**aprendizaje. Los juegos en equipo ayudan al niño a superar sus concepciones egocéntricas, sincréticas, etc., pues favorecen la descentración. Los niños empiezan a observar otras cosas que antes no habían percibido, sobre todo las relaciones con otros niños de su edad y las opiniones entre compañeros.<sup>13</sup>**

Considero muy importante la realización de trabajos en equipo, ya que comienza a formarse en ellos el valor de la solidaridad y el respeto a las ideas de otra persona, cosa que hace mucha falta en el país

## 4.2 ALGUNAS SUGERENCIAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

Estas estrategias se sugieren para todos los grados, recordando al maestro que la graduación específica para los diferentes grados la llevará a cabo el profesor por conocer las características de su grupo.

### 1. Pinturas Murales:

Son dibujos que se plasman acerca de un hecho histórico. Pueden hacerse en papel bond o en las paredes. Los niños hacen en su cuaderno pequeños dibujos referentes a los momentos históricos, a la historia personal, familiar, la de mi colonia y la de mi país.

---

<sup>13</sup> J. Baudet. Como enseñar a través del juego. Barcelona. pp. 16

Por equipo se pueden escoger uno o algunos de los dibujos individuales para reelaborarlo entre todos. Se puede dibujar en pared o en papel y colorearse con pinturas de agua, primero con sus dedos y posteriormente con pinceles.

El maestro guiará a los alumnos como otro participante más. Al terminar todos los dibujos los alumnos los explican.

Esta actividad propicia una mejor asimilación del conocimiento histórico, pues por medio del dibujo el niño expresa mejor su percepción de lo que le rodea.

## 2. Rotafolio Histórico:

Está compuesto por hojas de papel bond en las que se pegan recortes. Las hojas se reúnen en un palo de escoba o se pueden utilizar broches, engargolados, etc. Una vez tratado el contenido, los niños elaboran por equipos un rotafolio. Al terminarlo, cada equipo explica la composición de sus hojas.

Los alumnos eligen un tema o subtema, el cual puede referirse a su historia personal, de su familia, de su colonia, o de nuestro país. Ilustran con recortes de bebés, niños, personas adultas y viejitos, o de cosas típicas de nuestro país, como: juguetes, trastes, dulces, comida, utensilios y ropa.

El maestro observa cada equipo determinado tiempo, hace sugerencias espontáneas o cuando los alumnos se lo piden.

Esta actividad ayuda a desarrollar la expresión oral del niño y a la vez su conocimiento histórico. La interrelación que se da entre los alumnos propicia otro tipo de actividades además de las intelectuales, se dan relaciones afectivas porque al exponer los temas se ayudan entre ellos. Además se desarrollan actividades estéticas en la presentación de su trabajo, por ejemplo, ponen estrellitas, grecas o colores para que elaboren diseños de realce.

### 3. El Guión Histórico:

Es un pequeño libreto que se conforma con textos breves elaborados por los alumnos a lo largo del año. Este se compone a partir de elegir algunos personajes que aparecen en los textos, dándoles vida, organizando diálogos y conformando un guión.

El maestro elaborará un guión para que sirva de modelo, con cualquiera de los temas que se trate. Posteriormente, los niños crearán sus guiones por equipo, se puede hacer primero guiones muy sencillos y se puede culminar con una obra de teatro. El maestro ayudará a los niños para que se integren todos los guiones en una sola obra.

Los alumnos interpretarán personajes históricos o de su historia. Personal (costumbres, tradiciones, etcétera).

A través de esta actividad, el niño crea, recrea, aprecia y valora sus conocimientos. Desarrolla actitudes que le sirven para desenvolverse poco a poco más fácilmente en diferentes ámbitos de su vida y se introduce en nociones históricas.

#### 4. Museo del Grupo:

Es un espacio en el salón de clase, donde los niños exponen los objetos que elaboran al terminar de trabajar un tema.

El museo está constituido por objetos o maquetas que los niños elaboran. Pueden exponerse objetos de los mismos niños o de otras personas, a los cuales se les colocan letreros explicativos.

El maestro integra los equipos de trabajo. Unos elaboran los letreros, y otros organizan los objetos y las maquetas.

La finalidad que se persigue con la creación del museo es que los niños creen una imagen del pasado y amplíen sus conocimientos a través de la interacción con los objetos.

Los alumnos conforman su cultura histórica al mismo tiempo que le dan un toque personal a su museo. De esta manera, se propicia la cooperación y ayuda entre los compañeros del salón.

#### 1. El Rincón Histórico:

Es un pequeño espacio del salón adaptado con cajas o el propio estante, se le puede poner una cortina, biombo de cartón o una tabla que quede como separación. Ahí se guardan todos los objetos que se usan: ropa, zapatos viejos, pelucas, ollas, etc. Se reúnen materiales con la cooperación de todos para que los niños se disfracen y representen alguno de los personajes que aparecen en las dramatizaciones: un viejito, un bebé, etc. Se eligen a los que representarán a cada personaje y se presentará una pequeña obra de teatro. El resto del grupo ordena el salón de clase de tal manera que sea semejante a un pequeño foro de escenificación.

Este tipo de trabajo es recomendable al finalizar el curso. También se pueden hacer pequeñas representaciones en el transcurso del año para que los niños vayan adquiriendo mayor seguridad.

El maestro será un guía en el trabajo y ayudará a que los niños se disfracen.

Con este trabajo los niños viven la historia y adquieren aprendizajes significativos. Estas actividades también ayudan a los alumnos a adquirir seguridad para hablar en público.

Juegos Colectivos:

Son juegos tradicionales de mesa como: lotería, oca, memoramas, etc.

Se elaboran entre maestros, niños y padres de familia, con juguetes típicos, artesanías, esculturas, vestidos, personajes, acciones que se realizan antes, o después. Todo esto se organizado tal manera que se hagan memoramas de juguetes, oca de diferentes acciones, etc.

Los niños los ejecutan en equipos y marcan las reglas a seguir.

Estas actividades propician la interrelación entre los niños, además les permite integrar elementos que conforman su cultura histórica a sus conocimientos.

De esta manera, también se incorporan situaciones lúdicas las cuales favorecen al desarrollo integral del niño.

#### 4.3 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

En toda situación de docencia se produce una constante interrelación entre dos factores: los contenidos de la enseñanza y la forma como se trabaja. Si bien, muchas veces existen aprendizajes esenciales que no están directamente implicados en los contenidos, por ejemplo, los vínculos humanos entre los alumnos y con el maestro; la dificultad para trabajar en grupo, o los aprendizajes referidos a la socialización, etc. Todas las posibilidades se dan en la forma de impartir las sesiones de juego del maestro, estos aprendizajes tiene mucho que ver con la personalidad del maestro; los vínculos que este establezca con sus alumnos van a tener un valor esencial para dichos aprendizajes.

El desarrollo de la formación de los alumnos se produce por la capacidad del profesor para estimular y orientar eficientemente las actividades del aprendizaje. La comunicación que pueda desarrollar el profesor con sus alumnos promueve un resultado superior en los procesos de elaboración y creatividad.

a) Planificación.

El maestro deberá realizar una planificación anual en relación con los objetivos que se propone lograr, deberá tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- La característica del grupo de niños con los que trabajará.
- Las instalaciones y material disponible para el desarrollo de los juegos.
- El número de clases que se podrá realizar, dentro del ciclo lectivo.
- La duración de clases.

b) Al preparar las clases se debe contemplar.

- Las necesidades e intereses de los niños que conforman el grupo. La selección de los juegos se debe realizar considerando que siempre permita la participación de todos los niños.
- La enseñanza debe adecuarse al ritmo natural de aprendizaje de los niños. La medida del proceso de aprendizaje la marcan los niños.

➤ Se debe programar un espacio para “juegos libres” en el que el maestro observará la conducta de juego de los niños.

c) En el juego en sí hay que tomar en cuenta los siguientes puntos.

➤ Todo juego tiene un inicio y parte de una rápida explicación, posteriormente viene el desarrollo, lo que genera un mayor interés a medida que el entusiasmo cae, se da la necesidad de pasar a otra actividad, ya en la última etapa del maestro debe estar atento para que se corte rápidamente

d) Organización didáctica.

➤ El maestro debe tratar de aprovechar la formación, distribución del grupo y el uso del material, para la realización de varios juegos o actividades.

➤ No realizar juegos sofocantes uno seguido del otro sin dar oportunidad a la debida recuperación.

➤ El docente debe permanecer atento a la acción de los niños.

➤ Se debe estimular a los niños, especialmente a los más tímidos, enseñar que lo importante es jugar, no ganar o perder.

e) Implementación.

- Deberá contar con el material necesario para los juegos antes de la clase, de forma que no haya interrupciones y la clase sea más ágil.
- Debe mostrar rápidamente lo que se quiere enseñar y dar explicaciones atractivas y sintéticas.

f) El juego libre.

- Se debe combinar los juegos didácticos con juegos libres; este último tipo resulta esencial para el desarrollo de la formación integral de los niños. En el juego libre, el niño aprende a jugar en total libertad. La tarea del maestro en este espacio de libertad puede ser de orientación y apoyo de los juegos; pero su principal rol es de observador. Aquí el niño muestra su personalidad. El maestro siempre está ansioso por los contenidos de trabajo que debe impartir, por que involuntariamente, cada vez más, se imposibilitan las tareas libres y creativas.
- En estas actividades es muy importante proporcionar elementos que estimulen la creatividad: pinturas, plastilina, madera y herramientas.

#### 4.3.1 BAILE DE PRESENTACIÓN

Esta estrategia se puede utilizar para el 1er grado de primaria, ya que es en éste grado cuando comienzan a conocer su localidad.

*Objetivo:* Conocer los diferentes oficios que hay en la localidad, al mismo tiempo de que practican el diálogo y el respeto.

*Material:*

- Una hoja de papel por cada participante.
- Lápices.
- Alfileres o masking tape.
- Algo para hacer ruido radio, casete, tambor o un par de cucharas.
- Libro integrado de primer año.

Desarrollo: Observarán, leerán y comentaran con su maestra (o) “EN CADA LOCALIDAD EL TRABAJO ES DIFERENTE, CON EL TRABAJO OBTENEMOS ALIMENTOS, CON EL TRABAJO OBTENEMOS SERVICIOS “de las Pág.80-85 del Libro integrado de primer año.

Se plantea una pregunta específica por ejemplo ¿si fueras adulto en que actividad te gustaría trabajar? Las respuestas de los niños deben de ser breves.

En la hoja de papel cada uno escribe su nombre y la respuesta a la pregunta que se dio y se prende con masking o alfileres en el pecho o en la espalda. Se pone la música y al ritmo de esta se baila dando tiempo para ir encontrando compañeros que tengan respuestas semejantes o iguales a las propias. Conforme se van encontrando compañeros con respuestas afines se van cogiendo del brazo y se continua bailando y buscando nuevos compañeros que

se puedan integrar al grupo. Cuando la música para, se ve cuantos grupos se han formado; si hay muchas personas solas se da una segunda oportunidad para que todos encuentren a su grupo. Una vez que la mayoría se haya formado en grupos se para la música. Se da un cuarto tiempo para que intercambien entre sí el ¿por qué? De las respuestas de sus tarjetas. Después cada equipo expone al grupo la idea que tienen sobre el tema.

*Evaluación:* Se da al intercambiar las experiencias o conocimientos en los equipos y después a todo el grupo.

*Relación con otras asignaturas:*

- Español: Situaciones comunicativas expresión oral y escrita.
- Geografía: Lugares de trabajo herramientas que utiliza.
- Educación cívica: Importancia del dialogo y respeto.

Tiempo estimado: Dos sesiones.

### 4.3.2 JUEGO DE ROLES

#### ACTIVIDAD PROPUESTA PARA 1er. GRADO DE PRIMARIA

*Objetivo:* Comprender los principales acontecimientos en la historia familiar del niño.

*Material:*

- Vestuario.
- Maquillaje.
- Libro integrado de 1er. Grado.

Desarrollo: Se deberá realizar la lectura y análisis de los esquemas presentados en el libro integrado de primer año en conjunto con su maestro “LA FAMILIA, LA CASA, ¿CÓMO SON TU FAMILIA Y TU CASA “ Pág. 26-31 bloque 2

Se plantea reunir a los niños para formar equipos en los cuales tendrán que ponerse de acuerdo para representar el papel de algún miembro de su familia como actúa y como piensa, tratando de ser lo más parecido al papel que va a interpretar haciendo una historia sencilla de este personaje para después caracterizar con el vestuario y maquillaje la personalidad del miembro de la familia que se representa, después cada equipo representará a todo el grupo para ser analizado.

*Evaluación:* Se lleva a cabo en el momento de la presentación.

*Relación con otras materias:*

- Español: Expresión oral escenificación, narración, intercambio de opiniones, creatividad.
- Matemáticas: Agrupamiento, ubicación.
- Geografía: Ubicación espacial, características geográficas del lugar.

- Educación Cívica: Socialización, respeto, integrantes de la familia.

Tiempo estimado: Dos sesiones

### 4.3.3 CUENTO DRAMATIZADO

*Objetivo:* Comprenderá como se dio el descubrimiento de América.

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA EL 4º. AÑO DE PRIMARIA

*Material:*

- Maquillaje.
- Diferentes objetos.
- Cartulina.
- Palos de escoba.
- Tela.
- Libro de historia de 4º. Grado de primaria

Desarrollo: Leerán y comentarán con su maestra (o) el tema “DESCUBRIMIENTO

Y CONQUISTA. CRISTOBAL COLÓN LLEGA A AMÉRICA.

LECCIÓN 5 Pág.44-51

*Desarrollo:* Del libro de texto se extrae los personajes y datos importantes para formar un cuento en el cual se escogen algunos niños para que representen en forma mímica dicha historia con la caracterización adecuada de acuerdo como requiera el personaje utilizado también diferentes objetos como por ejemplo: espadas, barcos, etc. para

recrear la ambientación; mientras un niño o el profesor esta leyendo el cuento y al mismo tiempo se presenta de forma mímica. Por último se formarán equipos en los cuales se platicará de lo que más les agrado de la representación mímica.

*Evaluación:* En el momento de conversar en los equipos:

*Relación Con Otras Materias:*

- Español: Descripción, recursos no verbales, narración, conversación, lectura, interpretaciones, creación de cuento.
- Matemáticas: Conteo, ubicación, números.
- Geografía: Tiempo (lugar, día, mes, año) ubicación.
- Educación Cívica: Respeto, valores, costumbres, socialización.

Tiempo estimado: Tres sesiones.

### 4.3.4 LA LOTERIA

*Objetivo:* Conocer los objetos de nuestros antepasados y los actuales.

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA EL 5º. GRADO DE PRIMARIA.

*Material:*

- Cartulina.
- Fichas bibliográficas.
- Monografías.
- Pincelines.
- Fichas o semillas.
- Biografías
- Periódico
- Resistol.
- Tijeras.
- Libro de historia de 5º. Grado.

#### DESARROLLO

Se sugiere leer y analizar por equipos, (posteriormente con su maestro) el tema "LAS CIVILIZACIONES AGRÍCOLAS DEL VIEJO MUNDO"

Lección 3 pág.27-37 de su libro de texto.

Los trabajos se realizarán por equipos de seis personas, se elaborará

las tarjetas del juego con recortes de las monografías y letras, cada tarjeta constará de nueve partes; la forma de jugar es similar al juego

tradicional ya que habrá un cantante que poseerá las fichas biográficas las ilustraciones y enunciados que dicten lo que los jugadores buscarán en sus cartas, el equipo que tenga el enunciado cantado colocará una ficha en su recuadro quienes llenen primero su tarjeta ganará. al terminar el juego cada equipo describirá ante el grupo el objeto que más les agrado de su recuadro

*Evaluación:* Se presentará durante el juego, en la búsqueda de las ilustraciones y enunciados dictados por el cantante, las respuestas se pueden socializar si se olvido algún dato, pues de está forma también se irá aprendiendo.

*Relación con otras asignaturas:*

Español: Expresión oral y escrita, descripción, ortografía, observación de imágenes.

Matemáticas: Conteo, resolución de problemas sencillos a partir de una ilustración.

Educación Cívica: Socialización, respeto a normas y a sus compañeros.

Educación Artística: Elaboración de juego, recorte pegado, creatividad.

Tiempo estimado: Cuatro sesiones.

### 4.3.5 ¿QUÉ SABEMOS?

*Objetivo:* Que el alumno conozca los principales cambios en la historia de su localidad en el paisaje, los servicios, población, vías de comunicación.

#### ACTIVIDAD SUGERIDA PARA EL 3er.GRADO DE PRIMARIA

*Material:*

- Cartulina.
- Tarjetas de cartoncillo.
- Plumones.
- Dado.
- Fichas o monedas.
- Libro de historia 3er. Grado.

*Desarrollo:* Se sugiere que dos días antes de realizar el juego se les deje a los niños

Investigar con personas mayores que hayan vivido unos años en su localidad como era el paisaje, los servicios, población y vías de comunicación hace algunos años.

*Leerán y comentarán con sus compañeros y maestra (a) el tema "MÉXICO PREHISPÁNICO" Lección 9, Bloque 4 del libro de texto de 3er. Grado Pág. 95-106*

En equipos de cinco elementos realizarán en cartulina un tablero como el siguiente:

Mientras en las tarjetas de cartoncillo el profesor elaborará entre quince y veinte preguntas sobre este tema, escribiendo una pregunta en cada tarjeta. dichas preguntas pueden ser de dos tipos individuales y colectivos, detrás de las individuales se dibuja el signo de interrogación (?) y atrás de las colectivas se escribe “dígalo con pocas palabras”. al terminar de elaborar el material, los participantes se colocan alrededor del tablero al lado del cual se colocan los dos grupos de tarjetas de preguntas. se rifa quien inicia el juego: cada equipo tirará el dado y quien tenga más puntos comienza. cada equipo coloca en el punto de salida un objeto que lo identifique como una ficha o moneda. al equipo que le toca el primer turno inicia el juego tirando el dado y si por ejemplo le sale cinco, avanza cinco casillas y si esa casilla es de signo de interrogación sacara la primera tarjeta de ese grupo y leerá en voz alta la tarjeta y la responderá en voz alta ante el resto de jugadores y público. si el jugador cae en la casilla “pocas palabras” deberá coger una tarjeta de este grupo, la lee en voz alta y le pide al resto de los jugadores que en pocas palabras cada uno le de respuestas en voz alta las cuales deberán contestarse de inmediato. un jugador puede caer en una casilla que diga que pierde un tiro o en una casilla que diga retrocede tres casillas, cada jugador debe acatar esa orden. el juego se termina cuando todos los jugadores llegan a la casilla de llegada.

*Evaluación:* Se lleva a cabo en el momento de contestar las preguntas individuales y colectivas según el juego.

*Relación con otras asignaturas:*

Español: Expresión oral, identificar el signo de interrogación.

Matemáticas: Conteo.

Geografía: La vida en la localidad.

Tiempo estimado : Cinco sesiones.

#### 4.3.6 ¿QUIÉN EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?

*Objetivo:* Comprender como giran las manecillas del reloj.

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA EL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA

*Desarrollo:* Los participantes forman un círculo, se escoge un compañero para que salga del salón. el grupo acuerda quién va a iniciar el movimiento. este compañero inicia un movimiento. este compañero inicia un movimiento hacia la derecha y todos deben seguirlo; por ejemplo mover la cabeza, mover un pie, mover una mano etc., el compañero que salió del salón ingresa nuevamente, debe descubrir quién inicio el movimiento y tiene tres oportunidades de identificarlo, si falla las tres veces el grupo le impone realizar algún tipo de actuación. también cuenta con un tiempo limitado para averiguar quién inicia el movimiento, de tres minutos aproximadamente por último los niños darán una explicación del uso del reloj.

*Evaluación:* Al identificar hacia donde se mueven las manecillas del reloj y al explicar el uso del reloj.

*Relación con otras asignaturas:*

Español: Mímica, capacidad para expresar ideas.

Matemáticas: Conteo, números.

Geografía: Medición del tiempo.

Educación cívica: Colaboración.

Educación Física: Lateralidad.

Ciencias Naturales: Partes de nuestro cuerpo.

#### 4.3.7 EL MUNDO

*Objetivo:* qué los niños identifiquen los medios de transporte que conocen.

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA EL 2º. GRADO DE PRIMARIA.

*Material:*

- Una pelota.
- Libro de texto de 2º. Grado.

*Desarrollo:* Se forma un círculo y el profesor explica que se va a lanzar una pelota, mencionando cualquiera de las siguientes frases: aire, tierra o mar, la persona que reciba la pelota debe decir el nombre del medio de transporte que corresponda a la frase indicada dentro de un tiempo de cinco segundos. en el momento que cualquiera de los participantes al tirar la pelota dice “ mundo”, todos deben cambiar de sitio. pierde el que se pasa del tiempo, o no dice el animal que corresponde a la frase indicada. por último se hace una comparación de los medios de transporte actuales y los anteriores.

*Evaluación:* Se presenta al mencionar los medios de transporte que conocen y también al compararlos con los de antes.

*Relación con otras asignaturas:*

Español: Expresión oral.

Matemáticas: Resolución de problemas sencillos

Geografía: Medios de transporte.

Educación Cívica: Respeto.

Ciencias Naturales: El ambiente y su protección.

Tiempo estimado: 2 sesiones.

### 4.3.8 ADIVINA QUIÉN SOY

*Objetivo:* Identificar algunos personajes de la historia.

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA EL 3er. Grado de primaria.

*Material:*

- Copias fotostáticas.
- Cromos de personajes históricos.
- Libro de texto.

*Desarrollo:* Leerán y comentarán el tema “LA COLONIA” Lección 11, Bloque 4 Pág.113-119 de su libro de texto.

*Desarrollo:* En las copias fotostáticas que se reparten, seguirá la secuencia numérica o alfabética para encontrar al personaje desconocido, además, se anotará el dato solicitado en la parte inferior del juego, para finalizar se iluminará el resultado.

*Evaluación:* Al reconocer al personaje presentado.

*Relación con otras asignaturas:*

Matemáticas: Antecesor y sucesor.

Educación Cívica: Seguimiento de reglas.

Tiempo estimado: Tres sesiones.

### 4.3.9 DESCRIPCIÓN OBJETIVA Y SUBJETIVA

*Objetivo:* Conocer algunos utensilios de uso común de antes y ahora.

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA EL 5º. GRADO DE PRIMARIA.

*Material:*

- Utensilios como : molcajete, plancha , etc.
- Libro de texto.

Desarrollo: Se sugiere leer y comentar en el grupo el tema “LA AGRICULTURA Y LAS PRIMERAS CIUDADES” Pág. 17-25 Lección 2, Bloque 1

Se escoge uno de los utensilios que los niños trajeron y se pide a un voluntario que lo describa sin decir qué es, mientras los demás niños tienen tapados los ojos solo escuchan atentamente la descripción y el alumno que logre descubrir el nombre del utensilio levantará la mano y lo dirá a todo el grupo. al final se comentará la comparación que hay entre los utensilios de antes y ahora. también el profesor explicará que la descripción objetiva se refiere a las características físicas del objeto como forma, tamaño, color, etc. y la descripción subjetiva es la utilidad del objeto.

*Evaluación:* Se da al describir y comparar los utensilios.

*Relación con otras asignaturas:*

Español: Descripción, expresión oral, observación de imágenes.

Matemáticas: Conteo.

Educación Cívica: Respeto.

Tiempo estimado: Dos sesiones.

#### 4.3.10 LA ORGANIZACIÓN

*Objetivo:* Que el alumno reafirme sus conocimientos sobre los medios de transporte.

##### *ACTIVIDAD SUGERIDA PARA EL 2º. GRADO DE PRIMARIA*

*Material:*

- Tijeras.
- Pegamento.
- Cartulina.
- Cajas de diferentes tamaños.
- Colores.
- Palitos de madera.
- Globos.
- Libro integrado de 2º. grado

*Desarrollo:* Se forman equipos de ocho personas, cada equipo debe tener el material antes mencionado, tendrán veinte minutos para construir los medios de transporte que conocen, terminado el tiempo el que tenga más producción gana. Después cada equipo clasificará los medios de transporte construidos en: aéreos, terrestres y marítimos

y darán una explicación al grupo de como los construyeron además de la función de cada uno.

*Evaluación:* Al construir los medios de transporte y al explicar al grupo la función de cada uno.

*Relación con otras asignaturas:*

Español: expresión oral, capacidad para expresar ideas, narración.

Matemáticas: Resolución de problemas, conteo, agrupamiento en unidades y decenas.

Ciencias Naturales: Contaminación.

Geografía: Medios de transporte en la localidad.

Educación Cívica: Respeto, diálogo, colaboración y ayuda mutua, reglas en el juego, trabajo en equipo.

Educación Artística: Creatividad, identificación de contrastes, tamaño y forma.

Tiempo estimado: 2 sesiones

#### 4.3.11 GANANCIA DE PESCADORES

*Objetivo:* que el niño conozca los principales acontecimientos de la historia de México ocurridos en los meses del año.

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA EL 6º. GRADO DE PRIMARIA

*Material:*

- Cartón.
- Hilo grueso.
- Libro de historia de 6°. Grado.
- Clips que se doblan en forma de anzuelo.
- Palos
- Plumones.
- Alambre.
- Cal.
- Gis.
- Masking Tape.
- Pizarrón.

*Desarrollo:* Los niños elaboran los “pecesitos” de cartón colocándoles una argolla de alambre, en cada pescado se escribe un acontecimiento importante de la historia de cada mes del año, después se hace un círculo pintado con gis o cal dentro del cual se colocan todos los peces. Se forman equipos de cuatro personas y a cada uno se le da un anzuelo: un hilo con un clip abierto, se deja en claro que el equipo que pesca más será el ganador, aquellos que pisen el círculo o saquen un pez con la mano deben regresar toda su pesca. El tiempo para pescar es de cinco minutos. Una vez pescados todos los peces, se cuentan para ver cuál ha sido el ganador. Cada equipo debe ordenar su pesca, es decir, pegar en el pizarrón de acuerdo al mes el acontecimiento que corresponda, durante este proceso los

integrantes del equipo comentarán lo que saben sobre el acontecimiento.

*Evaluación:* Al identificar y comentar los acontecimientos importantes de la historia.

*Relación con otras materias:*

Español: Expresión oral.

Matemáticas: Conteo, resolución de problemas, agrupamiento en unidades y decenas.

Ciencias Naturales: Cuidado del medio ambiente.

Educación Cívica: Trabajo en equipo, respeto.

Educación Artística: Creatividad.

Educación física: Ubicación espacial.

Tiempo estimado: 3 sesiones.

## CONCLUSIONES

Para aplicar los juegos propuestos no fue fácil porque se presentaron algunos inconvenientes como convencer y explicar a los padres de familia sobre los juegos para que apoyaran con el material que se iba a utilizar; aunque algunos de ellos son personas difíciles de entender la situación porqué se resistían a cooperar a pesar de que realmente el costo económico no es mucho. Otro obstáculo surgió al principio con la resistencia por parte de algunos niños sobre todo en actividades como cuento dramatizado y juego de roles, porque se trataba de representar algunos personajes y argumentaban que les daba pena realizar esta actividad frente a sus demás compañeros o simplemente no colaboraban en las actividades de su equipo. Es importante mencionar que el trabajo en equipo ayuda mucho a los niños que no querían participar porque la misma presión del equipo los impulsaba, es decir, cuando el niño no participaba en las actividades realizadas por el equipo, ellos mismos lo animaban. La participación del alumno fue activa, se fomento en ellos la seguridad, se despertó el interés, se creó un ambiente de colaboración y confianza pero sobre todo se llegó al conocimiento deseado.

Los juegos que más agradaron a los niños fueron la lotería, cuento dramatizado, ¿Qué sabemos?, organización y ganancia de pescadores; está preferencia se observó porque fueron los propios niños quienes realizaron el material que se utilizó y esto los motivo mucho más. Aunque esto no significa que los demás juegos no les gustaban pero se notaba más entusiasmo en los juegos mencionados.

Por otra parte se logró que los niños adquirieran una aprendizaje significativo porque se tomaron en cuenta sus conocimientos previos, es decir, el alumno consiguió relacionar el pasado con su presente apoyado por el docente al observar las diferencias en los juegos propuestos en cuanto a los utensilios de uso común, los juguetes de antes y ahora, cambios en su localidad, medios de transporte y comunicación entre otros; con los juegos también se hizo más dinámica e interesante la enseñanza-aprendizaje de la historia dentro del grupo y además se correlacionaron los temas de historia con otras materias como: Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, Geografía, Educación Cívica, Educación Artística y Educación Física.

Por último considero que los niños propuestos me ayudaron a lograr los objetivos planteados, aunque me enfrente a obstáculos los cuales al final logre vencer. Los juegos descritos en el último capítulo también podrán ser de gran utilidad para otros compañeros maestros adaptándolos al grado que imparten y a las condiciones de la escuela donde laboran, pues el juego es un factor indispensable del cual todo maestro debe disponer para lograr una mejor comprensión de los conocimientos que deben adquirir los niños.

Se puede decir que al analizar con los niños diferentes elementos de nuestra cultura actual, ellos mismos identificarán con la guía del maestro, los elementos del pasado que se relacionan con el presente para que así el niño conforme sus propias ideas y estructura de su conocimiento histórico. Los

elementos cotidianos de la cultura histórica, permiten al niño un conocimiento significativo, pues son conocimientos posibles de poner en juego en su vida diaria.

Es importante que al alumno no se le proporcionen conceptos abstractos, sino elementos concretos, es decir, que él pueda ver, oír, tocar y utilizar para ir formando una actitud de curiosidad que le despierte interés por su historia.

En este caso para la enseñanza-aprendizaje de la historia el juego es una estrategia valiosa porque es un derecho natural que debe respetarse en el niño, aunque es necesario que nosotros como profesores tengamos un mayor conocimiento sobre su uso y su valor pedagógico con la finalidad de utilizar el juego adecuadamente en beneficio de los niños.

También el juego enseña al niño a obedecer las reglas, a poner todo su empeño para ganar y saber perder.

El docente puede tratar de que la mayoría de los contenidos educativos se conviertan para el niño en un juego placentero, interesante y atractivo.

## BIBLIOGRAFÍA

- DELVAL, Juan. Crecer y pensar. México, Ed. Paidós, 1997, 376 pp.
- FARRERA PINEDA, María Luisa. Reflexiones en torno al estudio y enseñanza de la Historia. Tesina, 1997.
- MÁRQUEZ CANO, María Esther. El juego como medio en el aprendizaje de la Historia en el sexto grado de educación primaria. Propuesta pedagógica, 1998.
- MIRANDA TELLES, Alicia. El juego un poderoso auxiliar en el proceso enseñanza - aprendizaje. Investigación de campo, Tesis, 1985.
- TLASECA PONCE, Marta Elba, Reflexiones, Saberes y Propuestas de Maestros Sobre la Enseñanza de la Historia, México, UPN, 1997, 116 pp.
- VARGAS VARGAS, Laura. Técnicas participativas para la educación popular. San José Costa Rica. Edita ALFORJA, 1998, 576 pp.
- ZAPATA A. Oscar. Aprender Jugando en la Escuela Primaria. México, Ed. Pax 1995, 229 pp.
- Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. México, UPN; 2ª. Ed., 1981, 200 pp.
- Hacia la innovación. México, UPN; 2ª. Ed., 1981, 130 pp.
- Tecnología educativa., México, Ed. SEP., 1976, 478 pp.
- Momento Pedagógico; (México, D.F.), 1997, núm. 18, pp 24-25.
- Plan y programas de estudio 1993; México, SEP; 162 pp.
- SEP; Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica, México 1993.
- SEP, “Conocimiento del medio”; Libro para el Maestro, México 1994.
- UPN; “Los juegos de simulación como recurso didáctico”; Antología Construcción del conocimiento de la Historia en la Escuela Primaria; 1ª. Ed. México 1996.
- UPN, Antología Complementaria, Proyectos de Innovación. 1ª Edición, México 1997, 117 pp.