

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO**

Lic. Psicología Educativa

TESIS

***“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE , EN LOS NIÑOS QUE
PRESENTAN BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR EN CUARTO AÑO DE PRIMARIA
EN LA MATERIA DE HISTORIA”***

Que para obtener el título de Lic. en Psicología Educativa.

Presentan:

***Alma Ruth De Dios Mendoza
Miguel González Marisol***

Asesora:

Lic. Alma Gabriela Dzib Aguilar

México D.F. 2003

A G R A D E C I M I E N T O S

Lic. Alma Dzib.

Un agradecimiento muy especial para nuestra asesora y amiga por su apoyo, tiempo y dedicación.
Ya que sus valiosas aportaciones fueron necesarias para culminar satisfactoriamente este trabajo de tesis.

“1000 gracias por que en todo momento nos impulsaste a seguir adelante, pero sobre todo por la confianza y cariño que nos brindaste”.

A Lore y Profesores de la Academia de Psicología.

Porque estuvieron en cada momento de nuestra formación profesional y personal.
“Gracias por abrimos las puertas al conocimiento y por todo el apoyo incondicional”

Lic. Francisco Castillo.

Gracias por la confianza y el apoyo que nos brindó al abrimos las puertas de la institución y facilitarnos los medios para llevar a cabo esta labor.
¡ Al grupo 4to B del ciclo escolar 2002/2003!

“Gracias por la bonita amistad que surgió”

A todas las personas que colaboraron para obtener la presente tesis.

“Mil gracias”

Alma Ruth De Dios Mendoza

Marisol Miguel González.

DEDICATORIAS

Como describir en unos cuantos párrafos todo ese gran agradecimiento que siento por cada una de las personas que aportaron un granito de arena y me impulsaron para seguir adelante.

A DIOS:

Por poner los medios para que se cumplieran mis sueños, expectativas y metas.

“ Gracias por darme el existir”

EN MEMORIA A MI PADRE †:

Por tu amor, ejemplo y enseñanzas, ya que no trabajaste en vano y aunque tu no estas hoy... Yo te digo: *“Gracias por ser la estrella que guía mi existir”*.

A MI MADRE:

Por ser el pilar más importante de mi vida, por los sabios consejos que me haz brindado hasta el día de hoy.

“Gracias por ser un ejemplo a seguir”

A MIS HERMANAS:

Porque faltan palabras y sobran razones para expresarles lo que siento...Por todo el apoyo y cariño incondicional que me han brindado en el transcurso de los años. *“Gracias por formar la familia que somos hoy”*

A MIS MEJORES AMIGAS (OS):

Por los lazos de amor y confianza que nos unen, porque al transcurrir del tiempo me han enseñado el verdadero significado de la amistad, por ayudarme a sobrellevar aquellos tiempos difíciles.

“Gracias por estar conmigo en todo momento”.

A MIS AMIGAS (OS) DE LA UPN:

Por los buenos y malos momentos que compartimos juntos, por todo el cariño y apoyo que me brindaron durante mi formación profesional.

“Gracias porque juntos formamos un buen equipo”.

A todas las personas que han estado de alguna manera involucradas en mi vida y que por lo mismo alguna enseñanza me han brindado.

“Mil gracias”

Alma Ruth De Dios Mendoza.

DEDICATORIAS

A DIOS por haberlo conocido por que gracias a él he aprendido a amar y perdonar a personas muy queridas para mi; gracias por tener la familia que tengo y por haber conocido a esos amigos que hoy tengo y que están cerca de mi; gracias por darme la oportunidad de haber logrado este sueño que por momentos lo vi inalcanzable, pero sobre todo gracias por esa fortaleza que me das para seguir adelante.

A MIS PADRES

Humberto y Margarita por haberme dado la vida por ese amor y cariño que siempre recibí de ustedes; gracias por apoyarme en todo momento.
LOS QUIERO MUCHO.

A MIS HERMANOS

Alma y Francisco por apoyarme y ayudarme en lo que estuvo en sus manos y por soportar mis malos momentos **LOS QUIERO MUCHO.**

A MIS ABUELOS, TÍOS Y PRIMOS

Gracias por ser como son, por estar cerca de mi y por formar una parte esencial de mi vida.

A MIS AMIGOS (AS)

Gracias por haber creído en mi, por las palabras de aliento en estos momentos difíciles y sobre todo por aguantarme tanto tiempo.

A MIS AMIGOS DE LA UPN Y SOBRE TODO A TI.

Gracias por su apoyo infinito y por estar en cada momento de Mi vida. profesional y sobre todo gracias a ti Alma Ruth De Dios por tu tolerancia, paciencia y apoyo.

A la Universidad Pedagógica Nacional que medio la oportunidad de realizar un carrera.

*Y gracias a ti, por tener en tus manos algo tan valioso para mí.
Mil Gracias!!*

Marisol Miguel González

INDICE

Resumen
Introducción
Justificación

CAPITULO I

Teorías del juego.....	1
Concepto.	
Definiciones.	
Los tipos de juego.....	6
El juego como estrategia de aprendizaje en la educación.....	8
El juego desde un enfoque constructivista.....	9
Estrategias de aprendizaje.....	10
Estrategias cognitivas.....	11
Aprendizaje cooperativo.....	13
Dificultades en el aprendizaje de la historia.....	14
Cómo trabajar la enseñanza históricos.....	16

CAPITULO II

Rendimiento escolar.....	18
Bajos ingresos en la familia.....	20
Los docentes.....	20
Los padres.....	20
La escuela.....	21
Los alumnos.....	21

CAPITULO III

Método.....	24
Planteamiento del problema.....	24
Objetivo general.....	24
Objetivos particulares	24
Hipótesis teórica.....	24
Hipótesis estadística de la diferencia de medias.....	25
Diseño.....	25
Sujetos.....	26
Instrumentos.....	26
Escenario.....	26
Procedimiento.....	27

CAPITULO IV

Resultados.....	29
Grupo control.....	30
Grupo experimental.....	31
Sesión 1.....	32
Sesión 2.....	33
Sesión 3.....	34
Sesión 4.....	35
Sesión 5.....	36
Sesión 6.....	37
Sesión 7.....	38
Sesión 8.....	39
Sesión 9.....	40
Sesión 10.....	41
Sesión 11.....	42
Sesión 12.....	43
Observaciones durante el desarrollo de las sesiones.....	46
Discusión.....	48
Conclusiones.....	51
Referencias.....	54

Anexos

RESUMEN

El presente trabajo muestra un panorama general sobre temáticas tales como el juego, estrategias cognitivas y rendimiento escolar, esto con el fin de sustentar si las estrategias lúdicas favorecen las calificaciones en los contenidos de historia de 4to grado de primaria.

Uno de los ejes rectores de esta tesis es la teoría cognitiva de los procesos mentales de Feuerstein, la cual considera que el aprendizaje se da a través de los procesos mentales, donde el niño ordena, agrupa y estructura, en función de una meta específica; ya que los estímulos son importantes para construir su propio conocimiento.

Para corroborar el objetivo general e hipótesis de la investigación se seleccionó a un grupo de 4to grado de primaria, y se dividió en dos grupos (control y experimental), a partir de las calificaciones trimestrales previas a la aplicación. La designación para uno u otro grupo fue tomando el promedio previo de los niños, de 8 a 10 de calificación, pertenecían al grupo control y de 7 a 5 de calificación al grupo experimental, de tal suerte, que los niños con bajo rendimiento participaron en la investigación bajo un método de enseñanza a través de estrategias lúdicas.

El análisis de resultados se llevó a cabo a partir de la aplicación de pre tests y post tests antes y después de cada una de las 12 sesiones que se llevaron a cabo. Los datos mostraron diferencias entre el grupo control y experimental, favoreciendo en mayor medida a los sujetos del grupo experimental (con bajo rendimiento escolar), por ello se concluye en esta investigación que las estrategias lúdicas si contribuyeron a mejorar las calificaciones en la materia de historia en los niños participantes .

Introducción.

En el presente trabajo se consideran varias perspectivas en relación a la estrategia de juego como método de enseñanza y su influencia en el rendimiento escolar; autores como Piaget, Cool, Delval, Zhukouskaia, Quérat, Feuerstein, Makarenko, Buytendijk, Vigotsky, Huizinga y Winnicott, entre otros; dan a conocer al lector un panorama más amplio de cuándo y cómo surge el juego y su efecto como estrategia de aprendizaje en el campo educativo.

Es importante mencionar que no se completa la construcción del conocimiento como una tarea individual sino como un proceso de construcción compartido donde siempre participen profesores y alumnos. Ahora bien de ahí, la importancia de constatar lo que dice Feuerstein (1999), ya que este autor expresa que la falta de experiencias de aprendizaje mediado produce una serie de funciones cognitivas deficientes. Las dificultades de estas funciones reflejan las limitaciones en el campo actitudinal y motivacional, a la vez que expresan una falta de hábitos de trabajo y aprendizaje. Provocando en repetidas ocasiones un bajo rendimiento escolar. Así mismo, el alumno es el último responsable de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea (Coll, 1994).

Por otro lado, no debemos ignorar que desafortunadamente en la educación de algunas escuelas primarias permanecen con la enseñanza tradicionalista, porque siguen sin hacer participar al niño dejándolo aislado, y memorizando los contenidos sobre todo en el área de historia, es por ello que retomaremos el juego como una estrategia activa de la clase, donde el niño a través de estímulos (actividades lúdicas) interprete, almacene y recupere información en beneficio de su propio conocimiento.

El objetivo general de esta investigación es: comprobar si a través de estrategias de juego los niños que presentan bajo rendimiento escolar, adquieren un aprendizaje favorable en los contenidos, de la asignatura de historia de cuarto año de primaria, y por consiguiente se presenta al lector en forma general como esta conformado este trabajo.

El capítulo I se refiere a las teorías del juego y en el se explica de manera conceptual los diferentes tipos juegos para el niño, para que le sirve y en que forma un juguete puede ser usado como instrumento didáctico (estrategias de aprendizaje), tomando en cuenta la forma en que el niño va estructurando su conocimiento.

El capítulo II hace referencia al rendimiento escolar y algunas variables potencialmente determinantes en el proceso de aprendizaje, ya que es importante mencionar que hay ciertas características de docentes, alumnos, directivos, padres de familia y las relaciones que se establecen entre ellos que influyen directa o indirectamente en el rendimiento escolar del niño.

En el capítulo III se comenta que método se utilizó para llevar a cabo esta investigación, la cual fue de tipo cuasi-experimental descriptiva y se escogió una muestra de 36 alumnos de los cuales solo participaron 17 niños que conformaron el grupo experimental con bajo rendimiento escolar, los otros 19 niños conformaron el grupo control con alto rendimiento en la materia de historia de cuarto grado de educación primaria.

Posteriormente, en el capítulo IV presentamos los resultados que se obtuvieron en ambos grupos (control y experimental), y nos percatamos que indudablemente las estrategias lúdicas que se aplicaron en el grupo experimental, favorecieron el rendimiento escolar en la asignatura antes mencionada.

Para finalizar, podemos sustentar que si bien el juego fue una estrategia de aprendizaje que favoreció el rendimiento escolar en los niños de cuarto año de primaria en la asignatura de historia, en esta investigación, también es cierto que el rendimiento escolar es un fenómeno complejo en el que influyen múltiples factores causales. La calidad de los aprendizajes depende tanto de las características de las instituciones y los procesos pedagógicos como de los atributos y las disposiciones de los integrantes de estos contextos.

Por tal motivo, consideramos que el juego debe practicarse en el aula escolar, no solo en los contenidos de historia, si no que también puede favorecer al alumno en otros contenidos, ya que las actividades lúdicas pueden resultar una estrategia de aprendizaje favorable si se tiene en cuenta, que es una de las actividades propias del niño, y que la independencia en él, es necesario conservarla y estimularla para potencializar a los niños en edad temprana, ya que sin duda el juego es la base para una adultez sana, exitosa y plena.

Justificación.

A través del tiempo, la escuela ha tenido como uno de sus objetivos de trabajo la transmisión social de los conocimientos adquiridos. Así mismo, la enseñanza de la historia ha sido considerada como un área difícil de impartir y de aprender, pues los alumnos no tiene el gusto por la lectura de dicha asignatura, ó de cualquier otro texto, debido a que la transmisión del conocimiento ha sido en repetidas ocasiones verbal y memorístico, provocando en algunos casos un bajo rendimiento escolar en los alumnos. Así mismo, los maestros piensan que enseñando fechas, nombres y lugares, donde sucedieron distintos acontecimientos, los libera de toda responsabilidad de concientizar al alumno y de ayudar a comprender porqué y cómo fueron presentándose dichos acontecimientos.

Por otra parte, se considera que la principal característica del niño es la actividad lúdica, a través de la cual expresa sus intereses, gustos, fantasías, etc, aspecto en el cual los profesores deben de aprovechar y tomar en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Jugar es una palabra fácil de pronunciar para los adultos pero es un proceso mucho más importante para los niños, ya que el juego tiene una gran influencia en todos los aspectos del desarrollo infantil.

Ahora bien, el presente trabajo busca retomar el juego como una estrategia de aprendizaje para favorecer el rendimiento escolar en niños de 4to año de primaria, con la finalidad de enseñar historia por medio de actividades lúdicas, con la finalidad de que él alumno adquiera conceptos, contenidos y aprendizajes mediante el descubrimiento; donde desarrollen sus destrezas y habilidades.

CAPITULO I

TEORÍAS DEL JUEGO.

Todo estudio científico requiere definir su campo de investigación, es decir delimitar al área de trabajo. En este caso es necesario definir lo que es el juego y cuando surge.

En este capítulo se explica que es el juego para el niño, para que le sirve y en que forma un juguete puede ser usado como instrumento didáctico, tomando en cuenta la forma en que el niño va estructurando sus conocimientos.

Concepto

Todos los autores dedicados a este campo de la investigación, coinciden en afirmar que el juego es una necesidad vital para el niño sobre todo en los primeros años de vida. En lo que no están de acuerdo es en la manera de explicar su naturaleza sus causas y su finalidad (Muñiz, 1980).

El concepto de juego no es fácil definirlo utilizamos este termino en muchas ocasiones de la vida diaria, nosotros nos vamos a referir a esa acción que realizan los niños constantemente y que percibimos como tal. El juego es la actividad motriz más natural del niño, en él efectúa movimientos instintivos y emplea su energía de modo desinteresado, siendo por ello ideal para sus desarrollo y formación (Moreno, 1993).

Ahora bien, todos hemos visto que el niño hace de cualquier actividad un juego, por lo que no podemos decir cuantas horas dedica un niño a sus actividades lúdicas. Así mismo, vemos que actividades serias para nosotros, como vestirnos, comer, bañarnos, etc. para ellos son atractivas desde el momento en que puede convertirlo en una diversión. El niño pone un poco de fantasía a todo lo que hace convirtiendo su vida en juego. De aquí la importancia del juego en el desarrollo del niño (Riego,1986).

Si bien es cierto que el juego es algo cotidiano, del cual hemos sido partícipes, también es verdad que ha provocado inquietudes científicas y ha dado lugar a teorías muy interesantes y controversiales, así por ejemplo algunos autores mencionan que el juego es una necesidad que el hombre ha sentido desde siempre, más allá del momento histórico y condición social por el que trasmite conocimiento, en compañía o en soledad. El juego tiene diversas motivaciones, en las comunidades primitivas, se originó frecuentemente con el ritual religioso de participación colectiva, otras veces surgió como aprendizaje y especialización de determinados trabajos y labores, siendo difícil determinar sus limites (Riego,1986).

Definiciones

Las múltiples definiciones propuestas sobre el juego, aportan una explicación consecuente con la teoría que lo contempla. Por lo tanto, todo intento de definición no deja de ser una reducción de la misma. El juego se resiste a una definición absoluta, cualquiera de ellas no representa más que una aproximación parcial al fenómeno.

Las ideas más significativas sobre el tema son resaltadas por los autores en función de la corriente psicológica, pedagógica o médica en la que se adscriben. La ciencia en torno a la infancia han aportado numerosos aspectos y elementos que caracterizan al niño cuando se enfrenta al juego (Blanchard y Cheska, 1986).

Para la mejor comprensión de las funciones del juego se realiza la siguiente clasificación de teorías que han tratado de buscar un significado al juego. Se resumen en :

- teorías biológicas, que nos indican la necesidad que tiene el niño de jugar para obtener algún beneficio corporal o psicológico directamente resultante de la actividad lúdica,
- teorías educativas, que señalan la importancia del juego para restablecer o modificar posibles desviaciones de la conducta o del comportamiento,
- teorías sociales, sostienen que se juega para comunicarse con los demás,
- teorías cognitivas, donde el juego es aprendizaje.

Teorías biológicas	Teorías educativas	Teorías sociales	Teorías cognitivas
<i>Schiller (1954)</i> : el juego es un placer relacionado con las manifestaciones del exceso de energía	<i>Hall (1904)</i> : fundamenta su teoría en la biogénesis, los juegos de los niños vuelven a revivir las formas primitivas del ser humano.	<i>Wundt (1910)</i> : el juego nace del trabajo serio y la necesidad de subsistir obliga al hombre a trabajar, en el trabajo va aprendiendo a considerar la aplicación de su propia energía como fuente de gozo.	<i>Preyer (1882)</i> : se centra en la transformación infantil del objeto mediante la alquimia de su fantasía, la relación de la imaginación con el juego a dado lugar a considerarlo como una forma de alejarse de la realidad.
<i>Lazarus (1883)</i> : el juego es visto como una actividad que sirve para descansar y restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles.		<i>Claparède (1941)</i> : el juego es el trabajo del niño, es el bien, es deber, es el ideal de su vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar.	<i>Piaget (1932)</i> : el juego es simbólico, y su simbolismo esta determinado por una lógica especial de construcción del mundo imaginario del juego. Este mundo imaginario, esta frente al mundo de la realidad y es más real para el niño.
<i>Spencer (1860)</i> : el juego es una inversión artificial de la energía que, al no tener aplicación natural queda tan dispuesta para la acción que busca salidas en actividades superfluas, a falta de auténticas.		<i>Kant (1770)</i> : habla del juego en oposición al trabajo, ambos entendidos en diferentes periodos de la vida del hombre, ofreciendo el primero una función catártica o purgativa de los instintos nocivos que provocan las situaciones de la vida cotidiana.	<i>Wallon (1941)</i> : desde la perspectiva dialéctica y relacional del desarrollo ve el juego como ejercicio de cada nueva función cuando aparece, e incidirá en las vinculaciones del juego con el desarrollo motor, afectivo e intelectual.

Teorías biológicas	Teorías educativas	Teorías sociales	Teorías cognitivas
<p><i>Freud (1925)</i>: no es otra cosa que la manifestación exterior de satisfacer los impulsos sexuales primarios. Esos deseos reprimidos latentes en el inconsciente han de ser canalizados y exteriorizados por medio del juego.</p>		<p><i>Groos (1896)</i>: el juego es un ejercicio previo. En el juego se puede preparar lo que esta por llegar.</p>	<p><i>Vigotsky (1936)</i>: la técnica del juego, la transposición de las significaciones, la abreviación y la síntesis de las acciones lúdicas constituyen la condición más importante para que el niño penetre en el ámbito de las relaciones sociales.</p>
<p><i>Eriksson (1950)</i>: el juego se vincula con la experiencia de vida que el niño intenta repetir, dominar, o negar con el fin de organizar su mundo interior con relación con el exterior.</p>		<p><i>Stern (1997)</i>: el acercamiento al juego parte de una maduración y de un contacto con el mundo exterior. El individuo siente en este caso un invencible afán interno al que se entrega sin preguntar por qué ni para qué.</p>	<p><i>Elkonin(1978)</i>: propuso una teoría del juego protagonizado, este termino se aplica solo en juego si este implica: a) sustitución de un objeto por otro, con transferencia de significado, b) la reconstrucción por los niños en condiciones lúdicas, de relaciones que las personas entablan mediante su relación con los objetos.</p>
		<p><i>Buhler (1942)</i>: denomina juego a una actividad dotada de placer funcional mantenida por él, en ares de él, independientemente de lo que haga y de la finalidad que tenga.</p>	
		<p><i>Buytendijk (1936)</i>: la infancia explica el juego: el ser viviente juega porque a un es joven: el retozo, la alegría, la broma, la frivolidad, son propiedades específicas de la actividad lúdica.</p>	

Uno de los primeros investigadores que realizó estudios formales sobre el juego fue Groos (citado por Riego,1986), quien trabajó básicamente con animales. Su teoría del juego se basa en el supuesto principal de que la función del juego es la “eliminación de los sentimientos hostiles y de miedo” y tiene como requisito básico la juventud. También marca el inicio del juego en el animal

desde los primeros meses debido a que lo define como un pre-ejercicio de los instintos reflejos con los que el animal nace, es decir el juego es una actividad que tiene como fin ejercitar los instintos, que más tarde se desarrollarán y darán lugar a actividades como: cazar, comer, correr, etc., que le permitirán sobrevivir en su medio ambiente. Este autor formuló una clasificación basada en el contenido de los juegos. La primera categoría se llama “juegos de experimentación”, en esta se agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos. La segunda categoría llamada “juegos de funciones especiales” involucra los juegos de lucha, de caza, de persecución, sociales, familiares y de imitación.

Investigadores como Groos y Decloly, llegaron a la conclusión de que el juego surge cuando el animal tiene asegurada su alimentación y la protección del enemigo; se presenta entonces una actividad que no cesa con el logro de una meta, sino que se repite. Como lo menciona en el artículo “*es un ir y venir, un comenzar e interrumpir, un avanzar y retroceder*” (Bally, 2003).

Una de las principales críticas que se le hacen a este autor es si: ¿existe transferencia entre los animales y el hombre? ya que este autor dice que el juego se presenta en un carácter de preejercicio, y en ello ve su sentido biológico; a semejanza de los cachorros felinos cuando juegan con cualquier objeto que se mueve “caza” (Moreno, 1993).

Buytendijk (1936), dice que tanto el animal como el hombre juegan con imágenes; la imagen es la expresión misma del carácter “pathico”, que el juego proyecta sobre la realidad inicialmente en combinación espontánea y en el símbolo. Sin embargo, el juego es una consecuencia de la propia infancia que tiene características distintas de la vida adulta. Los requisitos de la infancia que posibilitan el juego son: la timidez, la ambigüedad, la imposibilidad y el patetismo.

Rubin Fein y Vandenberg (1983), clasifican posibles teorías del concepto y origen del “juego” en cuatro grupos:

1.- Las teorías del exceso de energía. Realmente no se sabe quien fue el que formuló la teoría de que el juego sirve para gastar energía ya que el poeta y escritor alemán Schiller (1795), en sus cartas sobre la *educación estética del hombre* mencionaba que “el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros”.

2. La teoría de la relajación. Teoría contraria a la anterior, ya que ésta trata de dar tranquilidad a alguien después de un exceso. En el origen de ésta se puede mencionar al filósofo alemán del siglo XIX Lazarus quien sostuvo “*que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga, y que para recuperarse de ellas, llevan a cabo otras actividades que le sirven para relajarse*”.

3. La teoría de la recapitulación. Esta teoría indica que los niños juegan o realizan actividades que nuestros antepasados realizaban en épocas pasadas. Los fundamentos de esta teoría son muy débiles para que pueda sostenerse, sin embargo, el psicólogo norteamericano May (1907) la defendió. Él sostenía que “*el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie*”. Por esto, el niño reproducirá durante su infancia la historia de la especie humana y realizaría en el juego esas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo.

4. La teoría del preejercicio. Esta teoría va encaminada a que el juego lleva una gran finalidad, al realizar una actividad que produce placer y que posteriormente será necesaria para diferentes causas. Esta teoría fue definida por Groos, en 1886 (citado por Riego, 1986) y sostiene que *“el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento.*

Por otra parte, Piaget, 1961 (citado por Riego, 1986) encuentra que existe tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles: el ejercicio, el símbolo y la regla, desde el punto de vista de sus estructuras mentales. Así mismo, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras como por ejemplo: (carreras de lanzamiento de canicas o bolas), los intelectuales son los juegos de mesa como: (cartas, ajedrez, etc) lo cual todos esos juegos tienen reglas ya establecidas para llegar a un acuerdo. *“El juego consistirá en un ejercicio preoperatorio o un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa”.*

Las experiencias del sujeto son fundamentales para el desarrollo de sus estructuras mentales. Más aún para el desarrollo integral del niño, es decir tanto, en el aspecto afectivo como el intelectual (Piaget, 1961).

Delval (1994), menciona que el juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto trata de recrear la realidad con un predominio de la asimilación sobre la acomodación y no trata de adaptarse a la misma. En su escrito *los tipos de juego*, presenta una tabla de la clasificación según la perspectiva de Piaget, la cual es generalmente aceptada y se apoya en los trabajos de sus predecesores que llegan a la conclusión de que el juego es una actividad que tiene el fin en sí mismo. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Huizinga (1938), historiador holandés, hacia 1938, pudo arribar a la primera definición sistemática, en la que el juego es *“una acción o actividad voluntaria realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provisto de un fin en sí acompañado de una sensación de tensión y de júbilo y de conciencia de ser de otro modo en la vida cotidiana”.*

Vigotsky (1936), considera el juego como una actividad social que con la cooperación de otros niños permite adquirir papeles que son complementarios del propio, para ello es necesario el símbolo que lógicamente va acompañado de la grandiosa imaginación del niño ya que un objeto le sirve para suplantar algo que no se encuentra a su alcance.

En resumen, de lo anterior se puede decir que la explicación del desarrollo del juego desde un punto de vista cognoscitivo nos permite ver el vínculo que existe entre la formación de las estructuras mentales del niño y sus juegos, así como las consecuencias en su evolución integral.

Por ello coincidimos con las posturas de Piaget y Vigotsky, ya que ambos toman en cuenta el símbolo como puente para la comprensión de la realidad, y la socialización entre los niños.

Así podríamos seguir mencionando una serie de conceptualizaciones más, lo cierto es que cada uno tiene razón en lo que dicen ya que se basan en grandes fundamentos y es que la palabra juego abarca tanto, que es imposible decir una definición concreta.

Los tipos de juego

La siguiente clasificación de los juegos la hizo Groos, 1886 (citado por Riego, 1986) de la siguiente forma:

Los juegos de experimentación o juegos de funciones generales, que se refieren a los sensoriales, motores, intelectuales y afectivos, y *los juegos de funciones especiales*, por ejemplo, la lucha, caza, persecución, sociales, etc.

“La mayor dificultad para el empleo de esta clasificación estriba en que es casi imposible situar en un solo casillero no solamente la multitud de casos intermedios que son revelados por la observación cotidiana, si no también, y a la vez algunos juegos clásicos” (Groos, 1886). Sin embargo, es difícil utilizar esa clasificación ya que se complica la relación con algún juego o mejor dicho no permite ubicar un juego en una sola categoría.

Por otro lado Quérat, (2003) hace otra clasificación la cual es la siguiente:

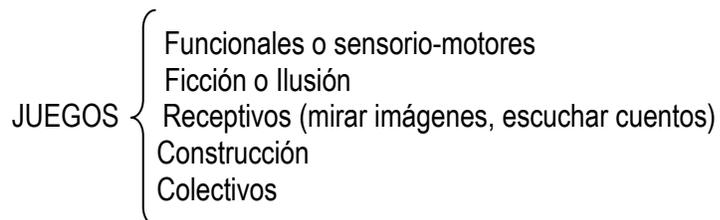
- 1.-Juegos hereditarios: por ejemplo lucha, caza y persecución.
- 2.-Juegos de imitación: se refiere a los juegos de supervivencia social y juegos de imitación directa.
- 3.-Juegos imaginativos: que se refiere a la metamorfosis de objetos, vivificación de juguetes, creación de juguetes imaginarios, transformación de personajes y escenificación de historias contadas, la cual será nuestro punto de partida para llevar a cabo nuestra investigación.

Por otro lado Stern (1998), trató de clasificar el juego pero basándose en el principio de “tomar en cuenta el grado de complejidad mental de cada juego”, veamos:

Juegos individuales.	Juegos sociales.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conquista del cuerpo: juegos motores, con el cuerpo como instrumento. ➤ Conquista de las cosas: juegos de construcción y destrucción. ➤ Juegos de papeles: metamorfosis de las personas y cosas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juegos de imitación simple ➤ Juegos de papeles complementarios: maestro y alumno, etc. ➤ Juegos combativos.

Esta clasificación se consideró incompleta debido a que es difícil definir cuándo el juego deja de ser individual y pasa a ser social, ya que con frecuencia, los niños juegan frente a otros y más unos que otros dificultándose a sí el límite exacto de lo individual y social.

Otra clasificación es la que utiliza Buhler (1942).



Tratando de llegar a una clasificación completa en todos los sentidos, Piaget (1961), encuentra que existe tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles: el ejercicio, el símbolo y la regla: *“ejercicio, símbolo y regla parecen ser los tres estadios sucesivos característicos de las grandes clases de juegos, desde el punto de vista de sus estructuras mentales”*.

Veamos la siguiente clasificación del juego que describe Piaget, nótese que se clasifica las etapas del juego más no el desarrollo cronológico del desarrollo según este autor.

<p>Juego de ejercicio (Periodo Sensorio-motor) Dominante entre los 0 y 2 años</p>	<p>Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenía un fin adaptivo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten a sí en juego. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como en el “cu-cu”, las palmas y aserrín y aserrán”.</p>
<p>Juego simbólico (Periodo Preoperacional) Dominante entre los 3 y 6 años.</p>	<p>Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en un camión, el palito en una jeringuilla que utiliza el médico. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el médico, el profesor, el conductor y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.</p>
<p>Juego de reglas (Periodo operacional) De los 6 años en adelante.</p>	<p>De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores saben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del “egocentrismo”</p>

Hasta aquí hemos desglosado la evolución del juego a la luz de las teorías de Piaget (1961), Buhle (1942), Vigotsky (1933), Buytendijk (1936), Delval (1994), entre otros y de una u otra forma se ha vislumbrado la presencia del juego a lo largo dicha evolución.

Por tal motivo cabe hacer mención la diferencia de actividad lúdica y juego cuya raíz etimológica es exactamente la misma. Entre los romanos “ ludus” significa juego. Si bien la actividad lúdica se desprende del juego, la diferencia principal entre ambos es que el juego no presenta una meta o un fin, el niño puede realizar un juego infinitamente durante el día incluso semanas, sin embargo la actividad lúdica tiene como característica contener en si misma un objetivo, una meta y un fin. Además se tiene la intervención de un adulto lo cual convierte a la actividad lúdica en un juego dirigido desde el mismo momento en que el adulto lo ha incluido dentro de una estrategia de trabajo (www.efdeportes.com; Muñiz, 1980; Blanchard, k. & Cheska, A. , 1986).

El juego como estrategia de aprendizaje en la educación

Consideramos importante detenernos en analizar qué es la educación, ya que para varios autores es un proceso largo que adquiere el hombre desde los primeros años de su vida para que en la edad adulta, sea autosuficiente, un ser capaz de pensar y actuar por si sólo a sabiendas de tomar las mejores decisiones a los problemas que se enfrente.

Krúskaia, 1927 (citado por Zhukouskaia,1994) pensaba que *“a través del juego se educa a los niños, ante todo, la independencia, las cualidades sociales, el colectivismo, el sentido de la amistad”*.

Desde los años 30’s, Krúpskaia y Lunacharski (citado por Zhukouskaia,1994) contraponían criterios erróneos acerca del juego ya que lo consideraban como una actividad de orientación y adaptación. Es una forma de reflejo individual y creador de la realidad, de su transformación convencional.

Makarenko (1980), en sus trabajos impulsaba la utilización del juego como un medio de educación moral. Consideraba que *“la esfera moral del niño puede formarse como resultado del conjunto de diversas relaciones en las cuales se coloque al niño”*.

Los niños quieren participar en la vida de los adultos, actuar como ellos, es decir lo que dicen ellos, etc., de ahí su interés en éste; y es lo que los docentes deben de aprovechar pero tomando en cuenta que se le debe dejar el juego a su manera, aunque motivándolo para que se logre lo que se planea. *“El juego es un fenómeno multifacético de la vida infantil. La utilización del juegos como un medio de educación puede resultar exitosa si se tiene en cuenta que es la actividad propia del niño, y que la independencia en él es necesario conservarla y estimularla”* (Riego,1986).

Es considerado multifacético, porque gracias a el podemos crear en el niño la gran responsabilidad de conocer, cuidar, tener sentido de patriotismo, tener capacidad de observación, desarrollar la imaginación, ser creativo, la formación de su personalidad, actuar con criterio y ser juicioso, ser analista, etc.

Para Piaget (1964), la educación consiste en formar individuos capaces de lograr una autonomía intelectual y moral. El ideario pedagógico de Piaget postula que *“la educación es una condición*

formadora necesaria del propio desarrollo natural, es decir, el proceso de formación del hombre requiere de un medio social adecuado para llevarse a efecto”.

Krúpskaia (1927), presta una gran atención al análisis del juego como la actividad multifacética cognoscitiva práctica del niño. Ella caracterizó el juego como *“la forma de adquirir y precisar los conocimientos, como el medio eficaz para asimilarlos, como la forma de pasar del desconocimiento al conocimiento. Ve en el juego la manifestación de la actividad del pensamiento del niño, la forma específica de analizar los fenómenos percibidos por él y de hacer la síntesis ulterior”* (Zhukouskaia,1994).

Para finalizar mencionaremos que el juego debe practicarse en gran medida para potencializar a los niños en edad temprana, ya que sin duda el juego es la base para una adultez sana, exitosa y plena.

Por otro lado, no debemos ignorar que desafortunadamente en la educación de algunas escuelas permanecen ajenas a esta forma de aprendizaje, como la enseñanza tradicionalista, porque siguen sin hacer participar al niño dejándolo aislado, memorizando los contenidos de la escuela primaria sobre todo en el área de historia, es por ello que retomaremos el juego como una manera activa de clase, para que así los docentes puedan retomar actividades lúdicas para beneficio de los niños.

El juego desde un enfoque constructivista.

El constructivismo promueve en la escuela activa la libertad del trabajo docente, permitiendo al niño investigar libremente y proporcionando un método de trabajo que le sirva a éste para indagar lo que le interesa, y sobre todo propiciar que el propio alumno sea quien clarifique su razonamiento (Coll, 1994). Sin embargo, del constructivismo a manera muy general lo que realmente nos interesa, es el papel que tiene el juego y cómo este fomenta el aprendizaje significativo.

Coll (1994), considera a la educación escolar como un instrumento que utilizan las personas para el desarrollo de los niños y jóvenes a través de ayuda sistemática, planificada y sostenida. Otra función de la educación escolar es promover el desarrollo social, es decir, la interacción y convivencia con los demás; según en su lectura *constructivismo e intervención educativa: ¿cómo enseñar lo que se ha de construir?*.

Por otra parte las aportaciones del alumno juegan un papel importante en su aprendizaje ya que este implica un proceso de construcción o reconstrucción de conocimientos.

El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea (Coll, 1994).

Es importante mencionar que no se completa la construcción del conocimiento como una tarea individual sino como un proceso de construcción compartido donde siempre participan profesores y alumnos.

Los alumnos solo pueden aprender mediante la actividad mental constructiva que despliegan ante los contenidos escolares, pero esta actividad por si sola no garantiza el aprendizaje, es necesario, además, que se oriente a construir unos significados acordes o compatibles con lo que significan y representan los contenidos de aprendizaje como saberes culturales ya elaborados (Coll, 1994).

Piaget (1964) se inclina por los métodos activos que permiten la búsqueda espontánea del niño y no da cabida a los conocimientos transmitidos, y sugiere la aplicación del juego por las siguientes razones:

- Porque considera el juego como una actividad más auténtica de la infancia.
- El niño logra representar la realidad a través del símbolo, es decir, utilizando la imaginación.
- A través del juego se manifiesta la creatividad.
- Contribuye a la construcción del pensamiento.

Consideramos importante hacer notar que el juego como estrategia de aprendizaje ha sido trabajado desde varias perspectivas, por lo que ahora sumaremos un concepto que nos permita entender con mayor precisión, el por qué es posible aplicar el juego como estrategia de aprendizaje.

Estrategias de Aprendizaje

Antes de explicar en este apartado el porqué es importante la utilización de estrategias en el ámbito escolar, es necesario definir que es estrategia;

De tal modo que las estrategias de aprendizaje serían aquellos procesos o técnicas que ayudan a realizar una tarea de forma idónea. Esta definición tan global la aclaran Nisbet y Shucksmith (1987) diciendo que las estrategias de aprendizaje son "*las secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, el almacenaje y/o la utilización de información o conocimiento*", de tal manera que el dominar las estrategias de aprendizaje permite al alumnado planificar u organizar sus propias actividades de aprendizaje. Estos mismos autores, además hacen dos afirmaciones importantes, con respecto a las estrategias de aprendizaje y son:

- El aprendizaje más importante es el que busca aprender a aprender: la mayoría de las personas adultas no han aprendido estrategias de aprendizaje porque nadie se las ha enseñado, de tal forma que cuando han de enfrentarse a una tarea nueva, el método que utilizan es el que siempre intuitivamente han utilizado, lo que consecuentemente hace que muy pocos sepan abordarla, además el esfuerzo será mayor.
- Otra afirmación, es el no confundir las estrategias con habilidades. La distinción reside fundamentalmente en que las habilidades son más concretas y específicas, mientras que las estrategias son un conjunto de habilidades coordinadas para conseguir una finalidad.

Por lo tanto, aprender a aprender es importante en nuestros días tanto para los niños, como para las personas adultas, ya que en una sociedad como la nuestra donde permanentemente estamos bombardeados de información, es necesario saber organizar esta información, seleccionar lo más importante, saber utilizar más tarde ese conocimiento, etc. Estas tareas requieren la asimilación de una serie de estrategias y ponerlas en práctica (Nisbet y Shucksmith, 1987).

Es por ello, que aprender jugando sería un procedimiento personal adecuado para adquirir un conocimiento que, supone impulsar el aprender a aprender, como una forma de acercamiento a los hechos, principios y conceptos. Por tanto aprender a aprender implica:

- El aprendizaje y uso adecuado de estrategias cognitivas, se refiere a la utilización de estrategias de memorización, elaboración y transformación. Dentro de las de memoria se identifican las estrategias de repetición, reglas mnemotécnicas, etc. Las estrategias de elaboración sirven para construir estructuras de sentido al interior de los materiales a aprender, la integración de un nuevo material con el saber ya almacenado y la transferencia de lo aprendido a otros contextos. Las estrategias de transformación son, en primer lugar, modos de proceder de reducción de información que estructuran los procesos de selección y codificación (Weinstein y Mayer 1986). Estas estrategias son las idóneas para utilizarlas en el aprendizaje de la historia.
- El aprendizaje y uso adecuado de estrategias metacognitivas, son el segundo grupo de estrategias de aprendizaje y dan referencia a la planificación, control y regulación del propio proceso de aprendizaje. Una disponibilidad flexible de estrategias metacognitivas es una condición decisiva para el aprendizaje autodirigido. El aprendizaje efectivo no sólo exige saber las propiedades efectivas de los elementos que ayudan a aprender, sino también estrategias de control metacognitivo que dirigen el propio proceso de aprendizaje.

Esto vale tanto para la planificación del aprendizaje y la selección de estrategias de aprendizaje como para el control de los procesos de comprensión y la modificación de los modos de proceder ante el surgimiento de dificultades de aprendizaje. Estas estrategias de control, que cumplen funciones ejecutivas y de autorregulación, son la clave del aprendizaje reflexivo.

- El tercer grupo de estrategias según Weinstein y Mayer (1986). Son las estrategias de administración de recursos, que son caracterizadas como estrategias de apoyo. Wild, Schiefele & Winteler (1992) diferencian entre administración de recursos internos y externos. Dentro de las estrategias internas mencionan el control del esfuerzo y la atención, tanto como la atención planificada del tiempo de aprendizaje. La administración de recursos externos se refiere, por el contrario, a la conformación óptima del entorno del aprendizaje personal y material.

Volviendo a la idea de Weinstein y Mayer (1986) podemos afirmar que las estrategias de elaboración, transformación y metacognitivas pueden ser caracterizadas sintéticamente como estrategias de procesamiento en profundidad, a diferencia de las estrategias superficiales o de repetición.

Otro concepto de estrategias según Klauer (1988) y Friedrich & Mandl (1992), son secuencias de acción dirigidas a la obtención de metas de aprendizaje. Representan complejas operaciones cognitivas que son antepuestas a los procedimientos específicos de la tarea. En general, las estrategias de aprendizaje son representadas mentalmente como planes de acción.

Estrategias Cognitivas

El concepto de estrategia cognitiva es *“el conjunto de procesos que sirven de base a la realización de tareas intelectuales”*. Son manifestaciones observables de la inteligencia, por tanto, un uso adecuado de estas estrategias implica una mayor inteligencia (Mayor, 1993).

Se considera relevante dar a conocer al lector el Programa de Enriquecimiento Instrumental de Feuerstein, 1999 (citado por López, 2002); el cual se basa en un concepto de inteligencia que consta de tres aspectos fundamentales: una lista de funciones cognitivas potencialmente eficientes, un mapa cognitivo y una teoría del desarrollo cognitivo.

Para Feuerstein los procesos cognitivos se desarrollan a través de dos modalidades de interacción entre el organismo y el ambiente: él lo llama "*aprendizaje directo*" para la exposición directa del organismo a los estímulos, y la experiencia del "*aprendizaje mediado*".

- La exposición directa del organismo a la estimulación: es decir, un organismo se modifica a lo largo de la vida al estar expuesto directamente a los estímulos. Estos estímulos, percibidos y registrados por el organismo, modifican la naturaleza de la interacción del mismo, y por tanto se producen cambios evidentes a lo largo de la vida.
- La experiencia del aprendizaje mediado: es fundamental para el desarrollo de las funciones cognitivas más elevadas del individuo y para la modificabilidad cognitiva, En este caso el educador selecciona los estímulos del medio, los organiza, reordena, agrupa y estructura en función de una meta específica. El mediador intenta enseñar al sujeto el significado de la actividad más allá de las necesidades inmediatas, de forma que el alumno pueda anticipar la respuesta ante situaciones parecidas. Por tanto el aprendizaje mediado tiene tres características: "*intencionalidad (el mediador altera intencionada y sustancialmente la naturaleza del estímulo), trascendencia (la meta del aprendizaje mediado va más allá de la producción de conducta en respuesta a una necesidad, para proyectarse a metas más elevadas y distantes), y significado (el suceso presentando al niño en la interacción tiene un significado afectivo, motivacional y orientado al valor)*" (Feuerstein,1999).

Esta idea nos induce a pensar que los sujetos culturalmente deprivados se caracterizan por una serie de funciones cognitivas deficientes que son los responsables directos de su bajo nivel de trabajo y su ineficaz uso de las oportunidades de aprendizaje. Dando como resultado un bajo rendimiento académico.

Feuerstein, 1999 (citado por López, 2002); expresa que la falta de experiencias de aprendizaje mediado produce una serie de funciones cognitivas deficientes. Las dificultades de estas funciones reflejan las limitaciones en el campo actitudinal y motivacional, a la vez que expresan una falta de hábitos de trabajo y aprendizaje.

Resumiendo el programa y a nivel muy general, los instrumentos que se utilizan se pueden agrupar en los siguientes apartados:

- a) Organización de puntos: es el primer instrumento del programa y trata de que el alumno desarrolle su percepción y estructuración, a la vez que le hace corregir su impulsividad. La tarea central consiste en organizar un conjunto amorfo de puntos introduciendo en ellos un orden impuesto por una serie de modelos.
- b) Instrumentos para enseñar pensamiento relacional y representación: instrumentos relacionados con la orientación en el espacio, relaciones temporales, relaciones familiares y progresiones numéricas. También están los instrumentos de percepción analítica, comparaciones y de categorización.
- c) Instrumentos avanzados: como el de relaciones transitivas, de silogismos y el de diseños de patrones (López, 2002).

De lo anterior se concluye que la meta de las estrategias de aprendizaje es "*enseñar a pensar*", lo que induce al niño a que no deben reducirse los conocimientos marginales, sino que deben

traspasar el conocimiento. Lo que finalmente se pretende es educar al alumno para lograr su autonomía, independencia, y juicio crítico, y todo ello mediatizado por un gran sentido de la reflexión. Por lo tanto el profesor debe desarrollar en su alumnado la capacidad de reflexionar críticamente sobre sus propios hechos, y por tanto, sobre su propio aprendizaje, de tal manera que la persona logre mejorar su práctica en el aprendizaje diario, convirtiendo esta tarea en una aventura personal en la que a la par que descubre el mundo, profundiza en la exploración y conocimiento de su propia personalidad Llera,1993 (citado por López, 2002).

Aprendizaje cooperativo

Las estrategias de juego aplicadas a la educación, tienen un componente importante, y es que se llevan a cabo en grupos, lo cual nos lleva a entender el aprendizaje cooperativo que es una estrategia para lograr incorporar a estudiantes de diversos niveles adquirir habilidades en el alumno dentro y fuera del aula escolar (Straetger, 2003).

Por otra parte, se enseña a los niños a solicitar ayuda a sus compañeros y a manejar el *feedback* como herramienta de refuerzo y apoyo. Se espera que interactúen entre si, que compartan ideas y materiales, apoyo y alegría en los logros académicos de unos y otros, que elaboren y expresen conceptos y estrategias aprendidas esto con la finalidad de incrementar su rendimiento escolar.

A continuación se mencionan algunas estrategias de juego que cumplen con los conceptos que hemos venido acotando: estrategia de aprendizaje, aprendizaje cooperativo y juego, que se pueden emplear para la enseñanza:

- Rompecabezas: esta modalidad busca que cada participante tenga una tarea y la suma de las tareas sea una meta común;
- Aprendiendo juntos: todos los miembros del grupo construyen juntos su conocimiento, pero tienen metas comunes;
- Investigación en grupo: grupo de trabajo, donde grandes investigaciones se dividen y se tienen sub tópicos con sub metas y sub tareas específicas para lograr una meta mayor;
- Descubrimiento: de un tema se va descubriendo líneas de investigación que permiten ampliar o lograr una meta (Melero y Fernández, 1995);
- Historieta: es una relación breve, cuento o anécdota;
- Subrayado: de un tema se resaltará con líneas lo más importante;
- Resumen: reducir a términos breves y precisos lo esencial de un asunto o materia (Encarta, 2001).

Dificultades en el aprendizaje de la historia

Antes de explicar las dificultades que tienen los alumnos en el aprendizaje de la historia es necesario definir el objetivo que tiene esta disciplina y el por qué es necesario la utilización de estrategias en los alumnos.

Si bien es cierto que a lo largo del tiempo la enseñanza de las ciencias sociales son vistas como un producto histórico, sujeto a interpretación y cambio por el efecto de los alborotos científicos que afectan los planteamientos compartidos por aquellos que elaboran el conocimiento en un momento de terminado, la enseñanza de la historia tiene como finalidad explicar la realidad actual desde el pasado, tal y como se ha ido desarrollando y configurando (Mauri y Valls, 1999).

¿Por qué proponer estrategias de juego para la enseñanza de la materia de historia? López (2002), considera que las causas más importantes que inciden en la resolución inadecuada de los problemas formales referidos a una disciplina es precisamente la influencia de las ideas previas de los alumnos en relación con el contenido a aprender. Esto implica que no basta con enseñar a los alumnos, también es necesario proporcionarles contenidos específicos sobre los que ejercitar esa capacidad diferencial.

Es aún poco lo que sabemos sobre las habilidades o capacidades que los alumnos deben desarrollar para construir su conocimiento histórico. Un rasgo intrínseco del conocimiento que se construye sobre la historia es que no cabe sobre los hechos ninguna observación directa (López, 2002).

Otro aspecto importante es que los alumnos no contemplan el grado de organización, relevancia y accesibilidad de los conocimientos en relación con el nuevo contenido de aprendizaje, como la identificación de la naturaleza de saberes de tipo declarativo, procedimental, estratégico y metacognitivos implicados en el aprendizaje de la historia.

Cowie, 1990 (citado por López, 2002) menciona como dificultades concretas en el aprendizaje de la historia, la escasa capacidad para ver vínculos, encontrar relaciones, establecer contrastes y generalizaciones o discriminar, y afirma que los alumnos con déficit de atención en historia carecen de imaginación, curiosidad, memoria a largo plazo y dificultades que podríamos agruparlas en el apartado de factores genéricos: una base conceptual y relacional inadecuada, los métodos didácticos erróneos, etc.

En la historia se dan una serie de desorientaciones, actitudes mentales e ideas preconcebidas que dificultan un enfoque correcto como son:

- Los tópicos o saberes vulgares, son las expresiones populares o triviales que en repetidas ocasiones los sujetos dan a una idea una concepción errónea a un hecho que no comprenden (Barnat, 2000).
- Los anacronismos, consiste en suponer erróneamente un hecho antes y/o después del tiempo en que sucedió, como por ejemplo en los niños la noción de tiempo parece aún mas difícil de adquirir que la de espacio, y probablemente no se consigue hasta los 12 años. Para los pequeños el tiempo es discontinuo y local, puesto que cada tiempo se detiene con el movimiento. A medida que el niño va creciendo en edad, el sentido del tiempo se vuelve más práctico y más detallado (Barnat, 2000).

A partir de los 13 años el niño ha comenzado a vivir el concepto del tiempo como movimiento a un concepto más estático. Solo después de los 15-16 años el individuo va alcanzando la capacidad de entenderlo y aplicar esa capacidad al estudio de la historia (López, 2002).

- Los prejuicios, es juzgar una acción o efecto antes de tener de ellas cabal conocimiento. Por ejemplo las ideas previas que los alumnos tienen sobre la historia en el periodo de la enseñanza obligatoria suele ser errónea, lo que requiere una conceptualización rigurosa y flexible, que desencadena dificultades de comprensión de conceptos socio históricos debido a que antes de involucrarse con el tema histórico no tienen el interés por aprender dicho contenido porque en repetidas ocasiones los niños ya están predispuestos a creer que la historia es una materia aburrida y tediosa donde solo sucedieron hechos históricos que no son relevantes para ellos (López, 2002).

Estudios como el que realizó (López, 2002), parecen demostrar una configuración menos estática del desarrollo cognitivo, aduciendo que en buena medida la aptitud para el aprendizaje de determinados conocimientos históricos es cuestión de actuación y ejecución. Desde esta perspectiva se sugiere que es muy posible que con una ayuda intelectual adecuada, los alumnos podrían alcanzar mejores metas en su desarrollo cognitivo en general y en su aptitud para el aprendizaje de lo histórico.

El dominio conceptual de la ciencia histórica resulta especialmente complejo puesto que podría decirse que los conceptos históricos son difusos y polisémicos, porque su significado depende del momento histórico, del contexto, de la perspectiva historiográfica que se utilice y están sujetos a diferentes interpretaciones.

Los conceptos históricos son cambiantes, es decir, no tienen un mismo significado a lo largo de la historia.

Maestro, 1992 (citado por López, 2002), hace una síntesis de las dificultades de conceptualización histórica agrupándolas en tres apartados:

- A. Dificultades derivadas del desarrollo de las capacidades cognitivas, esto se refiere a que el alumno presenta dificultad para entender algún tema, es necesario que cuente con conocimientos previos.
- B. Dificultades derivadas del tipo de aprendizaje utilizado, por que desafortunadamente el aprendizaje es memorístico, dando como resultado que el alumno olvide el contenido.
- C. Dificultades que se derivan de la compleja naturaleza de la materia histórica, esto se refiere al grado de complejidad de dicha asignatura. Es necesario situarnos en la época, y a que público se dirige la enseñanza en cuanto edad y nivel sociocultural de los niños.

Los alumnos poseen más información de la que suponemos sobre acontecimientos históricos y en consecuencia suelen tener algún posicionamiento moral o ético sobre estos conceptos de uso más frecuente.

Los alumnos tienen dificultades para comprender los conceptos en el siguiente orden:

Cronológico porque el alumno no comprende en que orden fueron presentándose los acontecimientos.

Sociopolíticos: por que los alumnos no alcanzan a comprender los conceptos en torno a la sociedad, pueblo, religión, idioma, partidos políticos, y organizaciones sociales como un todo; y personalizados a cada personaje ilustre de la historia (López, 2002).

Existen profesores que afirman que el origen de las dificultades parece estar en los conceptos en sí, en la escasa base de conocimientos que presenta el alumnado, así como poco hábito de estudio y que una buena enseñanza es capaz de superar las dificultades que se pudieran presentar (López, 2002).

Como trabajar la enseñanza de la historia.

Domínguez, 1991 (citado por López, 2002), señala la conveniencia de trabajar el aprendizaje y corrección de conceptos de historia apoyándose en el recurso de la empatía. Ello en base a que la interacción entre instrucción conceptual y ejercicios de empatía mejora la comprensión histórica.

Hoy se insiste en un concepto de tiempo histórico que vaya más allá de la mera cronología y en el se inscriban también los aspectos ligados a la comprensión histórica (López, 2002).

Las múltiples dificultades y problemas relacionados con la percepción del tiempo histórico se deben a que bajo la denominación de éste se esconden conceptos o significados diversos que se adquieren por el niño a distinto ritmo y que contemplado desde la perspectiva psicológica, se trata de un metaconcepto que engloba varios subsistemas (López, 2002).

Las cuestiones relativas al tiempo histórico son muy problemáticas, pero sin duda no son sólo situaciones de tipo psicopedagógico los que pueden explicar esta dificultades. Hay que plantearse la pertinencia de la enseñanza de la historia que se ofrece, y la incidencia que en los conocimientos históricos de los alumnos puede tener su escasa presencia en los programas escolares de la enseñanza obligatoria.

Las dificultades en el dominio de los aspectos cronológicos es una de las características más relevantes en la comprensión infantil del tiempo histórico

Para enseñar la cronología histórica a los alumnos hay que cuidar de no traducirla en la memorización de fechas descontextualizadas, sino como mapa temporal que les sirva de su conocimiento histórico.

Entender el tiempo histórico incluye también el dominio del concepto de la sucesión causal e histórica, lo que conlleva a dos ámbitos de dificultad:

- 1) La consideración de que el intervalo temporal causa - efecto suele ser mayor en la historia que en otro dominios causales y,
- 2) Por que los hechos históricos tiene más de una causa y producen más de una consecuencia y no se suelen producir relaciones causales lineales. Sin las explicaciones causales, se complica la comprensión de los acontecimientos y procesos históricos (López, 2002).

Los alumnos tienden a convertir la causalidad en una sucesión lineal de acontecimientos sin relación mutua de los diversos factores en juego. Para trabajar con los alumnos su capacidad de comprensión de la causalidad en historia, se precisa enseñar y aprender a priorizar y reducir las causas en un orden estableciendo en una jerarquía causal (López,2002).

Otra dificultad en los alumnos para comprender los hechos históricos estriba en la escasa capacidad para comprender otros pensamientos, y otros hábitos de personas que vivieron en épocas distintas a la suya. Es importante que los alumnos contemplan la importancia que tiene para la comprensión de los hechos y procesos, situarlos en un contexto tanto histórico como historiográfico (López, 2000).

El conocimiento de la historia ayuda a responder muchas preguntas sobre nuestra propia vida, ayuda entender y a vivir en el presente y parece ir quedando atrás la práctica de una enseñanza de la historia basada en la anécdota, las fechas y los nombres.

Para terminar, se puede decir que un punto de partida para la enseñanza de la historia en los niños y adolescentes es la curiosidad por las ideas, las cosas y los acontecimientos. También fomentar la capacidad de evaluar las pruebas de forma lógica y tratar directamente con las fuentes de la historia (López, 2002).

Es por ello que diferentes investigaciones sugieren que el juego es una alternativa, un ejemplo es el portal educa historia http://www.monografias.com/bnh/2/2_especial.html, que presenta distintos juegos para enseñar momentos de la historia, a través de juegos interactivos donde el niño tiene la oportunidad de aprender por medio situaciones divertidas. En este sentido se encuentra también WebQuest que ofrecen un modelo para los profesores que buscan la manera de integrar la Internet como parte de su enseñanza. Cada WebQuest tiene una tarea clara o un problema específico con una gran cantidad de enlaces que se relacionan con un tópico o con el contenido del tema de estudio de un curso determinado. Las WebQuests están diseñadas para optimizar el tiempo que los estudiantes pasan conectados a la Internet.

Otro ejemplo son los programas de enseñanza de la historia a través de juegos didácticos que presenta la Universidad de Valladolid, (<http://www.fsanchez-albornoz.com/xviii-cursos/didactica.htm>) aplicables a niños y adultos, donde los juegos son tanto interactivos como cooperativos.

Labrador, M., y Laboulais, C. (2002) de la Universidad de Valencia proponen el juego como herramienta para la enseñanza-aprendizaje, tanto de la historia como de las otras materias que se imparten en la escuela regular procurando así, métodos didácticos alternativos cuya finalidad siempre será que el alumno atienda sus necesidades educativas y aprenda los contenidos marcados por los programas de estudio.

Después de esta revisión, se considera que el juego puede ser una estrategia importante en el aprendizaje de los niños en la materia de historia, en el nivel básico particularmente en 4to año de primaria, pues es una estrategia de aprendizaje de tipo cooperativo que puede romper con las dificultades en el aprendizaje de dicha asignatura.

Para efectos de esta investigación fue conveniente revisar algunos autores que consideramos más relevantes en este trabajo como son Piaget (1994), Vigotsky (1936), Stern (1998), Delval (1994), y Buhler (1942), Riego (1986), etc. Con la finalidad de conceptualizar el juego, el cual aludimos que es una actividad multifacética, donde el niño recrea la realidad. Por otro lado las actividades lúdicas se enfoca a lograr un objetivo específico y meta.

Capítulo II

RENDIMIENTO ESCOLAR

Es importante definir que es rendimiento escolar, y al mismo tiempo, es necesario hacer una revisión de las definiciones que se han hecho sobre rendimiento escolar.

Cuevas (2002), hace referencia al hablar de rendimiento escolar a la institución escolar, pues constituye el principal indicador de su funcionamiento. Este concepto que maneja se refiere al nivel del aprovechamiento que logra el alumno a partir de criterios educativos instituidos en un determinado contexto socio-cultural, para su observancia en el ámbito escolar el cual implica una dimensión que abarca desde el mínimo hasta el más alto aprovechamiento. Una escuela que tiene alumnos de alto aprovechamiento académico indica un adecuado valor como institución educativa.

Sin embargo, consideramos que la preocupación que hay en el rendimiento escolar, es cuando el niño se encuentra en el extremo bajo de la misma. Pues parece no ser importante si este lo hace bien y tiene altas calificaciones, estos no son niños problema, al contrario, son los ejemplos a seguir.

Así pues, es conveniente definir lo que es fracaso escolar, pues es el extremo de la curva que incomoda a la mayoría de los actores educativos. Cuevas (2002), para comprenderlo ha generado múltiples explicaciones teóricas, como planteamientos metodológicos y prácticas en su experiencia académica, y menciona que con este concepto se hace referencia al logro deficiente por parte de los alumnos de los contenidos, metas y prácticas instituidas en la escuela que abarca:

- a) la reprobación de grados,
- b) el bajo aprovechamiento y deserción escolar, por consiguiente este concepto necesariamente remite a su opuesto el “éxito escolar”.

Por tal motivo desde el punto de vista de Cuevas (2002) rendimiento escolar *es un proceso que forma parte del desarrollo del sujeto escolar que se entiende por “éxito” y “fracaso”, y al parecer son conceptos que se construyen a partir de las significaciones y del rendimiento escolar.*

Algunas variables potencialmente determinantes en el bajo rendimiento escolar según el *Instituto Internacional del Planeamiento de la Educación (IIPE, 1999)* son:

1. Factores nutricionales del niño,
2. Bajos ingresos por parte de los padres,
3. Características de docentes, alumnos, directivos, padres de familia y las relaciones que se establecen entre todos estos actores ,etc.

1.-*Factores nutricionales del niño*: una variable que influye en el bajo rendimiento escolar del niño. A pesar de que no se dispone de información específica sobre la relación que existe entre estado nutricional y desempeño escolar, si se tienen elementos de juicio derivados de estudios importantes sobre desnutrición y desarrollo intelectual en la edad escolar, que se pueden extrapolar con cautela para explorar la dinámica de interrelaciones semejantes en edad escolar (IIPE, 1999).

Así como lo menciona el artículo llamado “la importancia del desayuno” citado por (www.dietasmedida.com-noticias-laimportanciadeldesayuno), el cual hace referencia que el desayuno es muy importante para el rendimiento del niño durante el resto del día, ya que el niño que no desayuna se ve afectado en su rendimiento escolar y capacidad de aprendizaje, desde sus procesos de memoria hasta la comprensión de conceptos.

Por ejemplo, cuando no desayunamos tenemos al organismo en un período de ayuno durante más de 12 horas en las cuales el organismo no tiene combustible. Es como si necesitáramos ir por carretera a un lugar lejano y no le pusiéramos gasolina al coche. Cuando vamos a un lugar con poca gasolina nos sentimos estresados y angustiados por no saber si vamos a llegar o nos vamos a quedar con el coche parado a medio camino. Lo mismo sucede con el organismo con un ayuno prolongado ocurre, una situación de estrés metabólico donde se afecta el funcionamiento cognoscitivo.

En Cambridge, Massachussets y en Houston Texas, (citado en www.terra.com.mx/mujerenarmonia/articulo088832), se realizaron estudios donde se comprobó lo anterior. Los estudios se realizaron con niños que gozaban de buena salud y tenían entre 9 y 11 años. A las 7 de la noche se les dio de cenar y a las 8 de la mañana del día siguiente a la mitad de los niños se les dio de desayunar un desayuno que contenía 535 calorías.

Los niños que no desayunaron erraron con mayor frecuencia en las pruebas de discriminación visual y la memoria incidental Inclusive el rendimiento cognoscitivo puede variar dependiendo de la duración del ayuno. Un niño que habitualmente ayuna puede rendir mejor a las 10 de la mañana pero no a las 11 de la mañana, es simplemente cuestión de tiempo.

Por tal motivo se recomienda que todo ser humano desayune proteínas, esto con la finalidad de mantenerse en óptimas condiciones principalmente en las funciones del cerebro.

En otras palabras, parece razonable pensar que si un niño llega a la edad escolar después de haber padecido desnutrición en sus primeros años, hay un retardo en el crecimiento y atraso en su desarrollo cognoscitivo, es bien probable que su rendimiento educativo se vea afectado en el ámbito escolar (www.dietasmedida.com-noticias-laimportanciadeldesayuno).

De esta manera, el conocimiento que se tenga sobre la interrelación de nutrición, salud y desarrollo intelectual, tanto a nivel de la familia como de las instituciones responsables de salud de madres y niños, será factor básico para asegurar la incorporación normal del niño a la escuela (www.dietasmedida.com-noticias-laimportanciadeldesayuno).

De lo anterior hemos llegado a la conclusión que la relación de la nutrición con el rendimiento intelectual del niño escolar, por lo cual se puede decir que la desnutrición en los primeros años de vida puede afectar el comportamiento y el rendimiento del niño en alguna etapa de su vida. Por que el niño mal alimentado en ocasiones es indiferente, apático, desatento, con una capacidad limitada para comprender y retener hechos, y con frecuencia se ausenta de la escuela. Todo ello se refleja en el proceso de aprendizaje y en el rendimiento escolar.

Bajos ingresos en la familia

Los escolares de familias de bajos ingresos en ocasiones están mal alimentados y presentan signos de mala nutrición. Esto provoca que los niños tengan desinterés en la escuela, así como sueño, cansancio, aburrimiento y poca participación en el aula. Así mismo, el rendimiento del niño en la escuela dependerá de las facilidades físicas existentes, pues si se carece de un espacio para estudiar o los elementos mínimos para llevar a cabo las actividades escolares, se puede llegar a desmeritar el esfuerzo que los alumnos pongan en aprender.

Un buen ambiente escolar, unido a condiciones mínimas de bienestar económico y psicosocial en la familia, que incluya una alimentación saludable para el niño, son elementos indispensables para el éxito en la escuela (www.dietasmedida.com-noticias-laimportanciadeldesayuno).

Características de docentes, alumnos, directivos, padres de familia y las relaciones que se establecen.

Los docentes

Debido a las recientes investigaciones que se ha llevado a cabo en el IIPE (1999), sobresalen tres variables que influyen en el rendimiento escolar de los niños por parte de los docentes estos son:

1. Los años de experiencia de los docentes,
2. las percepciones de los docentes acerca de las disposiciones,
3. las capacidades de los alumnos,
4. la capacidad pedagógica e interés de los maestros por desarrollar en todos sus educandos todo su potencial intelectual.

Esto quiere decir que cuanto mayor sea la confianza del docente respecto a las instituciones, así como más sean los años de experiencia del docente, mayor será la probabilidad de que sea bueno el rendimiento de la escuela en el que el docente se desempeña. En otras palabras, docentes experimentados, optimistas respecto a las capacidades de sus alumnos, hacen mejores escuelas y mejor es la enseñanza (IIPE, 1999).

Los padres

Respecto a los padres, hay dos grandes variables que podrán determinar las diferencias de rendimiento escolar en la escuela:

- a) relación con sus hábitos culturales (lecturas, esparcimientos, etc) y el papel otorgado al estudio y a las actividades escolares de sus hijos dentro de la rutina familiar.
- b) las percepciones de los padres respecto de lo que ocurre en la escuela en general y sobre las cualidades de los docentes de sus hijos, y los directores en particular (IIPE, 1999).

Del mismo modo la familia toma un papel importante en el rendimiento escolar del niño, ya que es quien ayuda casi siempre en sus tareas al alumno, asisten a reuniones de padres que organiza la escuela, proporcionan el hábito de leer a sus hijos etc., además de apoyar las actividades de los alumnos.

Por otro lado se incluyen los problemas familiares como: tensión y discusiones en el hogar, acuerdos en aspiraciones a que los hijos sigan estudiando, dar seguimiento en el rendimiento escolar de los hijos, el rol de los castigos severos en el aprendizaje, etc. (IIPE,1999).

La escuela

La existencia de orden y disciplina en la escuela, el interés de los docentes por los problemas de los alumnos, la transmisión de buenos modales, el respeto, el fomento a la participación de los alumnos en clase, estímulo a la creatividad, estímulo a la libre expresión de ideas, modernidad de los métodos utilizados por los docentes, grado de exigencias de los docentes, dinamismo de su estilo pedagógico, opinión del docente sobre la capacidad de sus alumnos, favoritismo en el trato de los alumnos, autoritarismo y arbitrariedad de los docentes y estímulo a la competencia entre los estudiantes a través de la recompensa de los que más se esfuerzan. Son variables que pueden favorecer o repercutir en el rendimiento escolar de los alumnos por que a medida de que él niño crezca en un ambiente agradable y reconfortable mayores serán sus expectativas educativas (IIPE,1999).

Asimismo no podemos separar los vínculos que existen entre el contexto escolar y familiar ya que estos son fundamentales para el desarrollo integral del niño.

Los alumnos

La participación de los alumnos en la escuela es importante para reforzar su autonomía, autoestima y reafirmar sus conocimientos previos, además que es necesario el uso de materiales alternos a los textos obligatorios que proporciona la Secretaría de Educación Pública (SEP), estos materiales pueden ser láminas, rompecabezas, memoramas, películas educativas, etc; esto con la finalidad de incrementar sus habilidades y estrategias académicas.

La actitud y las expectativas de los alumnos a seguirse superando académicamente, favorece en gran medida en el rendimiento escolar así como el estímulo por parte de los padres y la ayuda económica que vayan requiriendo los alumnos, sin dejar a un lado los apoyos motivacionales de maestros y directivos que son de gran importancia para que él alumno se encuentre en un ambiente agradable y satisfactorio para él. Con ello mayor probabilidad tendrá de tener un rendimiento escolar favorable (IIPE,1999).

Otro punto que puede presentar en él niño un bajo rendimiento escolar son las emociones, tal es el caso de la depresión y la angustia, como lo menciona Rivera (2000), en su ensayo *las emociones y el bajo rendimiento académico*.

La depresión como la ansiedad pueden ser producto de situaciones extrañas y distintas, en otro sentido, pueden ser resultado de rasgos de personalidad con distintos grados de agudeza, es así, como la depresión tiene una temporalidad relativamente corta, mientras que la ansiedad es constante y puede extenderse por varios años en la vida de la persona, así mismo, podemos encontrar casos donde ambas se combinen, produciendo situaciones extremas donde los alumnos o personas alcanzan niveles de gravedad por la que la intervención terapéutica se hace

indispensable, por lo tanto estas son dos variables que influyen en el bajo rendimiento escolar (Rivera,2000).

Así mismo, algunos alumnos presentan estados depresivos por cualquier circunstancia que se presente dentro o fuera de su núcleo social, tal es el caso del maltrato intra familiar, el divorcio de los padre, bajos recursos económicos, mala comunicación; es decir, la problemática que se encuentra constantemente en el núcleo familiar donde la dinámica usualmente resulta ser poco funcional, además de ser bastante añeja, lo que da como resultado un importante distanciamiento al menos en el plano afectivo por parte de los miembros, lo cual afecta el rendimiento escolar del niño, detrás de esto encontrando elementos importantes de depresión y ansiedad y más en lo profundo se puede descubrir disfunciones familiares de importancia. La mencionada disfunción se caracteriza por falta de comunicación, imposición por parte de los padres, protección y sobreprotección, por tal motivo que el niño se sienta aislado, con una baja autoestima y quizás culpable o responsable de la situación que se vive en su núcleo familiar (Rivera, 2000).

Es por ello que la ansiedad y la depresión son elementos que se pueden presentar en algunos niños, en algunos casos más evidentes y en otros no.

Por lo anterior, es necesario que las escuelas no solamente se preocupen por la educación de los niños si no también de los padres, realizando talleres para padres, juntas, entrevistas constantes con los padres y sus hijos, inclusive dando apoyo psicológico según se requiera, ya que las relaciones familiares quienes tiene un peso fundamental en el desarrollo, en este caso académico de sus hijos (Rivera, 2000).

Otra punto que apoya esta información es la revista *Encuestalina* donde se dice que México es un país de reprobados en el artículo realizado por Guevara (1991), ya que oficialmente, de cada 100 alumnos que se inscriben en primaria sólo 57 de ellos la concluyen.

El objetivo del estudio antes mencionado, fué obtener información indicativa sobre el desarrollo intelectual de los alumnos en las cuatro áreas fundamentales de estudio (matemáticas, español, ciencias sociales y ciencias naturales): los resultados de estos exámenes son altamente preocupantes. Porque el 83.7% de los alumnos de primaria, los alumnos examinados obtuvieron calificaciones inferiores a 6 puntos en una escala de 10.

Evidentemente, no se trata de carencias naturales o heredadas de los niños, si no de deficiencias del sistema escolar como del bajo rendimiento escolar.

Por otro lado la Secretaria de Educación Pública (SEP) indica en su evaluación más reciente que el 10% de las escuelas en México tiene un logro académico muy bajo. Pero en el medio rural esta cifra alcanza el 21%, mientras que en zonas urbanas el porcentaje es de 4.9% (Herrera, 2001).

La evaluación, que se aplicó a más de 5 millones de alumnos de educación primaria de 1995 a 1998, como parte del Programa de Carrera Magisterial, estableció cinco niveles de logro académico en el país (muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto). Sin embargo en el Distrito federal los profesores de educación básica reagrupan esta clasificación con tres niveles de calificación:(alto de 8 a 10, bajo de 5 a 7 y muy bajo menos de 5).

De lo anterior se resume, que el rendimiento escolar es un fenómeno complejo en el que influyen múltiples factores causales. La calidad de los aprendizajes depende tanto de las características de las instituciones y los procesos pedagógicos como de los atributos y las disposiciones de los integrantes de estos contextos.

Después de la revisión anterior, consideramos que uno de los problemas que viven hoy las personas, es la falta de conocimientos históricos por el poco interés de ellos de aprender dicha asignatura. Pero sí nos detenemos a pensar porque hay esa apatía entre los jóvenes de hoy y de ayer, una respuesta probable es que la enseñanza de la historia en ocasiones es memorística y tediosa.

CAPITULO III

MÉTODO

De la idea anterior, concebimos que las actividades lúdicas pueden ser una estrategia de aprendizaje que favorezca el rendimiento escolar en niños de cuarto año de primaria en la materia de historia. Para que a medida de lo posible, se enseñe una historia más elaborada, más dinámica, donde a los niños se les permita edificar una sociedad más humana y sobre todo más interesada en los problemas de su propio país.

Así entonces, la presente investigación busca probar: ¿podrían las actividades lúdicas favorecer el rendimiento escolar en la materia de historia en los niños de cuarto año de primaria?

Objetivo general

- Probar si a través de actividades lúdicas los niños que presentan bajo rendimiento escolar, adquieren un aprendizaje favorable en los contenidos, de la asignatura de historia de cuarto grado de primaria.

Objetivos particulares

- Respetar los objetivos propuestos por el libro oficial de historia de 4to grado de primaria de la SEP, el cual es: proporcionar información sobre nuestro pasado, despertar en los niños el gusto por la historia y amor por la patria (SEP, 1997).
- Adaptar algunos juegos populares como estrategias lúdicas en los contenidos del Porfiriato, Movimiento Maderista y Movimiento Constitucionalista en la materia de historia con niños de 4to grado de primaria.
- Adaptar juegos populares para favorecer el rendimiento escolar de los niños.
- Aplicar actividades lúdicas en el aprendizaje de los contenidos de historia, en niños que presentan bajo rendimiento escolar en 4to grado de educación primaria, en la escuela pública Indira Gandhi ubicada en la calle Yucalpeten de la delegación Tlalpan, en México D.F.
- Comparar las calificaciones antes y después de la aplicación de actividades lúdicas en la materia de historia y así determinar si las actividades lúdicas favorecieron o no al rendimiento escolar de los niños.

Hipótesis teórica.

Las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje del niño, en los contenidos de la materia de historia y por lo tanto, ayudarán a mejorar el rendimiento escolar. Así mismo, los niños que presentan bajo rendimiento escolar, incrementarán su aprendizaje cuando se le enseñe en base a actividades lúdicas

Hipótesis estadística de la diferencia de medias

Hi-

- Existen diferencias estadísticamente significativas entre los grupos control y experimental al aplicar estrategias de juego comparado con la enseñanza tradicional al enseñar contenidos de historia en 4to grado.

Ho

- No existen diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y experimental al aplicar estrategias de juego comparado con la enseñanza tradicional al enseñar contenidos de historia en 4to grado.

Utilizamos un modelo estadístico de diferencia de medias, y una t student para grupos pareados e independientes, debido a que queremos ver las diferencias entre ambos métodos (estrategias lúdicas y enseñanza tradicional) por lo cual el planteamiento estadístico es el siguiente:

$$H_i: X_1 \neq X_2$$

$$H_o: X_1 = X_2$$

DISEÑO

El tipo de investigación que se llevó a cabo es exploratorio con un diseño cuasiexperimental, debido a que se manipuló una variable independiente “método de enseñanza ó estrategia de enseñanza” para ver su efecto sobre una variable dependiente “rendimiento escolar”(Hernández,1991).

La asignación a los grupos control y experimental dependió del promedio de calificaciones previo a la investigación. Cada grupo se conformó dependiendo de las evaluaciones trimestrales (boletas), sacando un promedio de los trimestres anteriores a la aplicación de la investigación. Los niños con altas calificaciones conformaron el grupo control, mientras que los niños con bajas calificaciones fueron parte del grupo experimental. De 10 a 8 se consideró un rendimiento alto y de 7 a 5 se consideró un rendimiento bajo, esto con base a las escalas utilizadas por los profesores de primaria en el Distrito Federal.

En ambos grupos, se aplicó un (pre test general), previo a las actividades lúdicas y a la clase tradicional. (ver anexo II) para saber los conocimientos naturales que tenían los niños sobre los 3 últimos temas del curso de historia de 4to grado de primaria; así como un post test general para saber el grado de rendimiento logrado con las estrategias lúdicas. Así como un pre test y post test específicos a lo largo de toda la intervención. Teniendo así un diseño pre test – post test.

La siguiente tabla muestra el diseños y el acomodo de las actividades:

Grupo control	Pre-test general	Pre-test específico	Clase normal (impartida por la maestra)	Post-test específico	Post-test general
Grupo experimental	Pre-test general	Pre-test específico	ESTRATEGIAS ---LÚDICAS--- (impartida por investigadoras)	Post-test específico	Post-test general

Sujetos

Participó un grupo universo (grupo completo) de 36 alumnos (as), que oscilaban entre los 9 y 10 años de edad de cuarto año de primaria, con un nivel socioeconómico medio bajo en el turno matutino.

El grupo control se conformó a partir del promedio trimestral de los meses de enero a abril con un promedio de 8 a 10 de calificación.

El grupo experimental estuvo conformado por los niños que obtuvieron menos de 7 en el promedio de los trimestres anteriores en la materia de historia.

Instrumentos

Se diseñaron una serie de cuestionarios, los cuales se clasificaron en pre test y post test, el pre test general se llevo acabo antes de la actividad lúdica, mientras que el post test general se aplicó al final de la actividad lúdica. Ambos pre tests se estructurados con 65 preguntas de opción múltiple con tres respuestas posibles y contenían los temas del Porfiriato, Movimiento Maderista y Movimiento Constitucionalista. Además se diseñaron pre test y post test específicos para cada sesión con la finalidad de evaluar las estrategias aplicadas y el rendimiento de los niños en cada sesión.

Cabe hacer mención que basándose en el modelo de Feurstein (1999), en algunos de los post test específicos si bien contenían las mismas preguntas la presentación era distinta con el fin de evitar el efecto memoria y por otro lado de observar las estrategias de agrupamiento, ordenación, agrupación, y estructuración por parte de los niños.

Escenario

La investigación se llevó acabo en una escuela primaria pública llamada Indira Gandhi, que se encuentra ubicada en la calle Yucalpeten C.P. 14200 delegación Tlalpan en México D.F, del turno matutino con un nivel socioeconómico medio bajo.

Procedimiento

Antes de iniciar la investigación, se elaboraron pre test y post test, tomando como base el libro de texto de historia de 4to grado de educación básica, posteriormente se validaron con la ayuda de 10 profesores de primaria que impartían el cuarto grado en ese momento.

El procedimiento que se llevó acabo, para realizar la presente investigación es el siguiente:

1.- Se revisaron las calificaciones de los periodos trimestrales anteriores a la aplicación de la investigación, con el fin de conocer el rendimiento escolar de los alumnos del grupo de 4to grado con el que se trabajó, esto nos permitió dividir los grupos en control y experimental, bajo las siguientes situaciones en cada grupo.

2.-El grupo experimental estuvo conformado por 17 niños que presentaron bajo rendimiento escolar (calificaciones de 7 a 5).

3.- El grupo control estuvo conformado por 19 niños que presentaron calificaciones de 8 a 10. Cabe mencionar que se trabajó con un diseño control-experimental, para evaluar si son realmente las estrategias lúdicas las que benefician el rendimiento de los alumnos, o la simple novedad.

4.-Se aplicó a ambos grupos tanto experimental como control un pre-test general para medir los conocimientos previos sobre los temas a trabajar, el Porfiriato, el Movimiento Maderista y Movimiento Constitucionalista.

5.- El grupo control trabajó los contenidos de forma tradicional, las clases fueron dirigidas por la maestra del grupo y los temas impartidos fueron, el Porfiriato, el Movimiento Maderista y Movimiento Constitucionalista.

6.- El grupo experimental trabajó bajo estrategias lúdicas en 12 sesiones impartidas por dos investigadoras (Ruth y Marisol).

Las sesiones de trabajo para ambos grupos se dividieron según los temas de la siguiente forma:

sesiones 1,2,3, y 4, Porfiriato (ver anexo I)

sesiones 5,6,7, 8 y 9, Movimiento Maderista (ver anexo I)

sesiones 10,11 y 12, Movimiento Constitucionalista (ver anexo I)

Las sesiones se dividieron en temas específicos de acuerdo con el libro de texto de historia de cuarto grado de primaria (ver anexo I). De tal suerte que tanto el grupo control como el experimental revisaron los mismos contenidos con la diferencia que solo al grupo experimental se le aplicó las estrategias lúdicas.

7. Se diseñaron pre test y post test para cada uno de los temas ya mencionados. Algunos post test fueron diseñados de modo tal que se integrara la misma información pero con una estructura distinta, esto con el fin de evitar el efecto memoria y comprobar si el niño estructuró, agrupó y organizó la información revisada antes de cada aplicación (ver anexo II).

8.- Ambos grupos se les aplicó antes de impartir cada tema un pre test del contenido esperado de cada sesión. Para medir los conocimientos previos de los niños ante cada subtema y posteriormente se aplicó un post test específico a ambos grupos al finalizar cada sesión, para medir el rendimiento en cada subtema después de haberse impartido la clase, ya sea tradicional o lúdica. Así mismo, se midió la eficacia de las estrategias de cada subtema a través de los resultados de cada post test.

9.-Después de revisar cada subtema se les aplicó un post test tanto al grupo control como al experimental para conocer el nivel de rendimiento escolar obtenido en ambos grupos en cada tema específico.

10.- A ambos grupos se les aplicó un post test general de los 3 temas revisados. (Porfiriato, Movimiento Maderista y Movimiento Constitucionalista) con el fin de saber el nivel de rendimiento en cada uno de los temas y subtemas en ambos grupos.

CAPITULO IV RESULTADOS

En esta sección se presentan los resultados obtenidos por ambos grupos (control y experimental) en tablas que permiten la comparación tanto a nivel grupal como individual. El análisis de datos que se llevó a cabo fue a partir de la estadística descriptiva, se realizó comparación de medias o promedios, se empleó una prueba t de student para grupos pareados con una $p = 0.05$. De esta forma, se observan las diferencias, intra grupos, intra sujetos, entre sesiones y entre estrategias lúdicas.

Las primeras dos tablas nos permitirán, observar a nivel global las calificaciones obtenidas por los niños de ambos grupos el pre test, el post test y cada una de las sesiones, así como el promedio que tenían en los trimestres previos a la aplicación de las estrategias.

Tabla 1 Grupo control

Promedio Calificaciones trimestrales.	Pre-test General.	Pre. 1	Post. 1	Pre 2	Post 2	Pre 3	Post 3	Pre 4	Post 4	Pre 5	Post 5	Pre 6	Post 6	Pre 7	Post 7	Pre 8	Post 8	Pre 9	Post 9	Pre 10	Post 10	Pre 11	Post 11	Pre 12	Post 12	Post Grl.
Sujeto 1=9	3	10	10	10	5	6	8	4	10	8	6	4	6	6	8	8	4	8	8	8	8	6	4	4	4	8
Sujeto 2 = 10	7	2	5	5	10	5	8	4	10	6	8	10	8	4	10	10	8	**	**	**	**	4	8	10	10	8
Sujeto 3 = 9	6	8	9	9	10	10	10	6	10	10	8	8	8	6	10	8	10	4	10	8	6	10	10	8	10	8
Sujeto 4 = 9	4	8	8	5	10	6	10	**	**	10	6	8	8	10	10	10	10	10	10	10	10	8	8	10	10	8
Sujeto 5 = 9	**	10	8	10	10	**	**	6	10	5	6	6	6	6	6	6	8	**	**	**	**	8	6	4	8	6
Sujeto 6 = 9.6	4	8	8	7	10	6	8	6	10	8	8	2	6	4	4	6	8	8	6	8	6	10	8	10	8	9
Sujeto 7 = 9	6	8	10	10	10	9	10	4	10	10	2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	8	10	6	8	10	10
Sujeto 8 = 9.6	6	10	10	10	10	8	9	4	10	8	10	8	10	10	10	10	10	10	10	8	10	10	6	10	10	9
Sujeto 9 = 9	4	8	9	9	10	8	10	4	10	10	10	2	6	4	4	6	10	6	10	4	8	10	6	6	10	8
Sujeto 10 = 8.6	**	**	**	5	5	6	5	0	10	10	8	10	8	10	10	10	8	**	**	**	**	**	**	**	**	7
Sujeto 11= 8	4	**	**	**	**	6	7	0	10	4	0	2	4	4	2	4	4	0	6	4	6	4	6	8	8	8
Sujeto 12 = 9	6	6	7	2	4	5	10	0	6	6	4	2	8	2	8	4	10	8	6	2	10	6	6	6	10	8
Sujeto 13 = 9	6	6	8	9	10	**	**	**	**	6	8	8	6	10	10	6	10	**	**	**	**	2	6	6	8	6
Sujeto 14 = 9.3	6	10	7	10	10	8	8	6	10	10	10	10	8	6	6	10	8	10	10	6	10	6	6	10	10	9
Sujeto 15 = 8	5	8	8	4	7	5	8	6	8	8	8	2	10	0	10	6	8	**	**	**	**	4	6	6	8	5
Sujeto 16 = 9	5	2	6	**	**	**	**	4	**	**	**	**	**	4	0	4	0	2	2	2	0	8	**	**	**	4
Sujeto 17 = 8.3	5	6	7	9	7	6	8	4	10	4	8	8	8	0	2	6	6	0	6	4	8	8	6	6	6	7
Sujeto 18 = 8.6	3	2	3	4	5	8	1	6	10	0	0	4	6	6	4	4	4	8	6	8	4	4	6	4	4	1
Sujeto 19 = 8.3	2	8	6	2	10	6	10	2	10	8	10	8	6	8	6	6	10	**	**	**	**	**	**	**	**	6
Promedio grupal = 8.91	4.82	7.05	7.58	7.05	8.41	6.75	8.12	3.88	9.62	7.27	6.66	6.22	7.00	5.78	6.84	7.05	7.68	6.46	7.69	7.23	6.71	6.94	6.50	7.25	8.37	7.10
t de student y significancia	-4.57 .000	-1.23 .236		-1.90 .076		-1.99 .064		-10.57 .000		.909 .376		-1.61 .126		-1.36 .189		-1.00 .331		-1.42 .180		-971 .351		.565 .580		-2.52 .023		-4.57 .000

Esta tabla presentan, las calificaciones totales del grupo control que estuvo conformado por 19 niños. Los datos con asterisco (**) indica que el niño no tomó el test correspondiente. Puede observarse como en algunas sesiones las variaciones entre el pre test y el post test aumenta la calificación, mientras que en otras disminuye. Se incluye también las t de student obtenidas en cada sesión así como la significancia.

Grupo experimental

Tabla 2

En esta tabla se presentan las calificaciones obtenidas por los niños que participaron en el grupo experimental. Al igual que en la tabla anterior, se incluye el promedio de los trimestres previos a la aplicación y los resultados obtenidos en los pre tests y los post tests.

Sujeto	Pre Gral	Pre 1	Post 1	Pre 2	Post 2	Pre 3	Post 3	Pre 4	Post 4	Pre 5	Post 5	Pre 6	Post 6	Pre 7	Post 7	Pre 8	Post 8	Pre 9	Post 9	Pre 10	Post 10	Pre 11	Post 11	Pre 12	Post 12	Post Gral	
Sujeto1 = 6	6	6	10	6	7	3	10	6	10	8	8	6	8	4	8	2	8	2	8	6	8	4	8	8	10	8	
sujeto2 = 7.6	2	6	8	6	8	3	4	6	10	0	4	4	8	8	8	6	0	0	4	2	0	6	2	2	6	4	
sujeto3 = 6	6	6	10	5	10	6	6	0	10	6	8	6	6	4	2	6	6	6	8	2	4	6	6	2	6	6	
Sujeto4 = 7.3	4	4	10	3	4	4	6	2	10	8	8	6	4	2	4	6	4	**	**	**	**	**	**	**	**	7	
Sujeo5 = 7.6	6	4	10	6	10	4	6	6	10	6	6	6	4	2	8	2	4	6	8	4	10	4	8	2	8	8	
Sujeto6 = 7.3	4	**	**	4	8	6	4	2	10	4	2	4	4	**	**	**	**	2	4	4	4	**	**	**	**	8	
Sujeto7 = 6.3	4	10	10	6	10	6	10	6	10	8	8	4	6	0	6	6	10	6	10	10	8	**	**	**	**	10	
Sujeto8 = 6.6	4	10	10	8	4	5	8	4	10	**	**	**	**	0	8	8	10	4	10	6	8	**	**	**	**	8	
Sujeto9 = 6.3	6	4	10	5	2	6	4	6	10	2	4	4	6	4	8	2	8	4	6	6	6	6	8	6	6	6	
Sujeto10 = 7.3	6	10	10	5	10	4	10	4	10	2	4	4	10	4	8	0	6	2	8	2	10	2	10	10	10	8	
Sujeto11 = 7.3	3	10	8	10	8	6	8	0	10	4	6	4	6	2	8	8	8	4	10	2	10	8	8	4	8	7	
Sujeto12 = 7	1	8	8	0	7	**	**	0	6	**	**	**	**	4	8	8	8	4	10	6	10	2	6	8	8	5	
Sujeto13 = 7.6	5	6	8	4	10	8	9	4	10	4	6	8	10	4	6	8	6	4	6	6	8	4	2	6	10	6	
Sujeto14 = 7.3	4	10	10	10	8	6	10	0	10	4	4	4	8	2	6	4	6	**	**	**	**	4	4	6	6	8	
Sujeto15 = 7	7	8	10	6	10	4	6	6	10	2	8	4	6	2	6	2	8	4	4	4	6	6	10	4	6	6	
Sujeto16 = 7.3	5	8	6	5	10	9	10	6	10	6	8	6	8	6	8	4	4	6	8	2	8	6	8	6	10	9	
Sujetoa17 = 6	6	6	10	6	10	5	6	8	10	4	8	6	10	4	8	6	10	**	**	**	**	**	**	**	**	9	
Promedio																											
Grupal	6.92	4.64	7.25	9.25	5.58	8.00	5.31	7.31	3.88	9.76	4.53	6.13	5.06	6.93	3.25	6.87	4.87	6.62	3.85	7.42	4.42	7.14	4.83	6.66	5.33	7.83	7.23
T de student y significancia.	-5.80 .000	-2.92 .010		-2.96 .009		3.26 .005		-9.71 .000		-3.05 .009		-3.28 .005		-5.92 .000		-2.00 .063		-6.35 .000		-3.08 .009		-1.95 .076		-4.10 .002		-5.80 .000	

Esta tabla presenta las calificaciones totales del grupo experimental que estuvo conformado por 17 niños. Los datos con asterisco (**) indican que el niño no realizó el test correspondiente, pero se presentan en menor medida que en el grupo control. Además es mayor la diferencia entre las calificaciones obtenidas en los pre tests que en los post tests.

Se incluye el promedio de los trimestres previos a la aplicación y los resultados obtenidos en los pre tests y los post tests. Se incluye también las t de student obtenidas en cada sesión así como la significancia.

En las tablas anteriores se desglosan varios elementos, primeramente el promedio trimestral, después las calificaciones del pre test y post test de cada sesión y por último cada tabla incluye el promedio grupal de cada sesión. Así como el test general y post general de los temas ya mencionados; en la última línea se menciona también las t de student obtenidas en cada sesión así como la significancia (ver anexo II).

Podemos observar en la tabla 1, que los niños que conformaron el grupo control tienen un promedio trimestral de 8.94, mientras que en el grupo experimental, tabla 2, los niños contaban con un promedio trimestral bajo de 6.90.

Posteriormente, se les aplicó un pre-test general a ambos grupos para conocer el grado de conocimientos naturales sobre los temas de historia y observamos que el grupo control tuvo un promedio de 4.82, y el grupo experimental obtuvo un promedio grupal de 4.64. Además se aplicó un post test a ambos grupos para conocer el rendimiento de los niños.

Por otra parte, en el grupo experimental después de llevar a cabo las estrategias lúdicas se aplicó un post test con la finalidad de verificar que estrategias fueron las que más incrementaron el rendimiento escolar de 4.64 a 7.23, (ver tabla 2).

Las tablas subsecuentes se presentan de lo general a lo particular y nos permitirán ir analizando sesión por sesión el desempeño de ambos grupos. Todas fueron tomadas de las tablas generales, pero al desglosarlas, podemos ver el comportamiento tanto de los grupos, de los individuos, como de las actividades lúdicas. Es pertinente mencionar que cada sesión presentó un tema diferente y una actividad lúdica adecuada al tema en el caso del grupo experimental, por lo tanto, el análisis de los resultados, nos permite evaluar si la sesión fue adecuada o no.

En cada tabla se incluye el promedio previo de cada niño, pues de este modo, se considera el desempeño individual, así como el promedio grupal, el cual se puede comparar entre ambos grupos.

Cómo podemos ver en la tabla 3, las calificaciones trimestrales del grupo control son de 10, 9 y 8. Esto quiere decir que son alumnos con alto rendimiento escolar en la asignatura de historia, ya que al llevar a cabo la investigación pudimos percatarnos que la mayoría de los sujetos tenían un promedio de nueve. Mientras que en el grupo experimental el promedio está entre 6 y 7.

Tabla 3
Promedio Calificaciones trimestrales del grupo control y experimental.

GRUPO control	GRUPO experimental
Sujeto 1=9	Sujeto1= 6
Sujeto 2 = 10	sujeto2 = 7.6
Sujeto 3 = 9	sujeto3 = 6
Sujeto 4 = 9	Sujeto4 = 7.3
Sujeto 5 = 9	Sujeto5 = 7.6
Sujeto 6 = 9.6	Sujeto6 = 7.3
Sujeto 7 = 9	Sujeto7 =6.3
Sujeto 8 = 9.6	Sujeto8 = 6.6
Sujeto 9 = 9	Sujeto9 = 6.3
Sujeto 10 = 8.6	Sujeto10 =7.3
Sujeto 11= 8	Sujeto11 = 7.3
Sujeto 12 = 9	Sujeto12 = 7
Sujeto 13 = 9	Sujeto13 =7.6
Sujeto 14 = 9.3	Sujeto14 = 7.3
Sujeto 15 = 8	Sujeto15 =7
Sujeto 16 = 9	Sujeto16 =7.3
Sujeto 17 = 8.3	Sujeto17 =6
Sujeto 18 = 8.6	
Sujeto 19 = 8.3	
Promedio Grupal = 8.91	Promedio Grupal = 6.92

Esta tabla nos permite ver que la diferencia de los promedios entre el grupo control y experimental es de 2 puntos. Estas calificaciones fueron tomadas de las calificaciones trimestrales oficiales, las cuales se obtuvieron de las boletas de calificación de los niños de ambos grupos.

Sesión 1: "Tema el "Porfiriato"

Grupo control: explicación por parte de la maestra

Grupo experimental: estrategia "rompecabezas de palabras". Explicación por parte de las investigadoras Ruth y Marisol.

En la primera sesión, antes de que la profesora llevara a cabo su clase, aplicamos un pre-test general al grupo control de todos los temas que se iban a enseñar durante las sesiones y un test específico del tema que la profesora iba a impartir. Esto para conocer los conocimientos que tenían a cerca del tema "antecedentes del Porfiriato" y observamos que solo 3 niños obtuvieron calificaciones reprobatorias. Posteriormente se aplicó un post-test para conocer si los alumnos tuvieron un rendimiento en el tema con el método de la maestra, y pudimos percatarnos que solo 2 niños reprobaron el test. Sin embargo durante las sesiones, observamos que en la aplicación del pre test general, hubo 10 niños que reprobaron, y sólo 7 niños aprobaron esta primera aplicación; de los cuales 6 niños obtuvieron 6 y 1 obtuvo 7 de calificación. Es conveniente señalar que los sujetos marcados con asteriscos no asistieron a clase y por ello no se les aplicó el test.

Para el grupo experimental la estrategia de enseñanza lúdica fue armar un rompecabezas de palabras. Como se muestra en la siguiente tabla el comportamiento del grupo experimental, en el pre test, la calificación más baja fue de 4 quienes lo obtuvieron los sujetos 4,5 y 9, y la más alta fue de 10, sujetos 7, 8, 10,11 y 14.

Sin embargo después de haber aplicado la actividad lúdica en el aula de clase, el post test mostró una evaluación más alta que la anterior (pre test), obteniendo a nivel grupal un promedio del pre test de 7.2 y el post test de 9.2. Cabe mencionar que el sujeto 6 no se presentó ese día a clase, contando con un grupo experimental de 16 sujetos.

Tabla 4 Sesión: 1 "el Porfiriato"

Grupo control			Grupo experimental		
Promedio Calificaciones trimestrales.	Pre test. 1	Post test 1	Promedio Calificaciones trimestrales.	Pre test. 1	Post test 1
Sujeto 1=9	10	10	Sujeto 1 =6	6	10 ↑
Sujeto 2 = 10	2	5 ↑	Sujeto 2=7.6	6	8 ↑
Sujeto 3 = 9	8	9 ↑	Sujeto 3=6	6	10 ↑
Sujeto 4 = 9	8	8	Sujeto 4=7.3	4	10 ↑
Sujeto 5 = 9	10	8 ↓	Sujeto5=7.6	4	10 ↑
Sujeto 6 = 9.6	8	8	Sujeto6=7.3	**	**
Sujeto 7 = 9	8	10 ↑	Sujeto7=6.3	10	10
Sujeto 8 = 9.6	10	10	Sujeto8= 6.6	10	10
Sujeto 9 = 9	8	9 ↑	Sujeto9= 6.3	4	10 ↑
Sujeto 10 = 8.6	**	**	Sujeto10=7.3	10	10
Sujeto 11= 8	**	**	Sujeto11= 7.3	10	8 ↓
Sujeto 12 = 9	6	7 ↑	Sujeto12=7	8	8
Sujeto 13 = 9	6	8 ↑	Sujeto13=7.6	6	8 ↑
Sujeto 14 = 9.3	10	7 ↓	Sujeto14=7.3	10	10
Sujeto 15 = 8	8	8	Sujeto15= 7	8	10 ↑
Sujeto 16 = 9	2	6 ↑	Sujeto16= 7.3	8	6 ↓
Sujeto 17 = 8.3	6	7 ↑	Sujeto17=6	6	10 ↑
Sujeto 18 = 8.6	2	3 ↑			
Sujeto 19 = 8.3	8	6 ↓			
Promedio grupal = 8.91	7.05	7.58↑	Promedio Grupal 6.92	7.25	9.25↑

- En la sesión 1, en el pre test no se observaron diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y el grupo experimental con una $t = .216$, y la significancia fue de .830, sin embargo en el post test se encontró diferencias estadísticamente significativas en el post test en ambos grupos con una $t = 2.986$, y la significancia = .005, notándose un incremento en las puntuaciones del post test.
- Las flechas nos permiten ver si los niños subieron o bajaron de calificación en el post test, comparado con el pre test. Lo mismo aplica con el promedio de ambos tests. La diferencia entre el pre test y post test del grupo control es de 0.53, mientras que del grupo experimental es de 2.

Sesión 2: tema “la paz Porfirista”

Grupo control: explicación por parte de la maestra.

Grupo experimental: estrategia “Trimemorama 1”. Explicación por parte de las investigadoras (Ruth y Marisol)

En la segunda aplicación el tema que se impartió fue “la paz Porfirista” y como se muestra en la tabla 5, 7 niños del grupo control obtuvieron calificaciones reprobatorias, 2 niños no asistieron y 10 niños aprobaron el test. Sin embargo, en el post test solo 4 niños reprobaron, y 13 niños obtuvieron calificaciones favorables, ya que hubo niños que lograron un mejor rendimiento y subieron de calificaciones con 3, 5 y 8 puntos más que en el pre test.

Se puede observar en la tabla 5 los resultados del grupo experimental en el pre test, en donde la calificación más baja fue de 3 obtenida por el sujeto 4 y la más alta fue de 10, obtenida por los sujetos 11 y 13. Sin embargo después de haber aplicado la actividad lúdica, el post test mostró una evaluación más alta que el anterior pre test, pero con tres sujetos reprobados.

Por tal motivo a nivel grupal se obtuvo un promedio del pre test de 5.52 y el post test de 8.00 en el grupo experimental.

Tabla 5 Sesión 2: “la paz Porfirista”

Grupo control			Grupo experimental		
Promedio Calificaciones trimestrales.	Pre 2	Post 2	Promedio de calificaciones trimestral	Pre 2	Post 2
Sujeto 1=9	10	5↓	Sujeto1 = 6	6	7↑
Sujeto 2 = 10	5	10↑	Sujeto2 = 7.6	5	7↑
Sujeto 3 = 9	9	10↑	Sujeto3 = 6	5	10↑
Sujeto 4 = 9	5	10↑	Sujeto4 = 7.3	3	4 ↑
Sujeto 5 = 9	10	10	Sujeo5 = 7.6	6	10↑
Sujeto 6 = 9.6	7	10↑	Sujeto6 = 7.3	4	8↑
Sujeto 7 = 9	10	10	Sujeto7 = 6.3	6	10↑
Sujeto 8 = 9.6	10	10	Sujeto8 = 6.6	8	4↓
Sujeto 9 = 9	9	10↑	Sujeto9 = 6.3	5	2↑
Sujeto 10 = 8.6	5	5	Sujeto10 = 7.3	5	10↑
Sujeto 11= 8	**	**	Sujeto11 = 7.3	10	8↓
Sujeto 12 = 9	2	4↑	Sujeto12 = 7	0	8↑
Sujeto 13 = 9	9	10↑	Sujeto13 = 7.6	4	10↑
Sujeto 14 = 9.3	10	10	Sujeto14 = 7.3	10	8↑
Sujeto 15 = 8	4	7↑	Sujeto15 = 7	6	10↑
Sujeto 16 = 9	**	**	Sujeto16 = 7.3	5	10↑
Sujeto 17 = 8.3	9	7↓	Sujeto17= 6	6	10↑
Sujeto 18 = 8.6	4	5↓			
Sujeto 19 = 8.3	2	10↑			
Promedio grupal 8.91	Prom. Pre. 7.05	Prom. Post. 8.41↑	Promedio grupal 6.92.	Prom. pre 5.52	Prom. post 8.00↑

- En el pre test de esta sesión no se observaron diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y experimental con una $t = 1.59$, y la significancia de $.120$. De la misma forma en el post test tampoco se encontraron diferencias estadísticamente significativas $t=-.495$, y la significancia $=.624$, sin embargo en ambos casos se nota un incremento en las puntuaciones del post test.
- Como se puede observar, los resultados obtenidos por el grupo control en general varía del pre test (7.05) al post test (8.41). la variación es de 1.36 puntos. Mientras que el grupo experimental presenta una variación de 2.48. 15 de los 17 niños del grupo experimental aumentaron su calificación en el post test, con respecto al pre test.

Sesión 3: tema “La prosperidad Porfirista”

Grupo control: explicación por parte de la maestra.

Grupo experimental: estrategia “*trimemorama II*”. Explicación por las investigadoras (Marisol y Ruth).

En el pre test 3 podemos ver que en el grupo control 3 niños no aprobaron el test y 3 niños no se presentaron a esa sesión mientras que 13 niños obtuvieron calificaciones aprobatorias aunque no muy favorables, ya que la mayoría solo lograron 6 de calificación y solo 1 logró el 10. En el post test, 2 niños no aprobaron el test aunque hubo un mayor impacto en las calificaciones aprobatorias de 13. Mientras que el grupo experimental, en el pre test de esta sesión la calificación más baja fue de 3 quienes lo obtuvieron los sujetos 1 y 2, y la más alta fue de 9 por el sujeto 16. En el post test se muestra una ligera fluctuación con respecto a la evaluación anterior (pre test), pero con tres sujetos reprobados. Cabe mencionar que el sujeto 12 no se presentó ese día a clase, contando con un grupo experimental de 16 sujetos en esa sesión.

Tabla 6 Sesión 3 “La prosperidad Porfirista”

Grupo control			Grupo experimental		
Promedio de calificaciones trimestrales.	Pre 3	Post 3	Promedio de calificaciones Trimestral.	Pre 3	Post 3
Sujeto 1=9	6	8 ↑	Sujeto1=6	3	10↑
Sujeto 2 = 10	5	8 ↑	Sujeto2 = 7.6	3	4 ↑
Sujeto 3 = 9	10	10	Sujeto3 = 6	6	6
Sujeto 4 = 9	6	10 ↑	Sujeto4 = 7.3	4	6↑
Sujeto 5 = 9	**	**	Sujeto5 = 7.6	4	6↑
Sujeto 6 = 9.6	6	8 ↑	Sujeto6 = 7.3	6	4↓
Sujeto 7 = 9	9	10↑	Sujeto7 = 6.3	6	10↑
Sujeto 8 = 9.6	8	9↑	Sujeto8 = 6.6	5	8↑
Sujeto 9 = 9	8	10↑	Sujeto9 = 6.3	6	4↓
Sujeto 10 = 8.6	6	5↓	Sujeto10=7.3	4	10↑
Sujeto 11= 8	6	7↑	Sujeto11=7.3	6	8↑
Sujeto 12 = 9	5	10↑	Sujeto12 = 7	**	**
Sujeto 13 = 9	**	**	Sujeto13= .6	8	9↑
Sujeto 14 = 9.3	8	8	Sujeto14=7.3	6	10↑
Sujeto 15 = 8	5	8 ↑	Sujeto15= 7	4	6↑
Sujeto 16 = 9	**	**	Sujeto16=7.3	9	10↑
Sujeto 17 = 8.3	6	8↑	Sujeto17= 6	5	6 ↑
Sujeto 18 = 8.6	8	1↓			
Sujeto 19 = 8	6	10↑			
Promedio grupal 8.91	Prom Pre 6.75	Prom Post 8.12 ↑	Promedio grupal 6.92	Prom Pre 5.31	Prom Post 7.31 ↑

- En la sesión 3, en el pre test se observaron diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y experimental con una $t = -2.547$, y la significancia $= .016$; sin embargo en el post test no se encontró diferencias estadísticamente significativas $t = .979$, y la significancia $= .335$)
- En esta sesión se puede ver que la variación entre el pre test y el post test del grupo control es de 1.37; mientras que el experimental es de 2 puntos. 11 de los 19 niños del grupo control subieron de calificación. En el grupo experimental la tendencia fue mayor: 13 de los 17. Por supuesto, el promedio general puede resultar engañoso, pues hay 3 niños ausentes en esta sesión en el grupo control y solo uno en el experimental.

Sesión 4: tema “La dictadura Porfirista”

Grupo control: explicación por parte de la maestra.

Grupo experimental: estrategia “pares”. Explicación por las investigadoras (Marisol y Ruth).

En las calificaciones de este pre-test, el grupo control tuvo un bajo rendimiento porque la gran mayoría obtuvieron calificaciones reprobatorias como 4 y 0, lo cual en las sesiones anteriores no se había observado. Solo 6 niños aprobaron el pre test con 6 de calificación y 2 niños no se presentaron ese día. Pero en el post test, 14 niños obtuvieron 10 de calificación, 1 niño obtuvo 8 y otro 6. Además el sujeto 16 no presentó el post porque tuvo que salir a la dirección.

En el grupo experimental observamos en la siguiente tabla que en el pre test se obtuvieron bajas calificaciones, por ejemplo los sujetos 3, 11, 12 y 14 tuvieron una calificación de 0 y las más alta fue de 8 por el sujeto 17. Sin embargo después de haber aplicado la actividad lúdica el post test se observa una evaluación más alta que la anterior (pre test), con 16 niños que obtuvieron una calificación de 10, excepto 1 que tuvo 6 de calificación.

Tabla 7 Sesión 4 “La dictadura Porfirista

Grupo control			Grupo experimental		
Promedio Calificaciones trimestrales.	Pre 4	Post 4	Promedio de calificaciones Trimestrales	Pre 4	Post 4
Sujeto 1=9	4	10↑	Sujeto1= 6	6	10↑
Sujeto 2 = 10	4	10↑	Sujeto2= 7.6	6	10↑
Sujeto 3 = 9	6	10↑	Sujeto3 = 6	0	10↑
Sujeto 4 = 9	**	**	Sujeto4 = 7.3	2	10↑
Sujeto 5 = 9	6	10 ↑	Sujeto5 = 7.6	6	10↑
Sujeto 6 = 9.6	6	10 ↑	Sujeto6 = 7.3	2	10↑
Sujeto 7 = 9	4	10 ↑	Sujeto7 = 6.3	6	10↑
Sujeto 8 = 9.6	4	10 ↑	Sujeto8 = 6.6	4	10↑
Sujeto 9 = 9	4	10 ↑	Sujeto9= 6.3	6	10↑
Sujeto 10 = 8.6	0	10 ↑	Sujeto10 = 7.3	4	10↑
Sujeto 11= 8	0	10 ↑	Sujeto11= 7.3	0	10↑
Sujeto 12 = 9	0	6 ↑	Sujeto12= 7	0	6↑
Sujeto 13 = 9	**	**	Sujeto13= 7.6	4	10↑
Sujeto 14 = 9.3	6	10↑	Sujeto14 = 7.3	0	10↑
Sujeto 15 = 8	6	8 ↑	Sujeto15 = 7	6	10↑
Sujeto 16 = 9	4	**	Sujeto16 = 7.3	6	10↑
Sujeto 17 = 8.3	4	10 ↑	Sujeto17 = 6	8	10↑
Sujeto 18 = 8.6	6	10 ↑			
Sujeto 19 = 8.3	2	10 ↑			
Promedio grupal	Prom. pre	Prom. post	Promedio grupal	Prom. pre	Prom. post
8.91	3.88	9.62↑	6.92	3.88	9.76↑

- En la sesión 4, en el pre test no se observaron diferencias estadísticamente significativas en tre el grupo control y experimental con una $t=0.000$, y la significancia $=1.000$, de la misma forma en el post test no se encontraron diferencias estadísticamente significativas $t=0.390$ y la significancia $=0.699$; sin embargo en ambos casos se nota un incremento en las puntuaciones del post test.
- Esta tabla nos muestra quizá los resultados más interesantes, las diferencias entre el pre test y el post test en ambos grupos es grande. Si solo miramos al grupo experimental, diríamos que la actividad lúdica fue impactante. Sin embargo, sucedió lo mismo en el grupo control. ¿Qué pasó entonces?, fue el tema y no la actividad lúdica lo que impactó a los niños.

Sesión 5: tema “Antecedentes del movimiento Maderista”

Grupo control: explicación por parte de la maestra.

Grupo experimental: estrategia “*una ventana al pasado*”. Explicación por las investigadoras (Marisol y Ruth).

En esta sesión se impartió el tema “antecedentes del movimiento Maderista”. En el grupo control solo 4 niños no aprobaron el test pues obtuvieron calificaciones de 0, 4 y 5. Sin embargo podemos observar, que 6 alumnos acreditaron con 10, 5 alumnos con 8 y 3 alumnos con 6 de calificación. En el post test, encontramos que hubo una baja de calificaciones en los sujetos 1, 3, 4, 7, y 10, ya que tuvieron un retroceso de 2, 4 y 8 puntos menos que en el pre-test. Es necesario mencionar que la calificación que más sobresalió en la mayoría de los alumnos fue de 8, después el 10 presentándose en 4 niños y por último, el 6 de calificación con 3 alumnos.

Como se muestra en la siguiente tabla, en el grupo experimental el pre test la calificación más baja fue de 0 quien lo obtuvo el sujeto 2 y la más alta fue de 8 por los sujetos 1, 4 y 7. Sin embargo el post test mostró una evaluación diferente a la anterior, pero 5 sujetos con calificación reprobatoria. Cabe mencionar que los sujetos 8 y 12 no se presentaron ese día a clase, contando con un grupo experimental de 15 sujetos.

Tabla 8 Sesión 5: “Antecedentes del Movimiento Maderista”

Grupo control			Grupo experimental		
Promedio de calificaciones trimestrales.	Pre 5	Post 5	Promedio de calificaciones trimestral	Pre 5	Post 5
Sujeto 1=9	8	6 ↑	Sujeto1 = 6	8	8
Sujeto 2 = 10	6	8 ↑	Sujeto2 = 7.6	0	4 ↑
Sujeto 3 = 9	10	8 ↓	Sujeto3 = 6	6	8 ↑
Sujeto 4 = 9	10	6 ↓	Sujeto4 = 7.3	8	8
Sujeto 5 = 9	5	6 ↑	Sujeto5 = 7.6	6	6
Sujeto 6 = 9.6	8	8	Sujeto6 = 7.3	4	2 ↓
Sujeto 7 = 9	10	2 ↓	Sujeto7 = 6.3	8	8
Sujeto 8 = 9.6	8	10 ↑	Sujeto8 = 6.6	**	**
Sujeto 9 = 9	10	10	Sujeto9 = 6.3	2	4 ↑
Sujeto 10 = 8.6	10	8 ↓	Sujeto10 = 7.3	2	4 ↑
Sujeto 11 = 8	4	0 ↓	Sujeto11 = 7.3	4	6 ↑
Sujeto 12 = 9	6	4 ↓	Sujeto12 = 7	**	**
Sujeto 13 = 9	6	8 ↑	Sujeto13 = 7.6	4	6 ↑
Sujeto 14 = 9.3	10	10	Sujeto14 = 7.3	4	4
Sujeto 15 = 8	8	8	Sujeto15 = 7	2	8 ↑
Sujeto 16 = 9	**	**	Sujeto16 = 7.3	6	8 ↑
Sujeto 17 = 8.3	4	8 ↑	Sujeto 17 = 6	4	8 ↑
Sujeto 18 = 8.6	0	0			
Sujeto 19 = 8.3	8	10 ↑			
Promedio grupal 8.91	Prom. Pre. 7.27	Prom. post 6.66 ↓	Promedio grupal 6.92	Prom. pre 4.53	Prom. post 6.13 ↑

- En el pre test se observaron diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y experimental con una $t = -2.978$, y la significancia $= .006$; sin embargo en el post test de ambos grupos no se encontraron diferencias estadísticamente significativas $t = -.553$, y la significancia $= .584$
- Esta sesión es la primera donde el grupo control baja de calificación entre el pre test y el post test. La diferencia es mínima, pero negativa: $.51$. El grupo experimental por otro lado muestra un aumento de 1.6 . Por lo tanto esta sesión muestra con claridad la ventaja de la actividad lúdica.

Sesión 6: tema “El plan de San Luis”

Grupo control: explicación por parte de la maestra.

Grupo experimental: estrategia “*Trimemorama III*”. Explicación por las investigadoras (Marisol y Ruth).

En las calificaciones del pre test del grupo control podemos ver que hay un mayor índice de niños que no acreditaron el test, ya que en las sesiones anteriores se observaban calificaciones de 10 y 8 que eran las que más se presentaban entre los niños, sin embargo, en este rubro la calificación más frecuente fue de 2 y 8. Solamente un niño no se presentó a la sesión.

En el post test hay una alta de calificaciones una de ellas y la más significativa fue la del sujeto 15 que de 2 de calificación subió a 10, el sujeto 12 de 2 subió a 8 de calificación y en otros niños solo 2 y 4 puntos aumentaron de calificación. Solo 3 niños obtuvieron calificaciones de 10, 7 niños obtuvieron calificaciones de 8, 7 niños acreditaron con 6 y solo 1 niño tuvo 4 puntos.

Para el grupo experimental en el pre test la calificación mas baja fue de 4, y la más alta fue de 8. Cabe mencionar que los sujetos 8 y 12 no se presentaron ese día a la sesión. En el post test solo 3 niños reprobaron el test con 4, 5 aprobaron con 6, 4 aprobaron con 8 y tres niños con 10. Contando con un grupo experimental de 15 sujetos.

Tabla 9 Sesión 6 “El Plan de San Luis”

Grupo control			Grupo experimental		
Promedio calificaciones trimestrales.	Pre 6	Post 6	Promedio de calificaciones trimestral.	Pre 6	Post 6
Sujeto 1=9	4	6 ↑	Sujeto 1 = 6	6	8 ↑
Sujeto 2 = 10	10	8 ↓	Sujeto 2 = 7.6	4	8 ↑
Sujeto 3 = 9	8	8	Sujeto 3 = 6	6	6
Sujeto 4 = 9	8	8	Sujeto 4 = 7.3	6	4 ↓
Sujeto 5 = 9	6	6	Sujeto 5 = 7.6	6	4 ↓
Sujeto 6 = 9.6	2	6 ↑	Sujeto 6 = 7.3	4	4
Sujeto 7 = 9	10	10	Sujeto 7 = 6.3	4	6 ↑
Sujeto 8 = 9.6	8	10 ↑	Sujeto 8 = 6.6	**	**
Sujeto 9 = 9	2	6 ↑	Sujeto 9 = 6.3	4	6 ↑
Sujeto 10 = 8.6	10	8 ↓	Sujeto 10 = 7.3	4	10 ↑
Sujeto 11 = 8	2	4 ↑	Sujeto 11 = 7.3	4	6 ↑
Sujeto 12 = 9	2	8 ↑	Sujeto 12 = 7	**	**
Sujeto 13 = 9	8	6 ↓	Sujeto 13 = 7.6	8	10 ↑
Sujeto 14 = 9.3	10	8 ↓	Sujeto 14 = 7.3	4	8 ↑
Sujeto 15 = 8	2	10 ↑	Sujeto 15 = 7	4	6 ↑
Sujeto 16 = 9	**	**	Sujeto 16 = 7.3	6	8 ↑
Sujeto 17 = 8.3	8	8	Sujeto 17 = 6	6	10 ↑
Sujeto 18 = 8.6	4	6 ↑			
Sujeto 19 = 8.3	8	6 ↓			
Promedio grupal 8.91	Prom. pre 6.22	Prom. post 7.00 ↑	Promedio grupal 6.92	Prom. pre 5.06	Prom. post 6.93 ↑

- Mientras en la sesión 6, en el pre test no se observaron diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y experimental $t=-1.308$, y la significancia $=.201$, de la misma forma en el post test tampoco se encontraron diferencias estadísticamente significativas $t=-.605$, y la significancia $=.550$; sin embargo en ambos casos se nota un incremento en las puntuaciones del post test.
- En esta sesión la diferencia entre el pre test y el post test del grupo control fue de 0.78, mientras que del grupo experimental fue de 1.87. 5 sujetos del grupo control bajaron de calificación del pre test al post test, 4 se mantuvieron sin cambio. Solo 2 niños del grupo experimental bajaron, lo que nos hace notar que esta actividad fue muy motivante para los niños del grupo experimental.

Sesión 7: tema “comienza la revolución”

Grupo control: explicación por parte de la maestra.

Grupo experimental: estrategia “lotería”. Explicación por las investigadoras (Marisol y Ruth).

En el pre-test de esta sesión no se obtuvieron muy buenos resultados para el grupo control, por que encontramos un mayor índice de 0, 2 y 4 de calificación. Además en el post test encontramos un aumento de calificaciones en 3 sujetos, obteniendo un puntaje de 6, 4 y 2 puntos más que en el pre-test.

En el grupo experimental en el pre test la calificación más baja fue de 0, de los sujetos 7 y 8, y la más alta fue de 8 por él sujeto 2. Cabe mencionar que él sujeto 6 no se presentó ese día a la sesión, contando con un grupo experimental de 16 sujetos.

Tabla 10 Sesión 7: tema “comienza la revolución”

Grupo control			Grupo experimental		
Promedio de calificación trimestrales	Pre 7	Post 7	Promedio de calificaciones trimestrales	Pre 7	Post 7
Sujeto 1=9	6	8 ↑	Sujeto1 = 6	4	8 ↑
Sujeto 2 = 10	4	10 ↑	sujeto2 = 7.6	8	8
Sujeto 3 = 9	6	10 ↑	Sujeto 3 = 6	4	2 ↓
Sujeto 4 = 9	10	10	Sujeto 4 = 7.3	2	4 ↑
Sujeto 5 = 9	6	6	Sujeto 5 = 7.6	2	8 ↑
Sujeto 6 = 9.6	4	4	Sujeto 6 = 7.3	**	**
Sujeto 7 = 9	10	10	Sujeto 7 = 6.3	0	6 ↑
Sujeto 8 = 9.6	10	10	Sujeto 8 = 6.6	0	8 ↑
Sujeto 9 = 9	4	4	Sujeto 9 = 6.3	4	8 ↑
Sujeto 10 = 8.6	10	10	Sujeto 10 = 7.3	4	8 ↑
Sujeto 11 = 8	4	2 ↓	Sujeto 11 = 7.3	2	8 ↑
Sujeto 12 = 9	2	8 ↑	Sujeto 12 = 7	4	8 ↑
Sujeto 13 = 9	10	10	Sujeto 13 = 7.6	4	6 ↑
Sujeto 14 = 9.3	6	6	Sujeto 14 = 7.3	2	6 ↑
Sujeto 15 = 8	0	10 ↑	Sujeto 15 = 7	2	6 ↑
Sujeto 16 = 9	4	0 ↓	Sujeto 16 = 7.3	6	8 ↑
Sujeto 17 = 8.3	0	2 ↑	Sujeto 17 = 6	4	8 ↑
Sujeto 18 = 8.6	6	4 ↓			
Sujeto 19 = 8.3	8	6 ↓			
Promedio grupal 8.91	Prom pre 5.78	Prom post 6.84↑	Promedio grupal 6.92	Prom. pre. 3.25	Prom post 6.87↑

- En el pre test de la sesión 7 se observaron diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y el grupo experimental con una $t = -2.697$, y la significancia $= .011$; sin embargo en el post test no se encontró diferencias estadísticamente significativas de ambos grupos $t = .035$, y la significancia $= .975$.
- En esta sesión las calificaciones muestran que el grupo control subió poco de calificación, mas bien la tendencia es a quedarse igual. La diferencia entre el pre test y el post test es de 1.06. Si observamos los datos del grupo experimental, la tendencia es a la alza. La diferencia entre el pre test y el post test es de 3.62. La estrategia empleada es un juego muy popular entre los niños: “lotería”.

Sesión 8: tema “el gobierno de Madero”

Grupo control: explicación por parte de la maestra.

Grupo experimental: estrategia: “*la maquina del tiempo*”. Explicación por las investigadoras (Marisol y Ruth).

En el pre test y post test 8, nos percatamos que en el grupo control hay una diferencia de calificaciones favorables en 8 alumnos, con 2, 4, y 6 puntos más que en el pre test. Solo 5 alumnos bajaron de calificación con 2 y 4 puntos menos que en la aplicación del pre test. En el pre test la calificación con mayor frecuencia entre los sujetos, fue de 6 en 7 alumnos y en el post test fue de 10 en 8 sujetos.

En el grupo experimental el pre test muestra que la calificación más baja de esta sesión fue de 0, quien lo obtuvo el sujeto 10, y la más alta fue de 10 por los sujetos 7, 8 y 10. Cabe mencionar que el sujeto 6 no se presentó ese día a la sesión, contando con un grupo experimental de 16 sujetos.

Tabla 11 Sesión 8: “el gobierno de Madero”

Grupo control			Grupo experimental		
Promedio de calificaciones trimestrales.	Pre 8	Post 8	Promedio de calificaciones trimestral	Pre 8	Post 8
Sujeto 1=9	8	4 ↓	Sujeto 1= 6	2	8 ↑
Sujeto 2 = 10	10	8 ↓	Sujeto 2 = 7.6	6	0 ↓
Sujeto 3 = 9	8	10 ↑	Sujeto 3 = 6	6	6
Sujeto 4 = 9	10	10	Sujeto 4 = 7.3	6	4 ↓
Sujeto 5 = 9	6	8 ↑	Sujeto 5 = 7.6	2	4 ↑
Sujeto 6 = 9.6	6	8 ↑	Sujeto 6 = 7.3	**	**
Sujeto 7 = 9	10	10	Sujeto 7= 6.3	6	10 ↑
Sujeto 8 = 9.6	10	10	Sujeto 8 = 6.6	8	10 ↑
Sujeto 9 = 9	6	10 ↑	Sujeto 9 = 6.3	2	8 ↑
Sujeto 10 = 8.6	10	8 ↓	Sujeto 10 = 7.3	0	6 ↑
Sujeto 11 = 8	4	4	Sujeto 11 = 7.3	8	8
Sujeto 12 = 9	4	10 ↑	Sujeto 12 = 7	8	8
Sujeto 13 = 9	6	10 ↑	Sujeto 13 = 7.6	8	6 ↓
Sujeto 14 = 9.3	10	8 ↓	Sujeto 14 = 7.3	4	6 ↑
Sujeto 15 = 8	6	8 ↑	Sujeto 15 = 7	2	8 ↑
Sujeto 16 = 9	4	0 ↓	Sujeto 16 = 7.3	4	4
Sujeto 17 = 8.3	6	6	Sujeto 17 = 6	6	10 ↑
Sujeto 18 = 8.6	4	4			
Sujeto 19 = 8.3	6	10 ↑			
Promedio grupal 8.91	Prom. pre 7.05	Prom. post 7.68↑	Promedio grupal 6.92	Prom. pre 4.87	Prom. post 6.62↑

- En esta sesión se observaron diferencias estadísticamente significativas en los pre test del grupo control y experimental con una $t = -2.590$, y la significancia $= .014$; sin embargo en el post test no se encontró diferencias estadísticamente significativas $t = -1.121$, y la significancia $= .270$).
- En esta sesión el cambio entre el pre test y el post test del grupo control es mínimo, solamente de .63, mientras que del grupo experimental fue de 1.75. Pero, hubo 3 niños del grupo experimental que bajaron y 4 que se mantuvieron en la misma calificación. Por lo que podemos decir que a nivel grupal se nota un aumento mayor en el grupo experimental, pero si observamos el desempeño de los niños quizá esta tendencia no sea tan notoria.

Sesión 9: tema “la decena trágica”

Grupo control: explicación por parte de la maestra.

Grupo experimental: estrategia “crucigrama”. Explicación por las investigadoras (Marisol y Ruth).

En las calificaciones del pre test del grupo control observamos que solo 4 niños lograron calificaciones de 10. 4 niños no se presentaron a la sesión y otros 4 sujetos no aprobaron el test por obtener calificaciones reprobatorias de 0, 2 y 4. El tema que se impartió en esa sesión fue “la decena trágica”. Sin embargo en el post test, encontramos que solo 4 niños subieron de calificaciones con 6, y 4 puntos más que en el pre test, estas calificaciones son de 10 y 6. Además 6 niños se mantuvieron con las mismas calificaciones y 3 sujetos bajaron de calificación.

La tendencia en el grupo experimental, se observa que la calificación más baja fue de 0, quien lo obtuvo el sujeto 2 y la más alta fue de 6 por los sujetos 3,5, 7 y 16. Sin embargo, el post test mostró tres sujetos reprobados. Cabe mencionar que los sujetos 4, 14 y 17 no se presentaron ese día a la sesión, contando con un grupo experimental de 14 sujetos.

Tabla 12 Sesión 9 “la decena trágica”

Grupo control			Grupo experimental		
Promedio calificaciones trimestrales.	Pre 9	Post 9	Promedio de calificaciones trimestral	Pre 9	Post 9
Sujeto 1=9	8	8	Sujeto 1= 6	2	8 ↑
Sujeto 2 = 10	**	**	Sujeto 2 = 7.6	0	4 ↑
Sujeto 3 = 9	4	10 ↑	Sujeto 3 = 6	6	8 ↑
Sujeto 4 = 9	10	10	Sujeto 4 = 7.3	**	**
Sujeto 5 = 9	**	**	Sujeto 5 = 7.6	6	8 ↑
Sujeto 6 = 9.6	8	6 ↓	Sujeto 6 = 7.3	2	4 ↑
Sujeto 7 = 9	10	10	Sujeto 7 = 6.3	6	10 ↑
Sujeto 8 = 9.6	10	10	Sujeto 8 = 6.6	4	10 ↑
Sujeto 9 = 9	6	10 ↑	Sujeto 9 = 6.3	4	6 ↑
Sujeto 10 = 8.6	**	**	Sujeto 10= 7.3	2	8 ↑
Sujeto 11= 8	0	6 ↑	Sujeto 11= 7.3	4	10 ↑
Sujeto 12 = 9	8	6 ↓	Sujeto 12= 7	4	10 ↑
Sujeto 13 = 9	**	**	Sujeto 13= 7.6	4	6 ↑
Sujeto 14 = 9.3	10	10	Sujeto 14= 7.3	**	**
Sujeto 15 = 8	**	**	Sujeto 15= 7	4	4
Sujeto 16 = 9	2	2	Sujeto 16= 7.3	6	8 ↑
Sujeto 17 = 8.3	0	6 ↑	Sujeto 17 = 6	**	**
Sujeto 18 = 8.6	8	6 ↓			
Sujeto 19 = 8.3	*	**			
Promedio grupal 8.91	Prom. pre. 6.46	Prom. post 7.69↑	Promedio grupal 6.92	Prom. pre 3.85	Prom. post 7.4 2↑

- En el pre test de esta sesión se observaron diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y experimental con una $t=-2.317$, y la significancia $=.029$; sin embargo en el post test no se encontraron diferencias estadísticamente significativas.
- La decena trágica fue el tema. El grupo control muestra un aumento en la calificación de 1.23; mientras que el grupo experimental demostró mayor rendimiento con un aumento en la calificación de 3.57. 13 niños del grupo experimental aumentaron su calificación previa. La estrategia empleada fue un crucigrama.

Sesión 10: tema “antecedentes del movimiento constitucionalista”

Grupo control: explicación por parte de la maestra.

Grupo experimental: estrategia “escenificación”. Explicación por las investigadoras (Marisol y Ruth).

En esta sesión 5 sujetos del grupo control obtuvieron calificaciones de 2 y 4. Solo 2 niños obtuvieron calificaciones de 10, 5 niños acreditaron con 8, y 1 niño obtuvo 6. Además 4 niños no realizaron los tests por ausencia a clase. Por otra parte, en el post test, 6 niños aumentaron de calificación con 8, 4, y 2 puntos más que en el pre test. Además solo 2 niños se mantuvieron con las mismas calificaciones, prevaleciendo entre los niños el 8 y 10 de calificación.

La ejecución del grupo experimental en el pre test muestra que la calificación más baja del grupo fue de 2, quienes lo obtuvieron los sujetos 2,3, 10, 11 y 16 y la más alta fue de 10 por él sujeto 7 .

Sin embargo después de haber aplicado la actividad lúdica, el post test mostró una evaluación diferente a la anterior, pero con 3 sujetos reprobados. Cabe mencionar que los sujetos 4,14 y 17 no se presentaron ese día a clases, contando con un grupo experimental de 14 sujetos.

Tabla 13 Sesión 10 “antecedentes del movimiento constitucionalista”

Grupo control			Grupo experimental		
Promedio de calificaciones trimestrales.	Pre 10	Post 10	Promedio de calificaciones trimestrales	Pre 10	Post 10
Sujeto 1=9	8	8	Sujeto 1= 6	6	8 ↑
Sujeto 2 = 10	**	**	Sujeto 2= 7.6	2	0 ↓
Sujeto 3 = 9	8	6 ↓	Sujeto 3= 6	2	4 ↑
Sujeto 4 = 9	10	10	Sujeto 4= 7.3	**	**
Sujeto 5 = 9	**	**	Sujeto 5= 7.6	4	10 ↑
Sujeto 6 = 9.6	8	6 ↓	Sujeto 6= 7.3	4	4
Sujeto 7 = 9	10	8 ↓	Sujeto 7= 6.3	10	8 ↓
Sujeto 8 = 9.6	8	10 ↑	Sujeto 8= 6.6	6	8 ↑
Sujeto 9 = 9	4	8 ↓	Sujeto 9= 6.3	6	6
Sujeto 10 = 9	**	**	Sujeto10= 7.3	2	10 ↑
Sujeto 11= 8	4	6 ↑	Sujeto11= 7.3	2	10 ↑
Sujeto 12 = 9	2	10 ↑	Sujeto12= 7	6	10 ↑
Sujeto 13 = 9	**	**	Sujeto13= 7.6	6	8 ↑
Sujeto 14 = 9.3	6	10 ↑	Sujeto14= 7.3	**	**
Sujeto 15 = 8	**	**	Sujeto15= 7	4	6 ↑
Sujeto 16 = 9	2	0 ↓	Sujeto16= 7.3	2	8 ↑
Sujeto 17 = 8.3	4	8 ↑	Sujeto17= 6	**	**
Sujeto 18 = 8.6	8	4 ↓			
Sujeto 19 = 8.3	*	**			
Promedio grupal 8.91	Prom. pre 6.30	Prom. post 7.23↑	Promedio grupal 6.92	Prom. pre 4.42	Prom. post 7.14 ↑

- En esta sesión, en el pre test no se observaron diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y experimental con una $t = 1.881$, y la significancia $= .072$, mientras que en el post test tampoco se encontró diferencias estadísticamente significativas $t = .079$, y la significancia $p = .938$; sin embargo en ambos casos se nota un incremento en las puntuaciones en el post test.
- Entre el pre test y el post test del grupo control la diferencia de calificación es de .93. El grupo experimental aumentó su calificación entre el pre y el post test 2.72. La mayoría de los niños del grupo experimental aumentaron calificación, mientras que la tendencia del grupo control fue a la baja.

Sesión 11: tema “La convención de Aguas Calientes”

Grupo control: explicación por parte de la maestra.

Grupo experimental: estrategia “hagamos un cuento”. Explicación por las investigadoras (Marisol y Ruth).

En el pre test de esta sesión, el grupo control estuvo dirigido por la profesora e impartió el tema “la convención de Aguas Calientes” por lo que 5 sujetos no aprobaron el cuestionario ya que obtuvieron calificaciones reprobatorias como 2 y 4, además 3 niños aprobaron con 6 de calificación, 4 sujetos con 8 y 5 niños con 10 de calificación. En esta sesión 2 niños no presentaron los tests, y se puede observar en la tabla que en el post test ; 7 niños bajaron de calificación con 2 y 4 puntos menos que en el pre test. Solo 4 niños se mantuvieron con las mismas calificaciones y 3 no presentaron el post test.

Como se muestra en la siguiente tabla en el pre test la calificación más baja del grupo experimental fue de 2, quienes lo obtuvieron los sujetos 10 y 12 , y la más alta fue de 8 por el sujeto 11.

Sin embargo después de haber aplicado la actividad lúdica en el aula de clase, el post test mostró una evaluación diferente a la anterior (pre test), pero con 3 sujetos reprobados. Cabe mencionar que los sujetos 4, 6, 7, 8 y 17 no se presentaron ese día a clases, contando con un grupo experimental de 12 sujetos.

Tabla 14 Sesión 11 “la convención de Aguas Calientes”

Grupo control			Grupo experimental		
Promedio de calificaciones trimestrales.	Pre 11	Post 11	Promedio de calificaciones trimestrales	Pre 11	Post 11
Sujeto 1=9	6	4 ↓	Sujeto 1= 6	4	8↑
Sujeto 2 = 10	4	8 ↑	Sujeto 2= 7.6	6	2↓
Sujeto 3 = 9	10	10	sujeto 3= 6	6	6
Sujeto 4 = 9	8	8	Sujeto 4= 7.3	**	**
Sujeto 5 = 9	8	6 ↓	Sujeto 5= 7.6	4	8↑
Sujeto 6 = 9.6	10	8 ↓	Sujeto 6= 7.3	**	**
Sujeto 7 = 9	10	6 ↓	Sujeto 7= 6.3	**	**
Sujeto 8 = 9.6	10	6 ↓	Sujeto 8= 6.6	**	**
Sujeto 9 = 9	10	6 ↓	Sujeto 9= 6.3	6	8↑
Sujeto 10 = 8.6	**	**	Sujeto 10= 7.3	2	10↑
Sujeto 11 = 8	4	6 ↑	Sujeto 11= 7.3	8	8
Sujeto 12 = 9	6	6	Sujeto 12= 7	2	6↑
Sujeto 13 = 9	2	6 ↑	Sujeto 13= 7.6	4	2 ↓
Sujeto 14 = 9.3	6	6	Sujeto 14= 7.3	4	4
Sujeto 15 = 8	4	6 ↑	Sujeto 15= 7	6	10↑
Sujeto 16 = 9	8	**	Sujeto 16= 7.3	6	8↓
Sujeto 17 = 8.3	8	6 ↓	Sujeto 17= 6	**	**
Sujeto 18 = 8.6	4	6 ↑			
Sujeto 19 = 3	**	**			
Promedio grupal	Pro. pre	Prom. post	Promedio grupal	Prom pre	Prom. post
8.91	6.94	6.50↓	6.92	4.83	6.66↑

- En el pre test de esta sesión se observaron diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y experimental con una $t=-2.383$, y la significancia $=.024$, mientras que en el post test no se encontraron diferencias estadísticamente significativas $t= .212$, y la significancia $=.834$.
- Otra sesión donde el grupo control bajo de calificación, si bien es un mínimo .44. El grupo experimental, aumento sin embargo su calificación .83, aunque solo 6 niños aumentaron su calificación con esta actividad.

Sesión 12: tema “la constitución de 1917”

Grupo control: explicación por parte de la maestra.

Grupo experimental: estrategia “formando palabras claves”. Explicación por las investigadoras (Marisol y Ruth).

En los últimos tests que se aplicaron después de que la profesora terminara de impartir su clase, podemos observar en el pre test del grupo control que solo 3 niños no tuvieron calificaciones aprobatorias debido a que obtuvieron 4 de calificación, 5 niños obtuvieron 6 , 3 niños 8 y 5 niños 10. En el post test, 7 niños incrementaron sus calificaciones con 4 y 2 puntos que en el pre test. Además 8 niños se mantuvieron con las mismas calificaciones y solo 2 niños reprobaron con 4 de calificación. También es necesario mencionar que 3 niños no se presentaron a la sesión.

Como se muestra en la siguiente tabla, en el pre test del grupo experimental la calificación más baja fue de 2, y la más alta fue de 10 por el sujeto 10. Sin embargo después de haber aplicado la actividad lúdica en el aula de clase, el post test mostró una evaluación diferente a la anterior (pre test).

Tabla 15 Sesión 12: “la constitución de 1917”

Grupo control			Grupo experimental		
Promedio de calificaciones trimestrales.	Pre 12	Post 12	Promedio de calificaciones trimestrales	Pre 12	Post 12
Sujeto 1=9	4	4	Sujeto 1= 6	8	10 ↑
Sujeto 2 = 10	10	10	Sujeto 2= 7.6	2	6 ↑
Sujeto 3 = 9	8	10 ↑	Sujeto 3= 6	2	6 ↑
Sujeto 4 = 9	10	10	Sujeto 4= 7.3	**	**
Sujeto 5 = 9	4	8 ↑	Sujeto 5= 7.6	2	8 ↑
Sujeto 6 = 10	10	8 ↓	Sujeto 6= 7.3	**	**
Sujeto 7 = 9	8	10 ↑	Sujeto 7= 6.3	**	**
Sujeto 8 = 10	10	10	Sujeto 8= 6.6	**	**
Sujeto 9 = 9	6	10 ↑	Sujeto 9= 6.3	6	6
Sujeto 10 = 9	**	**	Sujeto 10= 7.3	10	10
Sujeto 11= 8	8	8	Sujeto 11= 7.3	4	8 ↑
Sujeto 12 = 9	6	10 ↑	Sujeto 12= 7	8	8
Sujeto 13 = 9	6	8 ↑	Sujeto 13= 7.6	6	10 ↑
Sujeto 14 = 9	10	10	Sujeto 14= 7.3	6	6
Sujeto 15 = 8	6	8 ↑	Sujeto 15= 7	4	6 ↑
Sujeto 16 = 9	**	**	Sujeto 16= 7.3	6	10 ↑
Sujeto 17 = 8	6	6	Sujeto 17= 6	**	**
Sujeto 18 = 9	4	4			
Sujeto 19 = 8	**	**			
Promedio grupal 8.91	Prom. pre 7.25	Prom. post 8.37↑	Promedio grupal 6.92	Prom. pre 5.33	Prom. post 7.83↑

- Finalmente el pre test de la sesión 12, se observaron diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y experimental con una $t = 2.065$, y la significancia $.049$; sin embargo en el post test no se encontró diferencias estadísticamente significativas $t = -.718$, y la significancia $=.479$.
- Esta tabla nos permite observar la diferencia entre los promedios de ambos grupos, lo cual nos muestra un aumento en las calificaciones del pre al post test de 2.50 en el grupo experimental, mientras que en el grupo control fue menor con 1.12.

Finalmente, haciendo una comparación de las calificaciones del pre test general y el post test general del grupo control, podemos observar en la tabla 16 que en el post test hay un aumento de calificaciones en 13 niños con 5, 4, 3 y 2 puntos a favor que en el pre test general. 2 niños se mantuvieron con las mismas calificaciones, otros 2 descendieron 1 y 2 puntos que en el pre test general, y solamente un niño obtuvo 10 en el post test general. Todos asistieron a contestar el último test donde nos percatamos que solo 3 niños no acreditaron el último examen por obtener calificaciones reprobatorias de 5, 4 y 1. Lo curioso aquí es que estos mismos niños en las calificaciones trimestrales de enero a abril adquirieron evaluaciones de 9, y 8. Además durante el transcurso de la investigación estos mismos niños que formaron parte del grupo con alto rendimiento en la materia de historia, mientras el sondeo no mostraron tener conocimientos suficientes para alcanzar las calificaciones que tenían al iniciar la investigación.

Tabla 16 calificaciones del pre test general y el post test general

Grupo control			Grupo experimental		
Promedio de calificaciones trimestrales.	Pre-Gral.	Post Gral.	Promedio de calificaciones trimestrales	Pre Gral.	Post Gral.
Sujeto 1=9	3	8 ↑	Sujeto 1= 6	6	8 ↑
Sujeto 2 = 10	7	8 ↑	Sujeto 2= 7.6	2	4 ↑
Sujeto 3 = 9	6	8 ↑	Sujeto 3= 6	6	6
Sujeto 4 = 9	4	8 ↑	Sujeto 4= 7.3	4	7 ↑
Sujeto 5 = 9	**	6	Sujeto 5= 7.6	6	8 ↑
Sujeto 6 = 10	4	9 ↑	Sujeto 6= 7.3	4	8 ↑
Sujeto 7 = 9	6	10 ↑	Sujeto 7= 6.3	4	10 ↑
Sujeto 8 = 10	6	9 ↑	Sujeto 8= 6.6	4	8 ↑
Sujeto 9 = 9	4	8 ↑	Sujeto 9= 6.3	6	6
Sujeto 10 = 9	**	7	Sujeto 10= 7.3	6	8 ↑
Sujeto 11= 8	4	8 ↑	Sujeto 11= 7.3	3	7 ↑
Sujeto 12 = 9	6	8 ↑	Sujeto 12= 7	1	5 ↑
Sujeto 13 = 9	6	6	Sujeto 13= 7.6	5	6 ↑
Sujeto 14 = 9	6	9 ↑	Sujeto 14= 7.3	4	8 ↑
Sujeto 15 = 8	5	5	Sujeto 15= 7	7	6 ↓
Sujeto 16 = 9	5	4 ↓	Sujeto 16= 7.3	5	9 ↑
Sujeto 17 = 8	5	7 ↑	Sujeto 17= 6	6	9 ↑
Sujeto 18 = 9	3	1 ↓			
Sujeto 19 = 8	2	6 ↑			
Promedio grupal 8.91	Prom. pre 4.82	Prom. post. 7.10↑	Promedio grupal 6.92	Prom. pre. 4.64	Prom. post. 7.23↑

- En la tabla, el pre test general no se observaron diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y experimental con una $t = -.342$ y una significancia de .734, mientras que en el post test la t fue de .208 y la significancia de .836.
- Esta tabla nos permite ver cuanto varió el rendimiento de los grupos control y experimental entre el pre test general y el post test general. El grupo control, aumentó su calificación 2.28 y el grupo experimental 2.59. Es interesante hacer notar que las calificaciones en el pre test de ambos grupos no son muy diferentes. Cabe recordar que los niños del grupo control tenían antes de la aplicación, un promedio de calificaciones trimestrales de 8.91, mientras que el promedio en el grupo experimental fue de 6.92. Con esta tabla, pareciera que el grupo experimental no varía demasiado, pero en niños que tenían bajo rendimiento, quizá sea muy significativo un punto o dos de diferencia.

Tabla 17

Promedio de cada pre y post-test entre los sujetos tanto del grupo control, como del experimental.

Grupo control		Grupo experimental	
pre test 1= 7	post test 1= 7	Pre test 1= 7	Post test 1= 9
Pre test 2= 7	Post test 2= 8	Pre test 2 = 5	Post test 2= 8
pre test 3= 7	post test 3= 8	Pre test 3 = 5	Post test 3= 7
pre test 4= 3	post test 4= 10	Pre test 4 = 4	Post test 4= 10
pre test 5= 7	post test 5= 7	Pre test 5 = 4	Post test 5= 6
pre test 6= 6	post test 6= 7	Pre test 6= 5	Post test 6 = 7
pre test 7= 5	post test 7= 7	Pre test 7= 3	Post test 7= 7
pre test 8= 7	post test 8= 7	Pre test 8= 5	Post test 8 = 7
pre test 9= 6	post test 9= 8	Pre test 9 = 4	Post test 9= 7
Pretest 10= 6	Post test 10= 7	Pre test 10= 4	Post test 10= 7
Pretest 11= 8	Post test 11= 7	Pre test 11= 5	Post test 11= 7
Pretest 12= 7	Post test 12= 8	Pre test 12= 5	Post test 12= 8
Promedio = 6	Promedio = 7	Promedio = 5	Promedio = 7

Cabe hacer notar que el aumento de pre test a post test es mayor en el grupo experimental que en el control, excepto en la sesión 4 donde ambos grupos tuvieron aumento significativo.

Tabla 18. Promedio Individual de cada niño pre- test y post-test, incluyendo el pre test general y el post test general, grupo control y experimental.

Grupo control		Grupo Experimental	
<i>Promedio individual Pre-test (1 al 13)</i>	<i>Promedio individual post-test (1al 13)</i>	<i>Promedio individual Pre-test (1 al 13)</i>	<i>Promedio individual post-test (1al 13)</i>
Sujeto 1 = 7.15 = 7	Sujeto 1 = 6.84=7	Sujeto 1 = 5.15 = 5	Sujeto 1 =8.53= 8
Sujeto 2 = 6.09 = 6	Sujeto 2 =8.45 = 8	Sujeto 2 = 3.92 = 4	Sujeto 2 =5.23 = 5
Sujeto 3 = 7.76 = 8	Sujeto 3 =9.15 = 9	Sujeto 3 = 4.69 = 5	Sujeto 3 =6.76= 7
Sujeto 4 = 8.25 = 8	Sujeto 4 = 9.00 = 9	Sujeto 4 =4.33= 4	Sujeto 4 = 6.33=6
Sujeto 5 = 6.37 = 6	Sujeto 5 = 7.40 = 7	Sujeto 5 = 4.46 = 4	Sujeto 5 =7.69= 8
Sujeto 6 = 6.69 = 7	Sujeto 6 = 7.61 = 8	Sujeto 6 =3.75= 4	Sujeto 6 =5.55= 5
Sujeto 7 = 8.84 = 9	Sujeto 7 = 8.83 = 9	Sujeto 7 = 6.0 = 6	Sujeto 7 =8.90 = 9
Sujeto 8 = 8.61 = 9	Sujeto 8 = 9.53 = 10	Sujeto 8 = 4.45= 4	Sujeto 8 = 8.44= 8
Sujeto 9 = 6.23 = 6	Sujeto 9 = 8.53 = 9	Sujeto 9 = 4.69= 5	Sujeto 9 = 6.46 = 6
Sujeto 10 = 7.28 = 7	Sujeto 10 = 8.14 = 8	Sujeto 10 = 4.23 = 4	Sujeto 10 = 8.76= 9
Sujeto 11 = 3.63 = 4	Sujeto 11= 5.27 = 5	Sujeto 11 = 5.01= 5	Sujeto 11 = 8.07= 8
Sujeto 12 = 4.23 = 4	Sujeto 12 = 7.46 = 7	Sujeto 12 = 4.10= 4	Sujeto 12 = 7.60= 8
Sujeto 13 = 4.53 = 5	Sujeto 13 = 5.50 = 5	Sujeto 13 = 5.46= 5	Sujeto 13 =7.46= 7
Sujeto 14 = 8.30 = 8	Sujeto 14 = 8.61 = 9	Sujeto 14 =4.90= 5	Sujeto 14 =7.27= 7
Sujeto 15 = 4.90 = 5	Sujeto 15 = 7.81 = 8	Sujeto 15 = 4.53 = 4	Sujeto 15 = 7.38= 7
Sujeto 16 = 3.87 = 4	Sujeto 16 = 2.42 = 2	Sujeto 16 = 5.76 = 6	Sujeto 16 = 8.23= 8
Sujeto 17 = 5.07 = 5	Sujeto 17 = 6.84 = 7	Sujeto 17 = 5.66 = 6	Sujeto 17 = 9.0= 9
Sujeto 18 = 4.69 = 5	Sujeto 18 = 4.15 = 4		
Sujeto 19 = 5.55 = 5	Sujeto 19 = 8.22 = 8		
Promedio :5.9 = 6	Promedio: 7.34= 7	Promedio: 4.65 = 5	Promedio :7.50= 7

Los promedios de cada sujeto nos permiten ver el desempeño de cada participante, y por grupo, nos dejan saber como y cuanto fue el aumento. Hay niños que subieron entre el pre y el post test hasta 4 puntos (en el grupo experimental), mientras que en el control, lo máximo fue de 3. Si vemos los promedios, el grupo control solo tuvo una diferencia de 1.39, mientras que el experimental de 2.85

Observaciones durante el desarrollo de las sesiones.

En el proyecto inicial no se contemplo realizar un análisis cualitativo de las sesiones, por que es una investigación experimental, sin embargo a continuación se explica las observaciones descritas en cada una de las sesiones por que consideramos importante dar a conocer al lector los avances e impacto que tuvieron las estrategias en el rendimiento escolar de los alumnos de 4to año de primaria.

Las primeras cuatro sesiones se llevaron a cabo en la biblioteca de la escuela Indira Gandhi, ya que es un salón amplio, cómodo y seguro para los niños.

Durante la primera sesión, nos presentamos ante el grupo completo y comentamos las actividades que se llevarían a cabo. En esta sesión los niños del grupo experimental no mostraron una actitud de agrado, incluso mostraron apatía y desintegración entre los niños porque no había una buena relación y comunicación entre ellos. Esto provocó que se alargara por más tiempo la actividad con una duración de una hora con cuarenta minutos, porque fue necesario antes de empezar la actividad realizar una dinámica para romper el hielo con la finalidad de darles confianza para que el grupo nos conociera y se integraran.

En la segunda sesión adaptamos el juego como tal, el juego popular que se utilizó fue un trimemorama para atraer la atención y el interés por el tema el “Porfiriato” lo cual, los niños estuvieron más a gusto y con menos apatía que la sesión anterior; la actividad se llevo acabo en cuarenta minutos.

En la tercera sesión utilizamos la misma actividad lúdica que en la sesión anterior con la finalidad de seguir el objetivo que se había planteado para el aprendizaje de los niños, y observamos que con la continuación del trimemorama II los niños no tuvieron ningún desequilibrio en cuanto al contenido, permitiendo la integración grupal y el interés en la actividad.

En la cuarta sesión se llevó a cabo el juego “pares” y fue muy favorable porque los niños tuvieron mayor retención en el tema “la dictadura Porfirista”. Esto se pudo deber a que el tema se adaptó con facilidad, ya que era un contenido menos complicado que los anteriores. La duración de la actividad fue de cuarenta minutos.

En la siguiente actividad no se presentaron dos niños, contando con un grupo experimental de 15 niños. Cabe mencionar que la quinta sesión se llevó a cabo en un salón de la escuela porque la biblioteca estaba ocupada por las autoridades de la institución.

Esta actividad se llamó “una ventana al pasado” donde los niños realizaron y organizaron un periódico mural con la finalidad de explicar con sus propias palabras los antecedentes del movimiento Maderista. Sobresalió la comunicación y la creatividad de ciertos niños. Aunque los resultados de esta investigación muestran un aumento de calificaciones en el post test, al iniciar la sesión tuvieron dificultad para expresar sus ideas con claridad.

La sexta sesión fue el trimemorama III, y fue adaptado para el tema “plan de San Luis” con una duración de cuarenta y cinco minutos, los niños mostraron una actitud de agrado porque encontraron la actividad interesante, y observamos que las tarjetas empleadas en relación al tema las ordenaron y agruparon para después estructurar la frase correcta. Esta actividad se llevó acabo individualmente y la duración fue de una hora.

En la séptima sesión se utilizó el juego popular “lotería”, con la finalidad de que los niños comprendieran las imágenes y las relacionaran con la frase correcta. Además se logró la integración por parejas ya que cada integrante hizo uso de sus habilidades y destrezas para asociar los pares. La duración en esta actividad fue de una hora.

La octava sesión se realizó en el patio de la escuela y la actividad lúdica que se llevó a cabo fue “la máquina del tiempo”. Esta actividad consistió en propiciar la participación grupal, el intercambio de ideas y opiniones de cada niño, ya que el objetivo era que reflexionaran sobre el modo de vida actual comparado con el que se tenía durante el gobierno de Madero. Con esto se logró la retroalimentación por la lluvia de ideas que se recopiló.

En la novena sesión se llevó a cabo un crucigrama con la finalidad de que los niños identificaran los personajes que participaron en la decena trágica. Se observó en los resultados arrojados un mayor aprovechamiento en el post test, los niños estuvieron pocos participativos por que antes de llevar a cabo la actividad la profesora a cargo del grupo les dió la noticia de que una compañera había fallecido. Este incidente ocasionó que los niños no trabajaran con el mismo entusiasmo.

En la décima sesión los niños no mostraron mayor interés, por que la actividad lúdica fue escenificar los antecedentes del movimiento constitucionalista. Sin embargo las niñas mostraron mayores habilidades que los niños, ya que ellas no presentaron dificultad para la actuación y para hablar en público. Cada equipo estuvo conformado por 7 alumnos debido a que no asistieron 3 alumnos esto ocasionó que contáramos con un grupo experimental de 14 niños. Esta actividad gusto mucho por que los niños se divirtieron escenificando los personajes más importantes del tema, la duración de esta actividad fue de una hora con quince minutos.

En la siguiente sesión la actividad lúdica fue “hagamos un cuento” en relación con el tema la convención de Aguascalientes, con esta estrategia se fomentó la creatividad, el razonamiento lógico y la motivación. La actividad tuvo una duración de una hora y los niños mantuvieron una actitud de agrado.

Finalmente en la última sesión los niños tuvieron un mayor impacto en las calificaciones del post test, esto se pudo deber a que la actividad lúdica favoreció el aprendizaje de los niños. Esto con base a los resultados que arrojaron esta investigación. La actividad lúdica fue “uniendo frases” utilizando las palabras claves en relación al tema, con una duración de cuarenta y cinco minutos. Los niños mostraron una actitud positiva.

Para concluir esta, investigación fue necesario darle las gracias a todas las personas de la escuela primaria “Indira Gandhi”, que participaron y nos apoyaron para la realización de este trabajo de tesis, ya que sin su apoyo no se hubiera podido llevar a cabo.

DISCUSIÓN

El presente capítulo tiene como finalidad discutir los hallazgos más importantes que arrojó la presente investigación.

En la actualidad, se siguen reportando estudios sobre el juego donde investigadores muestran teorías diferentes y controversiales (Piaget, 1994; Bally, 2003; Rubin Fein y Vandenberg, 1983; Friedrich Schiller, 1961). Como ya se ha explicado en el marco teórico, consideramos importante señalar que en el campo de la educación el juego es un proceso dinámico y multifacético que cobra importancia desde la educación preescolar hasta superior.

Vigotsky (1936), considera el juego como una actividad social que con la cooperación de otros niños y otros mediadores se adquieren papeles que son complementarios del propio, para ello es necesario el símbolo que lógicamente va acompañado de la grandiosa imaginación del niño ya que un objeto le sirve para suplantar algo que no se encuentra a su alcance.

Por otra parte, la experiencia del aprendizaje mediado es fundamental para el desarrollo de las funciones cognitivas más elevadas del individuo y para la modificabilidad cognitiva. En este caso el educador selecciona los estímulos del medio, los organiza, reordena, agrupa y estructura en función de una meta específica. El mediador intenta enseñar al sujeto el significado de la actividad más allá de las necesidades inmediatas, de forma que el alumno pueda anticipar la respuesta ante situaciones parecidas. Por tanto el aprendizaje mediado tiene tres características: "intencionalidad (el mediador altera intencionada y sustancialmente la naturaleza del estímulo), trascendencia (la meta del aprendizaje mediado va más allá de la producción de conducta en respuesta a una necesidad, para proyectarse a metas más elevadas y distantes), y significado (el suceso presentando al niño en la interacción tiene un significado afectivo, motivacional y orientado al valor)" Feuerstein 1999, (citado por López, 2002).

Tomando en cuenta las teorías anteriores, nos dimos a la tarea de buscar una población de niños que tuvieran bajo rendimiento escolar en la asignatura de historia y fue entonces cuando aplicamos una serie de estímulos (estrategias lúdicas) para conocer si estas ayudarían a favorecer el rendimiento escolar.

Para efectos de esta investigación, participó un grupo experimental con bajo rendimiento escolar específicamente en la materia de historia, estos obtuvieron un promedio grupal de 6.90 en las calificaciones trimestrales de enero a abril. Mientras que en el grupo control, estaba conformado por los niños con alto rendimiento escolar, estos niños obtuvieron un promedio de calificaciones trimestrales de 8.91.

Posteriormente a ambos grupos se les aplicó un pre test general para conocer que conocimientos naturales tenían a cerca del tema; y aunque los resultados no fueron muy altos, si hubo un avance estadísticamente significativo con una t de student de -5.80, y significancia de .000 en los niños del grupo experimental. Porque después de llevar acabo las actividades lúdicas en este último grupo observamos que en los pos tests de cada sesión y particularmente en el post test general, los niños del grupo experimental obtuvieron un promedio grupal de 7.23, en comparación con su promedio de los trimestres anteriores de 6.92.

Los avances a nivel individual (tabla 18), nos permiten ver el desempeño de cada participante, y por grupo, nos dejan saber cómo fue y cuánto fue el aumento. Hay niños que subieron entre el pre y el post test hasta 4 puntos (en el grupo experimental, mientras que en el control, lo máximo fue de 3). Si vemos los promedios, el grupo control solo tuvo una diferencia de 1 punto, mientras que el experimental fue de 2 y estadísticamente los datos arrojaron una t de student de -4.57, y una significancia de .000. Cabe mencionar que aunque el grupo control obtuvo una significancia alta aun sin hacer uso de actividades lúdicas.

Así mismo, en esta investigación se pudo constatar que la mayoría de los niños que conformaron el grupo experimental, si tuvieron alcances significativos en cada una de las sesiones, logrando en los niños un mejor rendimiento escolar.

Si bien es cierto que aludíamos que el juego podría ser una estrategia de aprendizaje que favorecería el rendimiento escolar de los niños de cuarto año de primaria, los resultados obtenidos fueron favorables, cumpliendo así con nuestro objetivo general de probar si a través de las actividades lúdicas los niños que presentaban bajo rendimiento escolar adquieren un aprendizaje favorable en los contenidos de historia de cuarto grado de primaria. Esto confirma lo que otros autores como Llera, 1993; Straetger, 2003; Melero y Fernández, 1995; Feuerstein, 1999, entre otros, mencionan acerca de las estrategias de juego, que aplicadas a la educación, tienen un impacto importante. Cuando se llevan a cabo en grupos, el aprendizaje cooperativo puede ser una estrategia para lograr incorporar a estudiantes de diversos niveles a adquirir habilidades en el alumno dentro y fuera del aula escolar.

Por otra parte, es importante comentar que una de las dificultades que se presentaron durante la investigación fueron varios factores, por un lado las inasistencias de los niños causando en el grupo control como experimental una baja de calificaciones en los promedios de cada sesión. Otro factor que repercutió fue el poco tiempo que la profesora nos concedió en cada una de las sesiones, ya que los niños contaban con un horario y programa específico de cada asignatura y esto nos limitó para poder realizar más estrategias lúdicas en el grupo experimental.

Otra dificultad que encontramos en el salón de clase fue el contexto físico (aula escolar) ya que es demasiado pequeña para la cantidad de alumnos que están inscritos en el grupo 4to B, esto provoca en repetidas ocasiones una inadecuada labor pedagógicas para realizar actividades lúdicas. Además el mobiliario son pupitres muy pesados para dos personas que impide mover las bancas o formar equipos, provocando que la enseñanza se vuelva rutinaria y monótona. Además había poca visibilidad aún con la luz prendida, estos son factores secundarios que pueden afectar el rendimiento o desempeño escolar de los niños.

Para futuras investigaciones se recomienda que los investigadores tomen en cuenta que el juego puede ser una estrategia que tanto puede ayudar a favorecer el rendimiento escolar como desfavorecer si no se consideran los siguientes factores:

- a) todo depende del objetivo que se busca y el tipo de aprendizaje.
- b) Mencionar las instrucciones con un léxico acorde a la edad de los niños, si es posible poner un ejemplo de la actividad que se va llevar a cabo.
- c) Se recomienda que el investigador mantenga una actitud agradable ante el grupo, que participe y que pierda el miedo a hacer el ridículo, por ejemplo; esto con la finalidad de brindarles confianza a los alumnos.
- d) Verificar que tipo de actividades lúdicas se van a enseñar a los niños, ya que estos son muy complejos con gustos y necesidades diferentes. Se recomienda utilizar juegos interesantes de acuerdo a la edad de los sujetos que atraigan la atención para no caer en lo aburrido.

- e) En caso de que en el grupo haya un niño con necesidades educativas especiales, es necesario integrarlo en cada una de las actividades lúdicas ya que esto será de gran ayuda para el como para el grupo.
- f) Se requiere tomar en cuenta un número determinado de participantes en cada actividad lúdica, ya que el formar equipos pudimos observar que en grupos pequeños, mayor es la interacción, la confianza, y las relaciones son más estrechas y amistosas que en los equipos de mayor número.
- g) Otro factor que limita el entusiasmo de los niños es que hay actividades que se llevan mucho tiempo, y esto provoca que los niños se aburran con mayor facilidad, es conveniente adaptar actividades breves para que tenga mayor éxito la estrategia.
- h) Es conveniente tomar en cuenta que materiales se van a utilizar en los juegos ya que es necesario preparar o comprar con anticipación los materiales necesarios para la actividad.
- i) Se requiere elegir actividades lúdicas que más se asemejen al tipo de entorno en el que vive y se desarrolla el grupo; por ejemplo: hay juegos interactivos en internet o CD ROM muy sofisticados y los niños con bajos recursos no podrían hacer uso de ellos, ya que en ocasiones no tienen computadora en casa.
- j) Las inasistencias son un aspecto a considerar, pues disminuyen el rendimiento de los niños al producir lagunas en los conocimientos e información que estos adquieren.
- k) Hacer énfasis en señalar lo importante y motivante que es para los alumnos estudiar y aprender en un ambiente cómodo, agradable con buena ventilación y visibilidad adecuada para un buen aprovechamiento escolar.
- l) Promover actividades lúdicas no solo en la materia de historia, ya que hay contenidos que se pueden adaptar para incrementar el interés en los niños y combatir la apatía que en ocasiones tienen los niños.

Conclusiones

En esta investigación después de analizar los resultados obtenidos llegamos a las conclusiones siguientes:

1. A pesar de que los niños participantes en el grupo control tenían un promedio mayor en los trimestres previos a la investigación (8.91), finalizaron las sesiones de trabajo con un promedio general de 7.34; mientras que el grupo experimental comenzó con un promedio en los trimestres previos a la aplicación de 6.92 y concluyó con un promedio general de 7.50. Esto nos indica que mientras que hubo un retroceso de calificación en el grupo control, el grupo experimental aumentó su promedio .58.
2. El estadístico empleado en esta investigación, fue *t* de student, y demostró que hubo diferencias entre el pre test y el post test general en ambos grupos, en el caso del grupo experimental la *t* obtenida fue de -5.803 , mientras que en el grupo control fue -4.577 , lo cual indica que si hubo diferencias estadísticamente significativas entre el pre test y el post test de ambos grupos.
3. En todas las sesiones el grupo experimental mostró siempre un aumento de calificación entre los pre test y los post test, comparado con el grupo control.
4. Sin embargo, las estrategias lúdicas provocaron diferentes efectos en cada una de las sesiones, en algunas el aumento de calificación obtenido por los niños entre el pre test y el post fue de más de 2 puntos, mientras que en otras el aumento fue menor. Cabe resaltar que en TODAS las sesiones hubo aumento en el rendimiento por parte del grupo experimental. Sin embargo, estadísticamente algunas de las sesiones no mostraron diferencias significativas entre el grupo y el experimental, pero si se encuentran diferencias. Esto se puede deber a que el grupo control era de rendimiento alto desde el inicio de la investigación y el grupo experimental competía con ellos, pero si observamos solo al grupo experimental el cambio es notorio.
5. Otro aspecto a observar es que cuando se analiza el rendimiento entre grupos, las diferencias pueden resultar mínimas, pero cuando se hace un análisis individual o sesión por sesión, podemos encontrar que las diferencias son más notorias, esto es significativo, ya que los avances individuales en la escuela tradicional son más importantes que los grupales.
6. Un resultado interesante fue el que se encontró en la sesión 4 con el subtema "*la dictadura Porfirista*", donde, si bien el grupo experimental aumentó de calificación, el grupo control lo hizo casi en la misma medida. Este resultado nos permite cuestionar si fue la estrategia o el tema el que resultó atractivo para los niños. Así pues, podemos decir que no en todos los casos las estrategias lúdicas son las responsables del rendimiento escolar de los niños a quienes se les apliquen.
7. También hemos encontrado que las actividades lúdicas cobraron importancia en los niños del 4to año de primaria, ya que esta estrategia de enseñanza en general logró resultados en lo concerniente al aprendizaje de la asignatura de historia en el grupo experimental.

8. Las estrategias lúdicas y el aprendizaje mediado permitieron a los niños, la organización, reordenación, agrupación y estructuración de los materiales en función de una meta específica; dando como resultado aportaciones importantes en el aprendizaje de la materia de historia, ya que esto implicó un proceso de conocimiento tanto individual como grupal, mostrando sus habilidades y capacidades que desarrollaron para construir su conocimiento histórico.
9. Un punto importante que encontramos, es que la inasistencia de los sujetos da como resultado bajas calificaciones, como se muestra en las tablas 1 y 2, provocando el bajo rendimiento escolar. Si bien esto no se había considerado en el marco teórico de esta investigación, esta situación se presentó en ambos grupos, por lo que creemos que debe tomarse en cuenta para futuras investigaciones.
10. Sin embargo apoyamos, a partir de esta investigación que el juego como estrategia de enseñanza, debe practicarse en gran medida para favorecer el aprendizaje de historia ya que esta asignatura algunas veces es considerada como una materia difícil de impartir y de aprender, pues algunos alumnos no tienen el gusto por leer, y por ende la transmisión del conocimiento de esta materia ha sido verbal y memorística provocando en algunos casos, un bajo rendimiento escolar en los alumnos.
11. Concluimos esta investigación aceptando la hipótesis de que, las estrategias de juego favorecieron el aprendizaje de los niños con bajo rendimiento escolar en la materia de historia de 4to grado de primaria con los niños participantes de esta investigación.
12. Creemos que este trabajo aporta a la psicología una visión de que el aprendizaje no necesariamente tiene una sola perspectiva, pues existen múltiples factores tanto de aprendizaje como de enseñanza, que pueden influir para que los estudiantes aprendan e interioricen el conocimiento. Aunque existen muchas investigaciones al respecto, la materia de historia es un tema donde se ha aplicado poco.
13. Vale la pena destacar que esta propuesta del juego como estrategia de aprendizaje en los niños que presentan bajo rendimiento escolar, puede convertir el proceso de enseñanza aprendizaje en un modelo más dinámico donde el niño sea más participativo, haciendo a un lado el miedo por asistir a la escuela, dejando a tras las tensiones y ofreciendo una enseñanza más agradable.
14. Las líneas de investigación que se pueden derivar a partir de esta investigación son: a) el juego puede ser una estrategia de enseñanza no solo para la materia de historia, sino también para matemáticas, español, ciencias naturales etc., puesto que permiten organizar reordenar, agrupar y estructurar el conocimiento en función de una meta específica; b) adecuar la enseñanza tradicional a un modelo más dinámico y ¿por que no? divertido sin que se alteren programas, contenidos de las materias o tiempos dentro del aula escolar; c) demostrar que el conocimiento es divertido si se sabe guiar a objetivos específicos.

Por tal motivo apoyamos el uso de las estrategias de juego como modelos de enseñanza, pues recordando a los autores mencionados en la parte teórica de este trabajo, quienes respaldan en general el valor cognitivo del juego en la vida del niño, pues lejos de representar una pérdida de tiempo, cuando el juego es dirigido a metas específicas o académicas, se convierte en una herramienta de aprendizaje favorable al rendimiento escolar; como corroboramos en esta investigación, les da acceso a un proceso de aprendizaje más ameno y significativo para que se conviertan en hombres y mujeres con conocimientos de su entorno.

Finalmente es necesario mencionar que durante la investigación logramos muchas satisfacciones, pues el compartir ideas, habilidades, opiniones y experiencias con los niños y con los profesores, nos dejan aprendizajes enriquecedores. Además esta experiencia marca el comienzo de un nuevo ciclo como profesionistas en la educación. Esto nos permite reflexionar sobre la ardua tarea que tenemos como psicólogas educativas.

REFERENCIAS.

Bally, G. (2003) *Es un ir y venir, un comenzar e interrumpir, un avanzar y retroceder*. www.bibliodgsc.unam.com.mx. México 01/10/2003.

Barnat. J. (2000) *Diccionario enciclopédico*. Editorial Zamora. Colombia.

Beltrán, J. (1993) *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Editorial Síntesis, S.A. Madrid.

Blanchard, K. & Cheska, A. (1999) Citado por La Vega, B., Olaso, C. (1999) *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Paidotribo. Barcelona.

Buendía, L; Colás P. y Hernández F. (1998) *Métodos de investigación en psicopedagogía*. Editorial McGraw Hill. España.

Buytendijk, F.(1936) *El juego y su significado: revista de occidente*. Editorial siglo XXI. Madrid.

Buhler, Ch. (1942) *El desarrollo del niño pequeño*. Paídos. México.

Coll, C. (1994) *Constructivismo e intervención educativa. Como enseñar lo que se ha de construir*. Antología básica corrientes pedagógicas contemporáneas, SEP/UPN. México.

Coll, C. Palacios, J. & Marchesi. A. (1999) *Desarrollo psicológico y educación*. Vol. 2 Ed. Alianza. España.

Cowie, G. (1990) Citado por López, M. (2002) *El nuevo día* www.monografias.com.

Cuevas, J. (2002) *El rendimiento escolar*. En www.valle-mexico.pm.org-recomedu.orbe/psic/art99-la/cuevas.html. 05/08/2002.

Delval, J. (1994) *Las características del juego en el desarrollo humano. siglo XXI*. Madrid.

Delval, J. (1994) *Los tipos de juego*. Antología básica el juego SEP/UPN, México.

Domínguez, H. (1991) López, M. (2002) *El nuevo día* www.monografias.com.

Enciclopedia electrónica Encarta (2001) Microsoft.

Enciclopedia Hispánica (1990) Británica. Barcelona.

Espinosa, M., Navarro L. et al. (1996) *Dialogar y Descubrir*. Libro de Juego. CONAFE.,

- Friedrich, S. (1961) *La educación del hombre donde se plasman sus ideas pedagógicas*. Ediciones nueva visión. Ed. Planeta. México.
- Friedrich, F. & Mandl, H. (1992) Lern-und Denkstrategien. *Problemaurfriss denkstrategien*. Nr 3. Vol. 54.
- Guevara, N. (1991) México: ¿un país de reprobados? *Revista Encuestali :Nexos* núm.162. México.
- Hernández, S.(1991) Metodología de la investigación. Ed. McGraw-Hill. México.
- Herrera, C. (2001) En México, sólo 30% de primarias con rendimiento alto, dice la SEP 06/12/2002.
- Herrera, C. (2001) OCDE: desigual distribución de riqueza causa bajo rendimiento escolar en México 06/12/2002.
- Huizinga, J. (1938) *Homo Ludens*. Alianza Editorial. Madrid.
- Instituto Internacional de Planteamiento de la Educación. IPE-UNESCO. (1999) Estudios Romer y asociados: rendimiento escolar y actores locales. Ed: UNICEF. Buenos Aires.
- Klauer, K. (1988) Teaching for learning to learn. A critical appraisal with some proposal. *Instrucciona Science*, 351-357 number 17. Vol. 4.
- Krúpskaia, N. (1927) Citado por Zhukouskaia. *El juego y su importancia pedagógica*. Antología básica el juego SEP/UPN. México.
- Labrador, M. y Laboulais, C. (2002) <http://www.upol.cz/res/ssup/hispanismo4/hisp4-labrador-navarro.htm> 06/03/03
- Llera, M. (1993) Citado por Bally, G. (2003) *Teorías del juego y del juguete*. www.bibliodgsca.unam.com.mx. México.
- López, M. (2002) El nuevo día www.monografias.com.
- Maestro, P. (1992) Citado por López, M. (2002) El nuevo día www.monografias.com.
- Makarenko, A. (1980) *Una antología sobre el juego*. Ed. Madrid; Narcea. S.A. 3ra. Edición. Barcelona.
- Mauri, T. & Valls, E. (1999) La enseñanza y el aprendizaje de la geografía, la historia y las ciencias sociales: una perspectiva psicológica. Ed. Alianza. España.
- Mayor, J. et al. (1993) *Estrategias metacognitivas, aprender a aprender y aprender a pensar*. Síntesis. S.A. Madrid.

Melero, M. & Fernández, P. (1995) *El aprendizaje entre iguales: el estado de la cuestión en Estados Unidos*. En Melero, M. & Fernández, P. (comps) *La interacción social en contextos educativos*. Siglo XXI. Madrid.

Misiak, H. (1985) *Raíces Filosóficas de la Psicología*. Troquel. Argentina.

Moreno, P. (1993) *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Gymnos. Madrid.

Nisbet, J. & Shucksmith, J. (1987) *Estrategias de Aprendizaje*. Editorial Santillana, siglo XXI. Madrid.

Piaget, J. (1994) *La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje*. Antología básica el juego SEP/UPN. México..

Piaget, J. (1961) *La formación del símbolo en el niño; imitación, juego y sueño*. FCE, E.d. Morata México.

Piaget, J. (1920) *Psicología del niño*. Ed. Morata. México.

Piaget, J. (1964) *Seis estudios de psicología*, Ed. Ariel. Barcelona, España.

Quérat, F. (2003) www.cyberescuela.com.sv/nota/0/278.

Riego, A. (1986) *Teorías del juego y del juguete*. www.bibliodgsca.unam.com.mx. México.

Rivera, J. (2000) *Las emociones y el bajo rendimiento académico*. www.com.itesm.mx/dacs/publicaciones/proy/n6/exaula/jrivera.html. 10/07/2000.

Rubín F. y Vanderberg, A. (1983). *El juego como mecanismo adaptativo*. Paidós. Barcelona.

SEP (1997) *Historia cuarto grado*. Ed. COMISION NACIONAL DE LOS LIBROS DE TEXTO GRATUITOS. México, DF.

Stanley, M. (1997) *La feria del juego: el invento que más crece*. *Revista muy interesante* Núm. 198. Vol. 3, Pág 148.

Stern, D. (1998) *La primera relación madre e hijo*. Ed. Morata, Colección: serie Bruner Num. 4, pág 215.

Straetger, F. (2003) *Aspectos sobre el aprendizaje cooperativo*. Boletín informativo "paso a paso". Vol. 4 No. 6. Nov/dic. www.ugr.es/ftsaez/espl2. 12/12/2002.

Vigotsky, L. (1936/1997) *Imaginación y realidad en la imaginación y el arte en la infancia*. *Ensayo psicológico*. Fontama. México.

Weinstein, C. y Mayer, R. (1986) *The teaching of learning strategies. Handbook in research in teaching*. Macmillan. New York.

Wild, K., Schieffele, U. & Winteler, A. (1992) Ein Verfahren zur erfassung von lernstrategien in studium. *Arbeiten zur empirischen pädagogik, und pädagogischen psychologie, geibe reihe*. Nr. 10, Vol 2.

Winnicott, D. (1982) *Realidad y juego*. Editorial Gedisa. Barcelona.
[www.dietasmedida.com/noticias/la importancia_del_desayuno.html](http://www.dietasmedida.com/noticias/la_importancia_del_desayuno.html) La importancia del desayuno.

www.terra.com.mx/mujerenarmonia/articulo088832. 15/11/2002.

www.monografias.com/bnh/2/2_especial.html 12/06/03.

www.fsanchez-albornoiz.com/xviii-cursos/didactica.htm 15/04/03.

www.ub.es/histodidactica/WEBQUEST/WEBQUEST.htm 03/07/03

Zhukouskaia, M. (1994) *El juego y su importancia pedagógica*. Antología básica el juego SEP/UPN. México.

ANEXO I

Actividades lúdicas

Con base a la metodología se llevaron a cabo las siguientes actividades lúdicas en el aula escolar, es importante mencionar que retomamos algunos aspectos del programa de enriquecimiento instrumental de Feuerstein, los cuales son:

La exposición directa del sujeto a la estimulación que consiste en modificar el aprendizaje y la conducta ante el estímulo dado, además el aprendizaje mediado es fundamental para el desarrollo de las funciones cognitivas del niño ya que organiza, reordena, agrupa y estructura en función de una meta específica Feuerstein, 1999, (citado por López 2002).

Creemos que las siguientes actividades lúdicas que se llevaron a cabo como son el rompecabezas de palabras, los trimemorias, lotería, etc, favorecieron a elevar el rendimiento escolar en los temas que ya se mencionaron anteriormente. Además es importante señalar que sólo se ejecutaron estas actividades lúdicas debido al tiempo que la profesora nos otorgó en la asignatura de historia, ya que cada contenido tiene un programa y un horario específico de 45min.

De lo anterior, se justifican las siguientes actividades lúdicas para la mejora del rendimiento escolar en los niños de 4to año de primaria en el tema del "Porfiriato".

Estrategias lúdicas

Tema: el Porfiriato

Subtemas:

- Antecedentes
- La paz Porfirista
- La prosperidad Porfirista
- Sociedad y cultura
- La dictadura Porfirista

Tema: el movimiento Maderista

Subtemas:

- Antecedentes
- El plan de San Luis
- Comienza la revolución
- El gobierno de Madero
- La decena trágica

Tema: el movimiento constitucionalista

Subtemas:

- Antecedentes
- La convención de Aguascalientes
- La constitución de 1917.

PRIMERA SESIÓN

TEMA: el Porfiriato

Subtema: antecedentes

OBJETIVO: introducir al alumno al tema de Porfiriato.

OBJETIVO ESPECIFICO	ESTRATEGIAS DE JUEGO	MATERIALES	Evaluación
Que el alumno sea capaz de conocer los antecedentes del tema del Porfiriato a través del juego.	Rompecabezas de palabras.	<ul style="list-style-type: none">▪ Hojas blancas.▪ Plumones.▪ Tijeras.	Se evaluó a través de un pre test y post test de este subtema.
DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA LUDICA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL.			
<p>1.-La actividad lúdica se llevó a cabo en la biblioteca de la escuela primaria, ya que ese fue el lugar que nos asignaron para llevar a cabo la investigación.</p> <p>2.-La actividad consistió en que los alumnos trataran de usar conceptos relacionados con el tema del Porfiriato en un orden cronológico.</p> <p>3.-Antes de llevar a cabo la actividad con los niños, leyeron la lectura correspondiente al subtema.</p> <p>4.-La actividad se llevó a cabo en parejas..</p> <p>5.- Después los alumnos escribieron en hojas blancas palabras relacionadas con el tema.</p> <p>6.-Terminando de escribir las palabras las recortaron.</p> <p>7.-Posteriormente cada equipo revolvió sus palabras recortadas para realizar una oración con esas palabras formando un rompecabezas con las mismas.</p> <p>8.-Una vez que los niños formaron el rompecabezas armaron una frase o el concepto relacionándolo con el tema en un orden cronológico.</p> <p>9.-Finalmente cada niño descifró el mensaje con una secuencia lógica de los antecedentes del Porfiriato.</p> <p>10.-Es necesario mencionar que al iniciar la sesión los niños no mostraron una actitud de agrado porque pudimos percatarnos que no mantienen buena relación entre ellos, ya que al pedirles que formaran equipos de 2 personas, la gran mayoría estuvo en desacuerdo.</p>			

SEGUNDA SESIÓN

TEMA: *el Porfiriato*

Subtema: *la paz Porfirista*

OBJETIVO: Analizar la época en que durante el Porfiriato, se dio un período de paz.

OBJETIVO ESPECIFICO	ESTRATEGIAS DE JUEGO	MATERIALES	Evaluación
Que el alumno por medio del juego identifique y agrupe tarjetas con relación al tema (Paz Porfirista).	Trimemorama I.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cartulinas de colores en las que estén impresas las imágenes de los acontecimientos más importantes.▪ Frases relacionadas con el tema.	Se evaluó a través de un pre test y post test de este subtema.
DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA LUDICA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL			
<p>Observaciones: antes de empezar la actividad se les pidió a los niños que formaran un círculo para llevar a cabo la lectura correspondiente al tema.</p> <ol style="list-style-type: none">1.-La actividad se llevó a cabo en equipos de cuatro personas en el área de biblioteca.2.-Consistió en que los niños por medio del juego (<i>trimemorama</i>) buscaran las imágenes con referencia al tema.3.- Posteriormente se les proporcionó a cada equipo una frase relacionada con el tema "la paz Porfirista" para que los alumnos unieran la imagen con la frase correcta.4.-Después de que terminaron de jugar y armar la imagen con la frase correcta, al equipo que tuvo más aciertos se les pidió que explicaran a sus compañeros el acomodo de sus frases.5.- Con esta actividad se propició que el alumno organizará, reordenará, agrupará y estructurará en función al objetivo específico de la sesión. <p>Finalmente, durante la sesión los niños mantuvieron una actitud mucho más cooperativa que la sesión anterior, creo que esta actividad ayudo a despertar mayor interés en el tema y a romper el hielo.</p>			

TERCERA SESIÓN

TEMA: el Porfiriato

Subtema: la prosperidad Porfirista, sociedad y cultura

OBJETIVO: aplicar los conocimientos de los alumnos sobre los transportes y medios de comunicación de esa época (prosperidad Porfirista).

OBJETIVO ESPECIFICO	ESTRATEGIAS DE JUEGO	MATERIALES	Evaluación
Que el alumno sea capaz de comprender y relacionar su imagen y su frase elaborada por ellos mismos.	Trimemorama II.	<ul style="list-style-type: none">▪ Fichas de trabajo de colores.▪ Lápiz.▪ Colores.▪ Goma, sacapuntas.▪ Libro de texto.	Se evaluó a través de un pre test y post test de este subtema.
DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS.			
<p>Observaciones: antes de empezar la actividad se les pidió a los niños que formaran un circulo para llevar a cabo la lectura correspondiente al tema</p> <ol style="list-style-type: none">1.-La actividad se llevó acabo en equipos de seis personas.2.-Consistió en que los alumnos elaboraran un dibujo con imágenes del tema (prosperidad Porfirista) del libro de texto.3.- Posteriormente los alumnos explicaron con sus propias palabras a que se refería la imagen que elaboraron.4.-Finalmente intercambiaron los dibujos para que los niños relacionaran las imágenes del tema “prosperidad Porfirista, sociedad y cultura” y expusieran su punto de vista. <p>Observaciones: con esta actividad el alumno primeramente elaboró su propio material didáctico, con la finalidad de fomentar la integración grupal y a su vez mayor interés en la actividad. Así mismo hubo un aprovechamiento directo a través de la interacción sujeto-objeto.</p>			

CUARTA SESIÓN

TEMA: el Porfiriato

Subtema: la dictadura Porfirista

OBJETIVO: reafirmar los conocimientos del alumno en el tema de sociedad y cultura en el Porfiriato.

PROPÓSITO	ESTRATEGIAS DE JUEGO	MATERIALES	Evaluación
Que el alumno sea capaz de agrupar la tarjeta de la misma figura.	Pares.	<ul style="list-style-type: none">Tarjetas con ilustraciones de acuerdo al tema (Porfiriato).	Se evaluó a través de un pre test y pos-cuestionario de este subtema
DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS.			
<p>Es conveniente señalar que antes de iniciar la actividad, los alumnos leyeron la lectura para que tuvieran nociones del tema.</p> <ol style="list-style-type: none">1.-La actividad se llevó a cabo en parejas.2.-Consistió en que los alumnos encontrarán los pares correctos del tema (ilustraciones).3.-Una vez que los niños terminaron de jugar y de encontrar los pares, contamos cuántos pares tenían cada uno de ellos.4.-Posteriormente el niño que obtuvo el mayor número de pares, le pedimos que explicará a sus compañeros cada imagen y que lo relacionará con el tema que se había visto. <p>Observación: con esta actividad se propició que el alumno organizara, reordenara, agrupara y estructurara en función al objetivo específico.</p> <p>Además pudimos percatarnos que esta sesión les agrado mucho a los niños porque mostraron mayor entusiasmo a la hora de dar brevemente sus explicaciones, inclusive confirmamos que en esta sesión hubo un mayor impacto en las calificaciones del pos test 4. Esto puede deberse también a que el tema era más ameno y menos complicado que los anteriores.</p>			

QUINTA SESIÓN

TEMA: el movimiento maderista

Subtema: antecedentes

OBJETIVO: que él alumno adquiriera conocimientos de los antecedentes a través del juego “una ventana al pasado”

OBJETIVO ESPECIFICO	ESTRATEGIAS DE JUEGO	MATERIALES	Evaluación
Conocer los antecedentes del movimiento maderista	Una ventana al pasado	<ul style="list-style-type: none">▪ Pizarrón,▪ Libro de texto de historia▪ Imágenes (monografías)▪ Colores▪ Tijeras▪ Marcadores y papel lustre	Se evaluó a través de un pre test y pos-cuestionario de este subtema.
DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS.			
<ol style="list-style-type: none">1. Se formaron equipos de 4 personas.2.- Los alumnos leyeron el tema de antecedentes del Movimiento Maderista.3. Cada equipo realizó con el material que se les proporcionó un mini periódico mural que se le llamó una ventana al pasado.4.Los niños organizaron su material para posteriormente exponerlo ante sus compañeros,5. Los niños explicaron en que consistía cada ilustración y donde narraron los acontecimientos más importantes del movimiento Maderista.			

SEXTA SESIÓN

TEMA: el movimiento maderista

Subtema: el plan de San Luis

OBJETIVO: que él alumno adquiriera conocimientos del subtema del plan de San Luis a través del juego del “ trimemorama ”

OBJETIVO ESPECIFICO	ESTRATEGIAS DE JUEGO	MATERIALES	Evaluación
Que el alumno por medio del juego identifique y agrupe tarjetas con relación al tema (El plan de San Luis).	Trimemorama III.	<ul style="list-style-type: none">▪ Cartulinas de colores en las que estén impresas las imágenes de los acontecimientos más importantes.▪ Frases relacionadas con el tema.	Se evaluó a través de un pre test y pos-test de este subtema.
DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS.			
<p>1.-La actividad se llevó a cabo individualmente.</p> <p>2.-Consistió en unir imágenes y frases con referencia al tema,.</p> <p>3.- El alumno unió la imagen con la frase que se les proporcione relacionando el plan de San Luis.</p> <p>4. Se evaluó aplicando un post-test específico para conocer el aprovechamiento de esa sesión..</p> <p>Observación: antes de iniciar la sesión los niños dieron inicio a la lectura previa del subtema para que tuvieran referencia del tema, además con esta actividad se propició que el alumno organizara, reordenara, agrupara y estructurara en función de la meta específica dada.</p>			

SEPTIMA SESIÓN

TEMA: el movimiento maderista

Subtema: comienza la revolución.

OBJETIVO: que él alumno adquiriera conocimientos de los acontecimientos de la revolución a través del juego de la lotería.

OBJETIVO ESPECIFICO	ESTRATEGIAS DE JUEGO	MATERIALES	Evaluación
Que el alumno relacione correctamente las palabras que se vayan mencionando al jugar lotería.	Lotería.	<ul style="list-style-type: none">• Una tabla de lotería con barajas en relación al subtema.	Se evaluó a través de un pre test y pos-test de este subtema.
DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS.			
1.-La actividad se llevó acabo en equipos de 2 personas cada uno. 2.-Se les proporcionó una tabla de lotería con barajas en relación al subtema. 3.-Se repartieron a los niños las tablas con las imágenes. 4.- Además, se seleccionó a un niño para que mencionará las palabras en voz alta para que los demás niños localizaran en la tabla las imagen que correspondieran. 5.-Gano el niño que relacionara correctamente la palabra dictadas con la imágenes de la tabla.			
Observaciones: antes de iniciar la sesión los niños dieron inicio a la lectura previa del subtema.			

OCTAVA SESIÓN

TEMA: El movimiento maderista

Subtema: el gobierno de Madero.

OBJETIVO: comparar la vida actual y la época del gobierno de Madero

PROPÓSITO	ESTRATEGIAS DE JUEGO	MATERIALES	Evaluación
Reflexionar sobre el modo de vida de épocas pasadas. (movimiento Maderista) y el actual.	“La maquina del tiempo”	<ul style="list-style-type: none">▪ tarjetas▪ colores▪ lápiz▪ ilustraciones	Se evaluó a través de un pre test y pos-cuestionario de este subtema.
DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS.			
<p>Consideramos que este juego nos ayudó a transportar a los alumnos en el tiempo del gobierno de Madero para así compararlo con la vida actual.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se trabajó con el grupo experimental.2. Se les pidió que analizaran el párrafo del gobierno de Madero3. Después se les indicó que compararan el gobierno de Madero al de hoy y que anotarán en sus tarjetas las diferencias que ellos encontraron, y exponerlo a todo el grupo. <p>Observaciones: se llevó acabo la lectura del subtema y se expuso en clases las diferencias encontradas.</p>			

NOVENA SESIÓN

TEMA: el movimiento maderista

Subtema: la decena trágica

OBJETIVO: que él alumno conozca los personajes más importantes que estuvieron involucrados en la decena trágica, y el por qué de dicha fecha histórica.

OBJETIVO ESPECIFICO	ESTRATEGIAS DE JUEGO	MATERIALES	Evaluación
Que él alumno por medio del crucigrama identifique los personajes que participaron en la decena trágica.	Crucigrama	<ul style="list-style-type: none">▪ Hojas de colores con sus respectivas ilustraciones (Madero, Bernardo R, Félix Díaz, Manuel M, Pino Suárez)	Se evaluó a través de un pre test y pos-cuestionario de este subtema.
DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS.			
<p>1.-Se les proporcionó a los niños un sencillo crucigrama donde se cruzó el nombre de Madero, Pino Suárez, Bernardo R, Félix Díaz, etc. En forma vertical y horizontal. (Este crucigrama fue hecho en hojas de colores con ilustraciones de los personajes antes mencionados).</p> <p>2.-El niño en esta actividad colocó el nombre correcto en los cuadros donde se encuentra la imagen del personaje.</p> <p>3.-Es importante mencionar que esta actividad se llevo a cabo individualmente.</p> <p>4. Después de haber llevado acabo esta actividad, se comentó en grupo el resultado y se reflexionó sobre el momento histórico.</p> <p>Observaciones: se llevó a cabo la lectura del subtema previamente.</p>			

DECIMA SESIÓN

TEMA: el movimiento constitucionalista

Subtema: antecedentes del movimiento constitucionalista

OBJETIVO: que el niño aprenda los antecedentes de la época constitucionalista

OBJETIVO ESPECIFICO	ESTRATEGIAS DE JUEGO	MATERIALES	Evaluación
Fomentar al alumno la creatividad, la cooperación y la imaginación del subtema.	Escenificación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Materiales sencillos que estén al alcance de los niños. 	Se evaluó a través de un pre test y pos-cuestionario de este subtema.
DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS.			
<p>1.- Se formó al azar dos equipos en el grupo,</p> <p>2.- Cada uno de los equipos se puso de acuerdo en los personajes que iban a representar cada uno de ellos en la escenificación.</p> <p>3.-Tuvieron aproximadamente un tiempo de preparación y ensayo de 20 min.</p> <p>4.- Después se llevó a cabo las escenificaciones, para que al final se comentara sobre el tema y la escenificación de los 2 equipos. Logrando una actividad divertida en el grupo experimental.</p> <p>Observaciones: se llevó a cabo la lectura del subtema.</p>			

ONCEAVA SESIÓN

TEMA: el movimiento constitucionalista

Subtema: la convención de Aguascalientes

OBJETIVO: que el alumno logre comprender los acontecimientos más relevantes de la convención de Aguas Calientes y el por qué de este momento histórico.

OBJETIVO ESPECIFICO	ESTRATEGIAS DE JUEGO	MATERIALES	Evaluación
Que él alumno por medio de dibujos y espacios inventen un cuento en relación a los acontecimientos del subtema.	Hagamos un cuento	<ul style="list-style-type: none">▪ hojas de colores con ilustraciones, lápiz y colores▪ libro de texto	Se evaluó a través de un pre test y pos-cuestionario de este subtema.
DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS.			
1.-Se llevó a cabo la lectura del subtema para que los niños adquirieran las ideas más relevantes del tema a tratar. 2.-Se formaron equipos de dos personas para llevar a cabo la actividad. 3.-Después se les cuestionó a los alumnos a cerca del tema que se les presentó en una hoja previamente estructurada a modo de cuento, apoyándose a través de algunas ilustraciones. 4.- Al final cada equipo explicó su cuento ante el grupo. Logrando una estrategia lúdica agradable en el grupo experimental.			

DOCEAVA SESIÓN

TEMA: El movimiento constitucionalista

Subtema: la constitución de 1917

OBJETIVO: que él alumno comprenda los artículos más importantes de la constitución de 1917 y el por qué de su promulgación.

PROPÓSITO	ESTRATEGIAS DE JUEGO	MATERIALES	Evaluación
Que él alumno identifique que artículos de la constitución se refiere a la educación, al subsuelo, y al trabajo.	Unir frases utilizando las palabras claves que tienen los caritas.	<ul style="list-style-type: none">▪ Hojas en blanco tamaño carta con imágenes en relación con los artículos 3º 27º y 123.▪ Lápiz ò bolígrafo.▪ Goma.	Se evaluó a través de un pre test y pos-cuestionario de este subtema.
DESARROLLO DE LAS ESTRATEGIAS LUDICAS.			
<p>1.-Se leyó el subtema que correspondía a esta sesión para que el niño adquiriera nociones del tema a tratar.</p> <p>2.-La estrategia se llevó a cabo individualmente.</p> <p>3.- Se le proporcionó al alumno las hojas tamaño carta, con imágenes y palabras claves en relación al art. 3º 27º y 123.</p> <p>4.- El niño en esta actividad lúdica logró formar las palabras correctas en relación con cada artículo correspondiente, en las líneas que se le presentó en la hoja.</p> <p>5.-Logrando una sesión divertida entre el grupo experimental</p>			

13.-Durante gobierno de Porfirio Díaz se fundaron más:

- a) Aeropuertos b) Bancos c) Hoteles

14.-Es verdad que, durante el gobierno de Díaz se puso en orden sus finanzas, se comenzó a cobrar impuestos regularmente y se llegaron a pagar las deudas del país.

- a) Si b) No c) No sé

15.-¿Quiénes fueron los que se adueñaron de propiedades inmensas en esa época?

- a) Latifundios b) Obreros c) Comerciantes

16.-En los primeros años de vida independiente del Porfiriato ¿cómo se viajaba?

- a) En diligencias, a caballo o a pie b) En avión c) En camión

17.-¿Cuál era el transporte que se utilizaba en esa época para viajar de México a E.U?

- a) El avión b) El barco c) El metro

18.-Durante el Porfiriato, que medios de transporte y comunicación transformaron la vida de aquella época, resultando más rápidos, cómodos y seguros los viajes y los mensajes.

- a) La ruta 100 b) Los taxis c) Los ferrocarriles y el telégrafo

19.-¿Cuál era el medio de comunicación y lectura en aquella época?

- a) la T.V b) Periódicos, revistas y libros c) La computadora

20.-¿Quién inauguró la Universidad Nacional de México?

- a) Morelos b) Justo Sierra c) Zapata

21.-¿A quiénes se les limitó el poder en tiempos de Porfirio Díaz?

- a) Los gobernadores y las autoridades b) Los empresarios c) La policía judicial

22.-¿Qué anhelaba el país en esa época?

- a) Dinero b) La paz y la prosperidad c) Trabajo

23.-¿Qué edad tenía Porfirio Díaz cuando ocupó el cargo de presidente?

- a) 40 años b) 60 años c) 80 años

24.-¿En que año el periodista norteamericano James Creelman entrevistó a Porfirio Díaz?

- a) 1910 b) 1908 c) 1911

25.- ¿Es verdad que Porfirio Díaz tomó el poder del gobierno en las elecciones de 1910?

- a) Si b) No c) No sé

26.-¿Durante cuántos años fue presidente Porfirio Díaz?

- a) 100 años b) 50 años c) 31 años

27.-¿Qué medios de comunicación eran los que se utilizaban en México durante la época Porfirista?

- a) aviones b) ferrocarriles y los telégrafos c) metro

28.-¿Qué personaje fue muy popular y despertó grandes esperanzas de cambio durante esos años?

- a) Vicente Guerrero b) Miguel Hidalgo c) Francisco I. Madero

- 29.- ¿Es verdad que Madero consideraba que Porfirio Díaz no debería volver a reelegirse?
a) si b) no c) no sé
- 30.-¿Quién fundó el Partido Antireeleccionista?
a) Francisco I. Madero b) Vicente Guerrero c) Miguel Hidalgo
- 31.-¿Quién vio como un peligro a Francisco I. Madero y corría el riesgo de perder el poder?
a) Justo Sierra b) Porfirio Díaz c) Venustiano Carranza
- 32.-¿Quién fué detenido en Monterrey y encarcelado en San Luis Potosí?
a) Francisco I. Madero b) Miguel Hidalgo c) Justo Sierra
- 33.-¿Dónde publicó Francisco I. Madero el plan de San Luis?
a) Alemania b) Japón c) Estados Unidos
- 34.- ¿Quién se declaró presidente provisional en 1910?
a) Fco. I. Madero b) Emiliano Zapata c) Pascual Orozco
- 35.-¿Qué le pidió Francisco I. Madero al pueblo?
a) que se levantarán en armas b) que se reeligieran c) que jugaran
en contra del dictador.
- 36.-¿Quiénes apoyaron a Madero cuando estuvo en el estado de Chihuahua?
a) Pascual Orozco y Josefa Ortíz de Domínguez b) Carranza y Huerta c) Porfirio Díaz
y Zapata
- 37.- En marzo de 1911, ¿quién organizó a los campesinos de Morelos para que reclamarán sus derechos sobre la tierra y el agua?
a) Fco. I. Madero b) Emiliano Zapata c) Benito Juárez
- 38.-¿Qué ejército fué derrotado en 6 meses por las fuerzas maderistas durante los principios de la revolución en México ?
a) el ejercito de carranza b) el ejercito de Huerta c) el ejercito de Porfirio D.
- 39.-¿Quién renunció a la presidencia y salió del país rumbo a Francia?
a) Porfirio Díaz b) Pascual Orozco c) Benito Juárez
- 40.-¿En que país y en que año murió Porfirio Díaz?
a) México, 1910 b) Francia, 1915 c) Estados Unidos, 1920
- 41.-¿Quiénes resultaron elegidos como presidente y vicepresidente en el año de 1911?
a) Fco. I. Madero y b) Hernán Cortes y c) Venustiano Carranza
José Ma. Pino Suárez Emiliano Zapata Porfirio Díaz
- 42.-¿En que año asumió la presidencia Francisco I. Madero?
a) 1900 b) 1911 c) 1918
- 43.-¿Quién se rebeló contra Madero en Morelos, 20 días después de que ocupó la presidencia?
a) Emiliano Zapata b) Venustiano Carranza c) Hernán Cortés
- 44.- ¿Quiénes, durante la época revolucionaria, no querían perder los privilegios que les había concedido Porfirio Díaz?
a) compañías extranjeras b) los militares c) los obreros

- 45.-¿ En 1912 en la Cd. de Chihuahua quién se rebeló contra Madero?
a) Pascual Orozco b) los zapotecas c) Vicente Guerrero
- 46.-Subraya el nombre de los 3 militares porfiristas que se rebelaron contra Madero:
a) Bernardo Reyes, Félix Díaz Y Manuel Mondragón
b) Huerta, Ricardo Flores y Benito Juárez
c) Vicente Guerrero, Fco. Villa y Flores Magón
- 47.-¿Quiénes apresaron a Madero y Pino Suárez en el Palacio Nacional ?
a) los soldados de Porfirio Díaz b) los soldados de Huerta c) no sé
- 48.-¿Quién traicionó a Madero, para quedarse en la presidencia?
a) Porfirio Díaz b) Bernardo Reyes c) Huerta
- 49.- ¿En que día entraron los soldados de Huerta al Palacio Nacional?
a) 20 de junio b) 18 de febrero c) 24 de diciembre
- 50.-En esos días de revueltas, ¿Quién realizó las gestiones necesarias para asumir legalmente la presidencia?
a) Victoriano Huerta b) Vicente Guerrero c) Miguel Hidalgo
- 51.-¿Quién desconoció a Victoriano Huerta como presidente?
a) Francisco Villa b) Venustiano Carranza c) Emiliano Zapata
- 52.-¿Cómo le llamó Venustiano Carranza a su ejército?
a) Imperialista b) constitucionalista c) burgués
- 53.-¿Por qué el ejército de Venustiano Carranza se llamó constitucionalista?
a) por que le exigía que la b) por crear una c) no sé
constitución fuera respetada nueva ley.
- 54.- ¿Quién se negó a reconocer su gobierno de Victoriano Huerta en 1913?.
a) Emiliano Zapata b) Fco. Villa c) Woodrow Wilson
- 55.-¿Quién derrotó a las tropas federales en las batallas de Torreón y Zacatecas?
a) Francisco Villa b) Vicente Guerrero c) Miguel Hidalgo
- 56.-¿Quién dejó el país al llegar Carranza triunfante a la ciudad de México en 1914?
a) Victoriano Huerta b) Francisco I. Madero c) Benito Juárez
- 57.-¿Cuáles eran los 2 bandos que luchaban en la revolución mexicana?
a) campesinos e indígenas b) carrancistas contra villistas y zapatistas c) no sé
- 58.-¿Quién derrotó a Villa en la ciudad de Celaya en 1915?
a) Vicente Guerrero b) Álvaro Obregón c) Francisco I. Madero
- 59.- ¿Qué valores cívicos eran importantes para Carranza?.
a) el amor a la patria b) el nacionalismo y el apego a la ley c) no sé
- 60.-¿Qué militares ganaron por su capacidad militar, derrotando a Villa y a Zapata?
a) V. Carranza y A.. Obregón b) Vicente Guerrero c) Miguel Hidalgo

- 61.-¿Cuándo se promulgó la nueva constitución mexicana?
a) 7 de marzo del 1913 b) 24 de abril 1917 c) 5 de febrero de 1917
- 62.-¿A que se refiere el artículo 3° constitucional?
a) a la educación b) al trabajo c) no sé
- 63.-¿Qué artículo de la constitución señala que las riquezas del subsuelo, aguas y mares son de la nación mexicana?
a) artículo 1° b) artículo 3° c) artículo 27°
- 64.- ¿Es verdad que la educación primaria debe ser gratuita, laica y obligatoria?
a) si b) no c) no sé
- 65.- ¿Es verdad que el artículo 123° constitucional, reconoce que los trabajadores tienen derecho a formar sindicatos y hacer huelgas?
a) si b) no c) no sé

POST TEST GENERAL

Universidad Pedagógica Nacional
Post-test general
Lic. Psicología Educativa

De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año

Instrucciones: subraya con una línea las respuestas correctas.

- 1.-¿En que año recibió el país con júbilo a Juárez?
a) 1867 b) 1900 c) 1876
- 2.-¿Cómo se le llama al gobierno republicano que abarcó de 1867 a 1876?
a) Rebelión indígena b) Republica restaurada c) Republica E.U
- 3.-¿Cómo se llamó el presidente que ocupó la presidencia después de la muerte de Juárez?
a) Vicente Guerrero b) Miguel Hidalgo c) Sebastián Lerdo de Tejada
- 4.-En aquella época de conflicto ¿quiénes perdieron sus tierras?
a) Los indígenas b) Los obreros c) la clase burguesa
- 5.-En el año 1873 ¿qué vía de comunicación se inauguró en la Ciudad de México?
a) El aeropuerto b) Línea de ferrocarril c) Línea del metro
- 6.-¿Durante qué años Juárez fue presidente?
a) 1830 a 1832 b) 1750 a 1800 c) 1858 a 1872
- 7.-¿Quién ocupó el cargo de presidente al morir Benito Juárez?
a) Lerdo de Tejada b) Vicente Guerrero c) Allende

- 8.-¿Quién se rebeló y tomo el poder con gran éxito después de la muerte de Juárez?
a) José Ma. Velasco b) Porfirio Díaz c) Benito Juárez
- 9.-¿Quién fue el presidente que impulsó la paz con mano dura y se preocupó por que el gobierno funcionará mejor?
a) Lerdo de Tejada b) Benito Juárez c) Porfirio Díaz
- 10.-¿Cuál era el lema de Porfirio Díaz?
c) “poca política y mucha administración”
d) “¡alto!, los valientes no asesinan”
c) “yo sólo sé que no sé nada”
- 11.- Durante el gobierno de Díaz, ¿cuántos kilómetros de vías férreas se inauguraron?
a) 150 kilómetros b) 20.000 kilómetros c) 20 kilómetros
- 12.-¿Qué fue lo que proliferó más durante el gobierno de Díaz?
a) Mercados b) Bibliotecas c) El correo y los telégrafos
- 13.-Durante gobierno de Porfirio Díaz se fundaron más:
a) Aeropuertos b) Bancos c) Hoteles
- 14.-Es verdad que, durante el gobierno de Díaz se puso en orden sus finanzas, se comenzó a cobrar impuestos regularmente y se llegaron a pagar las deudas del país.
a) Si b) No c) No sé
- 15.-¿Quiénes fueron los que se adueñaron de propiedades inmensas en esa época?
a) Latifundios b) Obreros c) Comerciantes
- 16.-En los primeros años de vida independiente del Porfiriato ¿cómo se viajaba?
a) En diligencias, a caballo o a pie b) En avión c) En camión
- 17.-¿Cuál era el transporte que se utilizaba en esa época para viajar de México a E.U?
a) El avión b) El barco c) El metro
- 18.-Durante el Porfiriato, que medios de transporte y comunicación transformaron la vida de aquella época, resultando más rápidos, cómodos y seguros los viajes y los mensajes.
a) La ruta 100 b) Los taxis c) Los ferrocarriles y el telégrafo
- 19.-¿Cuál era el medio de comunicación y lectura en aquella época?
a) la T.V b) Periódicos, revistas y libros c) La computadora
- 20.-¿Quién inauguró la Universidad Nacional de México?
a) Morelos b) Justo Sierra c) Zapata
- 21.-¿A quiénes se les limitó el poder en tiempos de Porfirio Díaz?
a) Los gobernadores y las autoridades b) Los empresarios c) La policía judicial
- 22.-¿Qué anhelaba el país en esa época?
a) Dinero b) La paz y la prosperidad c) Trabajo
- 23.-¿Qué edad tenía Porfirio Díaz cuando ocupó el cargo de presidente?

- a) 40 años b) 60 años c) 80 años
- 24.-¿En que año el periodista norteamericano James Creelman entrevistó a Porfirio Díaz?
a) 1910 b) 1908 c) 1911
- 25.- ¿Es verdad que Porfirio Díaz tomó el poder del gobierno en las elecciones de 1910?
a) Si b) No c) No sé
- 26.-¿Durante cuántos años fue presidente Porfirio Díaz?
a) 100 años b) 50 años c) 31 años
- 27.-¿Qué medios de comunicación eran los que se utilizaban en México durante la época Porfirista?
a) aviones b) ferrocarriles y los telégrafos c) metro
- 28.-¿Qué personaje fue muy popular y despertó grandes esperanzas de cambio durante esos años?
a) Vicente Guerrero b) Miguel Hidalgo c) Francisco I. Madero
- 29.- ¿Es verdad que Madero consideraba que Porfirio Díaz no debería volver a reelegirse?
a) si b) no c) no sé
- 30.-¿Quién fundó el Partido Antireeleccionista?
a) Francisco I. Madero b) Vicente Guerrero c) Miguel Hidalgo
- 31.-¿Quién vio como un peligro a Francisco I. Madero y corría el riesgo de perder el poder?
a) Justo Sierra b) Porfirio Díaz c) Venustiano Carranza
- 32.-¿Quién fué detenido en Monterrey y encarcelado en San Luis Potosí?
a) Francisco I. Madero b) Miguel Hidalgo c) Justo Sierra
- 33.-¿Dónde publicó Francisco I. Madero el plan de San Luis?
a) Alemania b) Japón c) Estados Unidos
- 34.- ¿Quién se declaró presidente provisional en 1910?
a) Fco. I. Madero b) Emiliano Zapata c) Pascual Orozco
- 35.-¿Qué le pidió Francisco I. Madero al pueblo?
b) que se levantarán en armas b) que se reeligieran c) que jugaran en contra del dictador.
- 36.-¿Quiénes apoyaron a Madero cuando estuvo en el estado de Chihuahua?
a) Pascual Orozco y Josefa Ortíz de Domínguez b) Carranza y Huerta c) Porfirio Díaz y Zapata
- 37.- En marzo de 1911, ¿quién organizó a los campesinos de Morelos para que reclamarán sus derechos sobre la tierra y el agua?
a) Fco. I. Madero b) Emiliano Zapata c) Benito Juárez
- 38.-¿Qué ejército fué derrotado en 6 meses por las fuerzas maderistas durante los principios de la revolución en México ?
a) el ejército de carranza b) el ejército de Huerta c) el ejército de Porfirio D.
- 39.-¿Quién renunció a la presidencia y salió del país rumbo a Francia?
a) Porfirio Díaz b) Pascual Orozco c) Benito Juárez
- 40.-¿En que país y en que año murió Porfirio Díaz?

a) México, 1910 b) Francia, 1915 c) Estados Unidos, 1920

41.-¿Quiénes resultaron elegidos como presidente y vicepresidente en el año de 1911?

a) Fco. I. Madero y José Ma. Pino Suárez b) Hernán Cortes y Emiliano Zapata c) Venustiano Carranza Porfirio Díaz

42.-¿En que año asumió la presidencia Francisco I. Madero?

a) 1900 b) 1911 c) 1918

43.-¿Quién se rebeló contra Madero en Morelos, 20 días después de que ocupó la presidencia?

a) Emiliano Zapata b) Venustiano Carranza c) Hernán Cortés

44.- ¿Quiénes, durante la época revolucionaria, no querían perder los privilegios que les había concedido Porfirio Díaz?

a) compañías extranjeras b) los militares c) los obreros

45.-¿ En 1912 en la Cd. de Chihuahua quién se rebeló contra Madero?

a) Pascual Orozco b) los zapotecas c) Vicente Guerrero

46.-Subraya el nombre de los 3 militares porfiristas que se rebelaron contra Madero:

- d) Bernardo Reyes, Félix Díaz Y Manuel Mondragón
- e) Huerta, Ricardo Flores y Benito Juárez
- f) Vicente Guerrero, Fco. Villa y Flores Magón

47.-¿Quiénes apresaron a Madero y Pino Suárez en el Palacio Nacional ?

a) los soldados de Porfirio Díaz b) los soldados de Huerta c) no sé

48.-¿Quién traicionó a Madero, para quedarse en la presidencia?

a) Porfirio Díaz b) Bernardo Reyes c) Huerta

49.- ¿En que día entraron los soldados de Huerta al Palacio Nacional?

a) 20 de junio b) 18 de febrero c) 24 de diciembre

50.-En esos días de revueltas, ¿Quién realizó las gestiones necesarias para asumir legalmente la presidencia?

a) Victoriano Huerta b) Vicente Guerrero c) Miguel Hidalgo

51.-¿Quién desconoció a Victoriano Huerta como presidente?

a) Francisco Villa b) Venustiano Carranza c) Emiliano Zapata

52.-¿Cómo le llamó Venustiano Carranza a su ejército?

a) Imperialista b) constitucionalista c) burgués

53.-¿Por qué el ejército de Venustiano Carranza se llamó constitucionalista?

a) por que le exigía que la constitución fuera respetada b) por crear una nueva ley. c) no sé

54.- ¿Quién se negó a reconocer su gobierno de Victoriano Huerta en 1913?.

a) Emiliano Zapata b) Fco. Villa c) Woodrow Wilson

55.-¿Quién derrotó a las tropas federales en las batallas de Torreón y Zacatecas?

a) Francisco Villa b) Vicente Guerrero c) Miguel Hidalgo

56.-¿Quién dejó el país al llegar Carranza triunfante a la ciudad de México en 1914?

a) Victoriano Huerta b) Francisco I. Madero c) Benito Juárez

57.-¿Cuáles eran los 2 bandos que luchaban en la revolución mexicana?

a) campesinos e indígenas b) carrancistas contra villistas y zapatistas c) no sé

58.-¿Quién derrotó a Villa en la ciudad de Celaya en 1915?

a) Vicente Guerrero b) Álvaro Obregón c) Francisco I. Madero

59.- ¿Qué valores cívicos eran importantes para Carranza?

a) el amor a la patria b) el nacionalismo y el apego a la ley c) no sé

60.-¿Qué militares ganaron por su capacidad militar, derrotando a Villa y a Zapata?

a) V. Carranza y A. Obregón b) Vicente Guerrero c) Miguel Hidalgo

61.-¿Cuándo se promulgó la nueva constitución mexicana?

a) 7 de marzo del 1913 b) 24 de abril 1917 c) 5 de febrero de 1917

62.-¿A qué se refiere el artículo 3° constitucional?

a) a la educación b) al trabajo c) no sé

63.-¿Qué artículo de la constitución señala que las riquezas del subsuelo, aguas y mares son de la nación mexicana?

a) artículo 1° b) artículo 3° c) artículo 27°

64.- ¿Es verdad que la educación primaria debe ser gratuita, laica y obligatoria?

a) si b) no c) no sé

65.- ¿Es verdad que el artículo 123° constitucional, reconoce que los trabajadores tienen derecho a formar sindicatos y hacer huelgas?

a) si b) no c) no sé

Pre test 1

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Tema: el Porfiriato

Subtema: antecedentes

Instrucciones: **subraya** con lápiz la respuesta correcta.

- 1.-¿En que año recibió el país con júbilo a Juárez?
a) 1867 b) 1900 c) 1876
- 2.-¿Cómo se le llama al gobierno republicano que abarca de 1867 a 1876?
a) Rebelión indígena b) Republica restaurada c) Republica E.U
- 3.-¿Cómo se llama el presidente que ocupó la presidencia después de la muerte de Juárez?
a) Vicente Guerrero b) Miguel Hidalgo c) Sebastián Lerdo de Tejada
- 4.-En aquella época de conflicto ¿quiénes perdieron sus tierras?
a) Los indígenas b) Los obreros c) la clase burguesa
- 5.-En el año 1873 ¿qué vía de comunicación se inauguró en la Ciudad de México?
a) El aeropuerto b) Línea de ferrocarril c) Línea del metro

Post test 1

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Tema: el Porfiriato

Subtema: antecedentes

Instrucciones: **une** con una línea las respuestas correctas.

- 1.- ¿En que año recibió el país con júbilo a Juárez?
- 2.- ¿Cómo se le llama al gobierno republicano que abarca de 1867 a 1876? Líneas de ferrocarril
- 3.- ¿Cómo se llama el presidente que ocupó la presidencia después de la muerte de Juárez? Rep. Restaurada
- 4.- En aquella época de conflicto ¿quiénes perdieron sus tierras? Los indígenas
- 5.- En el año 1873 ¿qué vía de comunicación se inauguró en la Ciudad de México? 1867
- 6.- ¿Quién fue el presidente que ocupó la presidencia después de la muerte de Juárez? Sebastián Lerdo de Tejada
- 7.- ¿En qué año se inauguró la línea de ferrocarril? 1900

Pre test 2

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Tema: el Porfiriato Subtema: la paz Porfirista

Instrucciones: **subraya** con una línea la respuesta correcta.

- 1.-¿Durante qué años Juárez fue presidente?
a) 1830 a 1832 b) 1750 a 1800 c) 1858 a 1872
- 2.-¿Quién ocupó el cargo de presidente al morir Benito Juárez?
a) Lerdo de Tejada b) Vicente Guerrero c) Allende
- 3.-¿Quién se rebeló y tomo el poder con gran éxito después de la muerte de Juárez?
a) José Ma. Velasco b) Porfirio Díaz c) Benito Juárez
- 4.-¿Quién fue el presidente que impulsó la paz con mano dura y se preocupó por que el gobierno funcionará mejor?
a) Lerdo de Tejada b) Benito Juárez c) Porfirio Díaz
- 5.-¿Cuál era el lema de Porfirio Díaz?
e) "poca política y mucha administración"
f) "¡alto!, los valientes no asesinan"
c) "yo sólo sé que no sé nada"
- 6.- Durante el gobierno de Díaz, ¿cuántos kilómetros de vías férreas se inauguraron?
a) 150 kilómetros b) 20.000 kilómetros c) 20 kilómetros
- 7.-¿Qué fue lo que más proliferó durante el gobierno de Díaz?
a) Mercados b) Bibliotecas c) El correo y los telégrafos

Post test 2

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Instrucciones: une con una línea las respuestas correctas.

- 1.-¿Durante qué años Juárez fue presidente?
"Poca política y mucha administración"
- 2.-¿Quién ocupó el cargo de presidente al morir Benito Juárez?
Porfirio Díaz
- 3.-¿Quién se rebeló y tomó el poder con gran éxito después de la muerte de Juárez?
1858 a 1872
- 4.-¿Quién fue el presidente que impulsó la paz con mano dura y se preocupó por que el gobierno funcionará mejor?
20.000 kilómetros
- 5.-¿Cuál era el lema de Porfirio Díaz?
Porfirio Díaz
- 11.- Durante el gobierno de Díaz, ¿cuántos kilómetros de vías férreas se inauguraron?
Lerdo de Tejada El correo y los telégrafos

Pre test 3

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to

Tema: el Porfiriato

Subtema: la prosperidad, sociedad y cultura

Instrucciones: **Subraya** con lápiz la respuesta correcta.

1.-Durante gobierno de Porfirio Díaz se fundaron más:

- a) Aeropuertos b) Bancos c) Hoteles

2.-Es verdad que, durante el gobierno de Díaz se puso en orden sus finanzas, se comenzó a cobrar impuestos regularmente y se llegaron a pagar las deudas del país.

- a) Si b) No c) No sé

3.-¿Quiénes fueron los que se adueñaron de propiedades inmensas en esa época?

- a) Latifundios b) Obreros c) Comerciantes

4.-En los primeros años de vida independiente del Porfiriato ¿cómo se viajaba?

- a) En diligencias, a caballo o a pie b) En avión c) En camión

5.-¿Cuál era el transporte que se utilizaba en esa época para viajar de México a E.U?

- a) El avión b) El barco c) El metro

6.-Durante el Porfiriato, que medios de transporte y comunicación transformaron la vida de aquella época, resultando más rápidos, cómodos y seguros los viajes y los mensajes.

- a) La ruta 100 b) Los taxis c) Los ferrocarriles y el telégrafo

7.-¿Cuál era el medio de comunicación y lectura en aquella época?

- a) la T.V b) Periódicos, revistas y libros c) La computadora

8.-¿Quién inauguró la Universidad Nacional de México?

- a) Morelos b) Justo Sierra c) Zapata

Post test 3

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Instrucciones: **subraya** con una línea la respuesta correcta.

1.-Durante gobierno de Porfirio Díaz se fundaron más:

7.-¿Quién inauguró la Universidad Nacional de México?

2.-¿Quiénes fueron los que se adueñaron de propiedades inmensas en esa época?

Diligencias, a caballo o a pie

3.-En los primeros años de vida independiente del Porfiriato ¿cómo se viajaba?

Justo Sierra

4.-¿Cuál era el transporte que se utilizaba en esa época para viajar de México a E.U?

Los ferrocarriles y el telégrafo

5.-Durante el Porfiriato, que medios de transporte y comunicación transformaron la vida de aquella época, resultando más rápidos, cómodos y seguros los viajes y los mensajes.

Periódicos, revistas y libros

Latifundios

El barco

6.-¿Cuál era el medio de comunicación y lectura en aquella época?

Bancos

Pre test 4

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Tema: el Porfiriato Subtema: la dictadura Porfirista

Instrucciones: **subraya** con una línea la respuesta correcta.

- 1.-¿A quiénes se les limitó el poder en tiempos de Porfirio Díaz?
a) Los gobernadores y las autoridades b) Los empresarios c) La policía judicial
- 2.-¿Qué anhelaba el país en esa época?
a) Dinero b) La paz y la prosperidad c) Trabajo
- 3.-¿Qué edad tenía Porfirio Díaz cuando ocupó el cargo de presidente?
a) 40 años b) 60 años c) 80 años
- 4.-¿En que año el periodista norteamericano James Creelman entrevistó a Porfirio Díaz?
a) 1910 b) 1908 c) 1911
- 5.- ¿Es verdad que Porfirio Díaz tomó el poder del gobierno en las elecciones de 1910?
a) Si b) No c) No sé

Post test 4

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Instrucciones: **une** con una línea la respuesta correcta.

- 1.-¿A quiénes se les limitó el poder en tiempos de Porfirio Díaz?
80 años
- 2.-¿Qué anhelaba el país en esa época?
La paz y la prosperidad.
- 3.-¿Qué edad tenía Porfirio Díaz cuando ocupó el cargo de presidente?
No
- 4.-¿En que año el periodista norteamericano James Creelman entrevistó a Porfirio Díaz?
1908
- 5.- ¿Es verdad que Porfirio Díaz tomó el poder del gobierno en las elecciones de 1910?
Los gobernadores y las autoridades
- 6.-¿Durante cuántos años fue presidente Porfirio Díaz?
31 años

Pre test 5

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Tema: el movimiento maderista Subtema: antecedentes

Instrucciones: **subraya** con una línea la respuesta correcta.

1.-¿Durante cuántos años fué presidente Porfirio Díaz?

- a) 100 años b) 50 años c) 31 años

2.-¿Qué medios de comunicación eran los que se utilizaban en México durante la época Porfirista?

- a) aviones b) ferrocarriles y los telégrafos c) metro

3.-¿Qué personaje fue muy popular y despertó grandes esperanzas de cambio durante esos años?

- a) Vicente Guerrero b) Miguel Hidalgo c) Francisco I. Madero

4.- ¿Es verdad que Madero consideraba que Porfirio Díaz no debería volver a reelegirse?

- a) si b) no c) no sé

5.-¿Quién fundó el Partido Antireeleccionista?

- a) Francisco I. Madero b) Vicente Guerrero c) Miguel Hidalgo

Post test 5

1.- ¿Es verdad que Porfirio Díaz fué presidente durante 31 años?

- a) Si b) No c) No sé

2.-¿Es verdad que los ferrocarriles y los telégrafos eran los medios de comunicación que se utilizaban en México durante la época Porfirista?

- a) Si b) No c) No sé

3.-¿Fue Francisco I. Madero un personaje muy popular y despertó grandes esperanzas de cambio durante esos años?

- a) Si b) No c) No sé

4.- ¿Es verdad que Madero consideraba que Porfirio Díaz no debería volver a reelegirse?

- a) si b) no c) no sé

5.-¿Fue Francisco I. Madero quien fundó el Partido Antireeleccionista?

- a) Si b) No c) no sé

Pre test 6

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Tema: el movimiento maderista Subtema: el plan de San Luis

Instrucciones: **subraya** con una línea la respuesta correcta.

1.-¿Quién vio como un peligro a Francisco I. Madero y corría el riesgo de perder el poder?

- a) Justo Sierra b) Porfirio Díaz c) Venustiano Carranza

2.-¿Quién fué detenido en Monterrey y encarcelado en San Luis Potosí?

- a) Francisco I. Madero b) Miguel Hidalgo c) Justo Sierra

3.-¿Dónde publicó Francisco I. Madero el plan de San Luis?

- a) Alemania b) Japón c) Estados Unidos

4.- ¿Quién se declaró presidente provisional en 1910?

- a) Fco. I. Madero b) Emiliano Zapata c) Pascual Orozco

5.-¿Qué le pidió Francisco I. Madero al pueblo?

- c) que se levantarán en armas b) que se reeligieran c) que jugaran
en contra del dictador.

Post test 6

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Tema: el movimiento maderista Subtema: el plan de San Luis

Instrucciones: **subraya** con una línea la respuesta correcta.

1.-¿Quién vio como un peligro a Francisco I. Madero y corría el riesgo de perder el poder?

- a) Justo Sierra b) Porfirio Díaz c) Venustiano Carranza

2.-¿Quién fue detenido en Monterrey y encarcelado en San Luis Potosí?

- a) Francisco I. Madero b) Miguel Hidalgo c) Justo Sierra

3.-¿Es verdad que Francisco I. Madero publicó el plan de San Luis en Estados Unidos?

- a) si b) no c) no sé

4.- ¿Es verdad que quien se declaró presidente provisional en 1910 fue Emiliano Zapata?.

- a) si b) no c) no sé

5.-¿Qué le pidió Francisco I. Madero al pueblo?

- d) que se levantarán en armas b) que se reeligieran c) que jugaran en contra del dictador.

Pre test 7

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Tema: el movimiento maderista Subtema: comienza la revolución

Instrucciones: subraya con una línea la respuesta correcta.

1.-¿Quiénes apoyaron a Madero cuando estuvo en el estado de Chihuahua?

a) Pascual Orozco b) Carranza y Huerta c) Porfirio Díaz

2.- En marzo de 1911, ¿quién organizó a los campesinos de Morelos para que reclamaran sus derechos sobre la tierra y el agua?

a) Fco. I. Madero b) Emiliano Zapata c) Benito Juárez

3.-¿Qué ejército fue derrotado en 6 meses por las fuerzas maderistas durante los principios de la revolución en México ?

a) el ejército de carranza b) el ejército de Huerta c) el ejército de Porfirio D.

4.-¿Quién renunció a la presidencia y salió del país rumbo a Francia?

a) Porfirio Díaz b) Pascual Orozco c) Benito Juárez

5.-¿En que país y en que año murió Porfirio Díaz?

a) México, 1910 b) Francia, 1915 c) Estados Unidos, 1920

Post test 7

1.-¿Es verdad que Pascual Orozco y Porfirio Díaz apoyaron a Madero cuando estuvo en el estado de Chihuahua?

a) si b) no c) no sé

2.- En marzo de 1911, ¿fue Benito Juárez quién organizó a los campesinos de Morelos para que reclamaran sus derechos sobre la tierra y el agua?

a) si b) no c) no sé

3.-¿Qué ejército fue derrotado en 6 meses por las fuerzas maderistas durante los principios de la revolución en México ?

a) el ejército de carranza b) el ejército de Huerta c) el ejército de Porfirio D.

4.-¿Es verdad que Porfirio Díaz renunció a la presidencia y salió del país rumbo a Francia?

a) si b) no c) no sé

5.-¿En que país y en que año murió Porfirio Díaz?

a) México, 1910 b) Francia, 1915 c) Estados Unidos, 1920

Pres test 8

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Tema: el movimiento maderista Subtema: el gobierno de madero

Instrucciones: subraya con lápiz la respuesta correcta.

1.-¿Quiénes resultaron elegidos como presidente y vicepresidente en el año de 1911?

- a) Fco. I. Madero y José Ma. Pino Suárez b) Hernán Cortes y Emiliano Zapata c) Venustiano Carranza Porfirio Díaz

2.-¿En que año asumió la presidencia Francisco . I. Madero?

- a) 1900 b) 1911 c) 1918

3.-¿Quién se rebeló contra Madero en Morelos, 20 días después de que ocupó la presidencia?

- a) Emiliano Zapata b) Venustiano Carranza c) Hernán Cortés

4.- ¿Quiénes, durante la época revolucionaria, no querían perder los privilegios que les había concedido Porfirio Díaz?

- a) compañías extranjeras b) los militares c) los obreros

5.- En 1912 en la Cd. de Chihuahua, ¿quién se rebeló contra Madero?

- a) Pascual Orozco b) los zapotecas c) Vicente Guerrero

Post test 8

1.-¿ Fco. I. Madero y José Ma. Pino Suárez resultaron elegidos como presidente y vicepresidente en el año de 1911?

- a) si b) no c) no sé

2.-¿Fue en 1900 el año en que asumió la presidencia Francisco . I. Madero?

- a) si b) no c) no sé

3.-¿Venustiano Carranza se rebeló contra Madero en Morelos, 20 días después de que ocupó la presidencia?

- a) si b) no c) no sé

4.- ¿Las compañías extranjeras durante la época revolucionaria, no querían perder los privilegios que les había concedido Porfirio Díaz?

- a) si b) no c) no sé

5.- En 1912 en la Cd. de Chihuahua, ¿Vicente Guerrero se rebeló contra Madero?

- a) si b) no c) no sé

Pre test 9

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Tema: el movimiento maderista Subtema: la decena trágica

Instrucciones: **subraya** con una línea la respuesta correcta.

1.-Subraya el nombre de los 3 militares porfiristas que se rebelaron contra Madero

- g) Bernardo Reyes, Félix Díaz Y Manuel Mondragón
- h) Huerta, Ricardo Flores y Benito Juárez
- i) Vicente Guerrero, Fco. Villa y Flores Magón

2.-¿Quiénes apresaron a Madero y Pino Suárez en el Palacio Nacional ?

- a) los soldados de Porfirio Díaz
- b) los soldados de Huerta
- c) no sé

3.-¿Quién traicionó a Madero, para quedarse en la presidencia?

- a) Porfirio Díaz
- b) Bernardo Reyes
- c) Huerta

4.- ¿En que día entraron los soldados de Huerta al Palacio Nacional?

- a) 20 de junio
- b) 18 de febrero
- c) 24 de diciembre

5.-En esos días de revueltas, ¿quién realizó las gestiones necesarias para asumir legalmente la presidencia?

- a) Victoriano Huerta
- b) Vicente Guerrero
- c) Miguel Hidalgo

Post test 9

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Instrucciones: une con una línea la respuesta correcta.

1.-Nombre de los 3 militares porfiristas que se rebelaron contra Madero

2.-¿Quiénes apresaron a Madero y Pino Suárez en el Palacio Nacional ?

Los soldados de Huerta

3.-¿Es verdad que Victoriano Huerta traicionó a Madero, para quedarse en la presidencia?

Huerta

Bernardo Reyes, Félix Díaz y Manuel Mondragón

4.- ¿En que día entraron los soldados de Huerta al Palacio Nacional?

20 de junio

5.-En esos días de revueltas, ¿quién realizó las gestiones necesarias para asumir legalmente la presidencia?

Victoriano Huerta

No

Si

Pre test 10

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Tema: el movimiento constitucionalista Subtema: antecedentes

Instrucciones: **subraya** con una línea la respuesta correcta.

1.-¿Quién desconoció a Victoriano Huerta como presidente?

- a) Francisco Villa b) Venustiano Carranza c) Emiliano Zapata

2.-¿Cómo le llamó Venustiano Carranza a su ejército?

- a) Imperialista b) constitucionalista c) burgués

3.-¿Por qué el ejército de Venustiano Carranza se llamó constitucionalista?

- a) por que le exigía que la constitución fuera respetada b) por crear una nueva ley. c) no sé

4.- ¿Quién se negó a reconocer su gobierno de Victoriano Huerta en 1913?.

- a) Emiliano Zapata b) Fco. Villa c) Woodrow Wilson

5.-¿Quién derrotó a las tropas federales en las batallas de Torreón y Zacatecas?

- a) Francisco Villa b) Vicente Guerrero c) Miguel Hidalgo

Post test 10

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Instrucciones: **subraya** con una línea la respuesta correcta.

1.-¿Es verdad que Venustiano Carranza desconoció a Victoriano Huerta como presidente?

- a) si b) no c) no sé

2.-¿El ejército de Venustiano Carranza era conocido como imperialista?

- a) si b) no c) no sé

3.-¿ El ejército de Venustiano Carranza se llamó constitucionalista por que exigía que la constitución fuera respetada?

- a) si b) no c) no sé

4.- ¿ Woodrow Wilson se negó a reconocer su gobierno de Victoriano Huerta en 1913?.

- a) si b) no c) no sé

5.-¿ Francisco Villa derrotó a las tropas federales en las batallas de Torreón y Zacatecas?

- a) si b) no c) no sé

Pre test 11

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Tema: el movimiento constitucionalista Subtema: la convención de Aguascalientes

Instrucciones: **subraya** con una línea la respuesta correcta.

1.-¿Quién dejó el país al llegar triunfante Carranza a la ciudad de México en 1914?

a) Victoriano Huerta b) Francisco I. Madero c) Benito Juárez

2.-¿Cuáles eran los 2 bandos que luchaban en la revolución?

a) campesinos e indígenas b) carrancistas contra villistas y zapatistas c) no sé

3.-¿Quién derrotó a Villa en la ciudad de Celaya en 1915?

a) Vicente Guerrero b) Álvaro Obregón c) Francisco I. Madero

4.- ¿Qué valores cívicos eran importantes para Carranza?

a) el amor a la patria b) el nacionalismo y el apego a la ley c) no sé

5.-¿Qué militares ganaron por su capacidad militar, derrotando a Villa y a Zapata?

a) V. Carranza y A. Obregón b) Vicente Guerrero c) Miguel Hidalgo

Post test 11

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Tema: el movimiento constitucionalista Subtema: la convención de Aguascalientes

Instrucciones: **subraya** con lápiz la respuesta correcta.

1.-¿Es verdad que Francisco I. Madero dejó el país al llegar triunfante Carranza a la ciudad de México en 1914?

a) sí b) no c) no sé

2.-¿ Carrancistas contra villistas y zapatistas eran los 2 bandos que luchaban en la revolución?

a) si b) no c) no sé

3.-¿ Álvaro Obregón derrotó a Villa en la ciudad de Celaya en 1915?

a) si b) no c) no sé

4.- ¿Qué valores cívicos eran importantes para Carranza?

a) el amor a la patria b) el nacionalismo y el apego a la ley c) no sé

5.- ¿V. Carranza y A. Obregón ganaron por su capacidad militar, derrotando a Villa y a Zapata?

a) si b) no c) no sé

Pre test 12

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Tema: el movimiento constitucionalista Subtema: la constitución de 1917

Instrucciones: subraya con lápiz la respuesta correcta.

1.-¿Cuándo se promulgó la nueva constitución mexicana?

a) 7 de marzo del 1913 b) 24 de abril 1917 c) 5 de febrero de 1917

2.-¿A que se refiere el artículo 3° constitucional?

a) a la educación b) al trabajo c) no sé

3.-¿Qué artículo de la constitución señala que las riquezas del subsuelo, aguas y mares son de la nación mexicana?

a) artículo 1° b) artículo 3° c) artículo 27°

4.- ¿Es verdad que la educación primaria debe ser gratuita, laica y obligatoria?

a) si b) no c) no sé

5.- ¿Es verdad que el artículo 123° constitucional reconoce que los trabajadores tienen derecho a formar sindicatos y hacer huelgas?

a) si b) no c) no sé

Post test 12

*De Dios Mendoza Alma Ruth
Miguel González Marisol*

Nombre del alumno(a): _____

Materia: historia Grupo: 4to año.

Instrucciones: subraya con lápiz la respuesta correcta.

1.-¿ La nueva constitución mexicana se promulgó el 7 de marzo del 1913?

a) si b) no c) no sé

2.-¿El artículo 3° constitucional se refiere a la educación?

a) si b) no c) no sé

3.-¿El artículo 27° de la constitución señala que las riquezas del subsuelo, aguas y mares son de la nación mexicana?

a) si b) no c) no sé

4.- ¿ la educación primaria debe ser gratuita, laica y obligatoria según el artículo 3° de la constitución mexicana?

a) si b) no c) no sé

5.- el artículo 123° constitucional reconoce que los trabajadores tienen derecho a formar sindicatos y hacer huelgas

a) si b) no c) no sé

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
Sesión 2 (trimemorama I)

Instrucciones:

Nombre: _____

Une la frase relacionada con la imagen correcta

Se reveló y tomó el poder con gran éxito después de la muerte de Juárez



Benito Juárez



Asumió la presidencia al morir Benito Juárez



Vía de transporte que se extendió más durante el gobierno de Porfirio Díaz



Medio de comunicación que se empleaba entre las personas durante el Porfiriato.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Sesión 4

Instrucciones:

Nombre: _____

Agrupar de la misma figura (pares)



Sesión 5

Instrucciones:

Nombre: _____

Recorta las imágenes para realizar tu periódico mural.



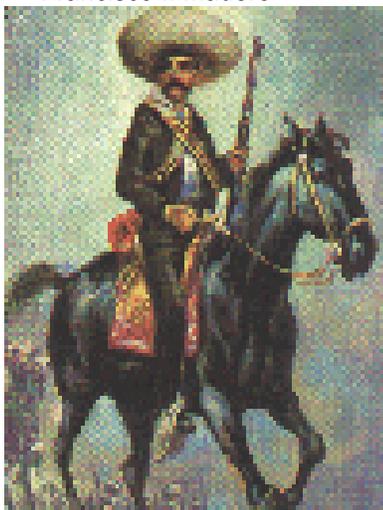
Francisco I. Madero



Porfirio Díaz



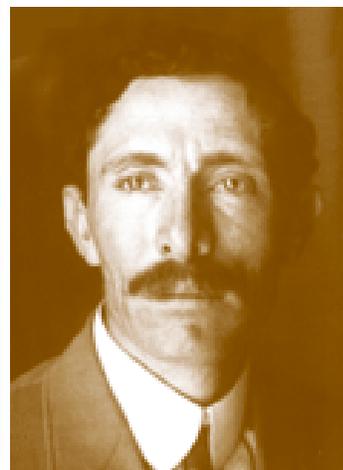
Francisco Villa



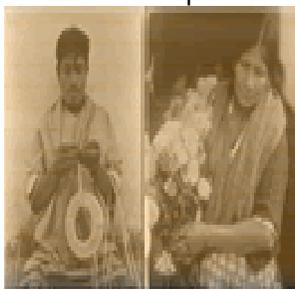
Emiliano Zapata



José María Pino Suárez



Pascual Orozco



Campesinos



Muerte de Porfirio Díaz



Francia

Sesión 6 trimemorama III

Madero denuncia la ilegalidad de las elecciones



Ejército que fue derrotado por las fuerzas maderistas



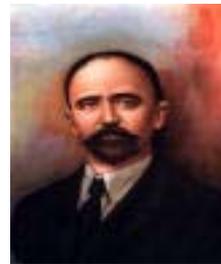
Reclamaba los derechos sobre la tierra y el agua



Después de Porfirio Díaz, quedó como presidente



Abandonó la presidencia y murió en Francia en 1915



Fue vicepresidente de Madero



Lotería sesión 7



Pascual Orozco



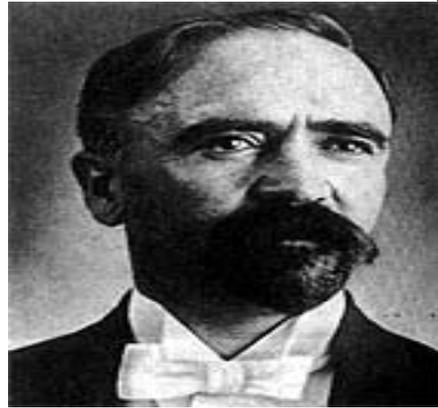
Francisco Villa



Emiliano Zapata



Porfirio Díaz



Francisco I. Madero



José M. Pino Suárez



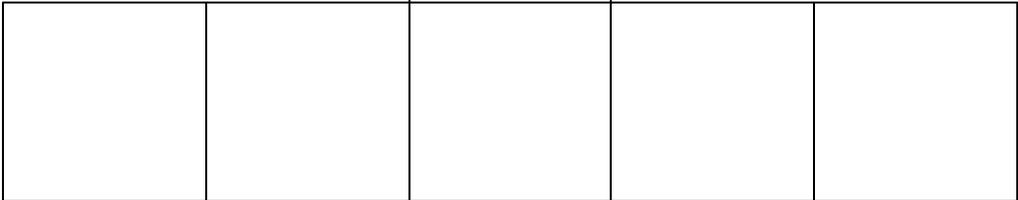
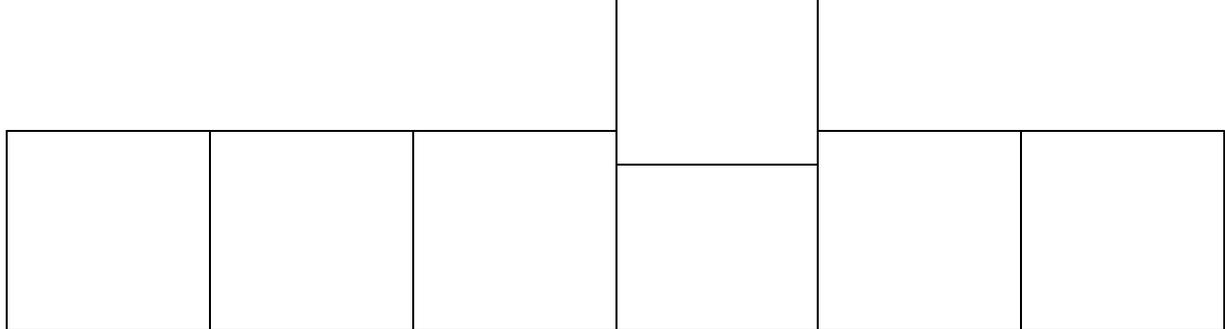
Campesinos



Tierras



Campo



SESIÓN: 9 Movimiento Maderista.

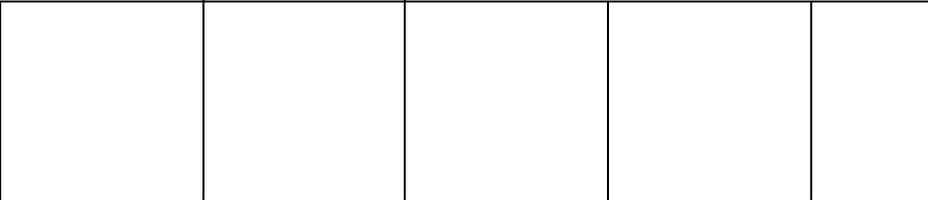
encuentra el nombre de los personajes de la decena trágica.
(Pino Suárez, Bernardo R., Madero, Félix D, Manuel
Mondragón. V. Huerta).

Quién traicionó a Madero?

Qué personajes faltan en el crucigrama?

Nombre: _____

Grupo: _____



La convención de Aguascalientes

Nombre: _____.

En agosto de 1914.  _____ dejó el país y  _____.

Entró a la Ciudad de México. Pero no todos los revolucionarios estaban de acuerdo en que

 _____ fuera _____.

En octubre de 1914, los caudillos se reunieron en _____ para ponerse de acuerdo, en la Soberana Convención Revolucionaria.

Los convencionistas decidieron adoptar parte del programa de  _____ sobre el

reparto de  _____ a los  _____ y eligieron

como presidente interino de la república a  _____.

Los grupos  aceptaron esta decisión, pero  _____ no la acató.

La revolución quedó convertida en la lucha de dos bandos irreconciliables:



_____ contra



y _____.

Finalmente



_____ y



_____ triunfaron

sobre Villa y Zapata por su capacidad militar.

Ya que el apego a la ley y el nacionalismo eran para



_____ los valores más importantes.



Art.3



Art.27

Encuentra el Art. Con la idea correcta.

Nombre: _____

Se refiere a la educación.

Familias indígenas y campesinas, y tierras comunales.

básica, laica y obligatoria.

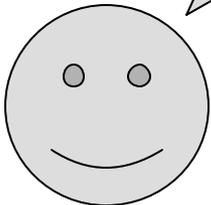
Derecho de los niños.

Propiedad comunal, las tierras y los ejidos.

Art.130

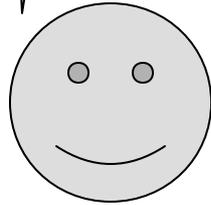
Sufragio Efectivo no Reelección.

Art 3



Art.123

Art.27



Separación del Estado e iglesia..

Derecho del trabajo, digno y justo. Con jornadas de 8hrs.