

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO**

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE
HISTORIA EN SEXTO GRADO DE PRIMARIA.

INFORME DE PROYECTO DE INNOVACIÓN DE INTERVENCIÓN
PEDAGÓGICA PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN
PRESENTA:

FRANCISCA GABRIELA GONZÁLEZ RIVERA

MÉXICO, D.F.

2006

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO**

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE
HISTORIA EN SEXTO GRADO DE PRIMARIA.

FRANCISCA GABRIELA GONZÁLEZ RIVERA

MÉXICO, D.F.

2006

AGRADECIMIENTOS

CORRE DIJO LA TORTUGA. ATRÉVETE DIJO EL COBARDE; ESTOY DE VUELTA DIJO UN TIPO QUE NUNCA FUE A NINGUNA PARTE.

Joaquín Sabina

A DIOS: Por brindarme nuevamente la oportunidad de alcanzar una meta profesional y llenarme de alegría y confianza.

A MI MAMÁ: Por haberme dado la oportunidad de ser parte de ti, esperando te sientas orgullosa como lo estoy yo por ser tu hija.

A MIS AMIGOS: Gracias por su compañía, amistad, consejos y comprensión. Lucia, Isabel, Adriana, Violeta, Luis, Edmundo, Alejandro, Javier, Daniel, Brenda, Paty, Minerva, Jesús, Beto, Ofelia y Rosita.

A IGNACIO: Por tu confianza, comprensión y apoyo los cuales sabes que han sido importantes en estos años T.Q.M.

A MIS SOBRINOS: Por darme alegría y cariño incondicional los amo Pepito, Bernardo, Ángel, Fernanda, Yoselin, Paulina, Beatriz y Yessica.

A MI ASESORA PROFESORA GUADALUPE JIMÉNEZ: Por todos sus consejos y ayuda en mi carrera, nunca olvidare su confianza gracias.

AL PROFESOR QUILES: Por sus recomendaciones y apoyo durante esta etapa de mi carrera.

LA VIDA ES ALGO MUY LLENO DE CONFUSIONES, ALGO REPUGNANTE Y MISERABLE EN MULTITUD DE ASPECTOS, PERO HAY QUE TENER EL VALOR DE VIVIRLA COMO SI FUERA TODO LO CONTRARIO.

José Revueltas

Gracias

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO 1.- DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO	8
1.1 Dimensión de saberes, supuestos y experiencias previas	9
1.2 Dimensión contextual	11
1.2.1 Contexto Físico	11
1.2.2 Contexto Geográfico	12
1.2.3 Contexto Social	12
1.2.4 Contexto Cultura	13
1.2.5 Contexto Económico	13
1.3 Dimensión de la práctica real y concreta	14
1.4 Dimensión Teórica Pedagógica y Multidisciplinaria	18
CAPÍTULO 2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	39
CAPÍTULO 3.- ELECCIÓN DEL PROYECTO	42
CAPÍTULO 4.- ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN	
4.1 Propósito general	43
4.2 Propósitos específicos	43
4.3 Descripción del Proyecto	44
4.4 Perspectiva Teórica	45
4.5 Plan de evaluación	46
4.6 Cronograma de actividades	47
CAPÍTULO 5.- EVALUACIÓN y APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA	48
CAPÍTULO 6.- CONCLUSIÓN	81
BIBLIOGRAFÍA	8

INTRODUCCION

El presente proyecto de intervención pedagógica ofrece una alternativa de solución hacia la problemática que presentan los niños en el sexto grado de primaria en su materia de Historia.

Durante el desarrollo de dicho proyecto se trabajó en el capítulo uno el diagnóstico pedagógico en donde se desarrollan las dimensiones de saberes supuestos y experiencia previas en el que se narra la vida personal del profesor que dirige el proyecto; la contextual que describe el lugar en que se sitúa la escuela primaria tanto sus aspectos sociales, económicos, políticos, geográficos y culturales; la docente real y concreta en la que presentó un diagnóstico del grupo de sexto grado, el cual nos sirvió para determinar la problemática a trabajar más adelante y por último la Teórica pedagógica y multidisciplinaria en donde podemos encontrar la Teoría Constructivista así como los planes, programas y objetivos que maneja la SEP en la asignatura de Historia.

En el capítulo dos se establece la problemática que se encontró en el grupo de sexto grado en la escuela primaria “Simón Ramírez Rodríguez” en San Antonio. Aquí veremos que el grupo mostraba poco interés por la asignatura de Historia, además de que no se interesaban por la materia.

El tercer capítulo plantea la elección de proyecto de innovación que se realizará en dicha escuela, el cual es de intervención pedagógica, ya que no se contempla la estructura de los contenidos que marca SEP, sino la manera de presentar la clase a los alumnos, buscando lograr interesarlos en ella.

El capítulo cuatro se plantea una alternativa de solución a la problemática que vive este sexto grado, lo cual se basará en la Teoría de Juego que propone Piaget de acuerdo al desarrollo de los alumnos. La categorización que se usará es de juegos de ejercicios, reglas y simbólicos, además de realizar una cronología de la actividades que tendrá un nombre, propósito, contenido, desarrollo y evaluación.

La planeación de las actividades se basó de acuerdo a los contenidos que establece la SEP para la materia de Historia en los alumnos de sexto grado.

En el capítulo cinco se muestra la aplicación y evaluación de las actividades, así como la descripción de cómo se llevaron a cabo, donde podemos encontrar gráficas que muestran los resultados obtenidos en cada uno, además de mencionar como fue que se llegó al propósito.

Por último en las conclusiones encontraremos que el proyecto de innovación de intervención pedagógica logró interesar a los alumnos en la materia de Historia, en la que se presentaron actividades con juegos donde ellos manejaron sus contenidos, mostrando disposición, compañerismo, competencia en la planeación

CAPÍTULO 1.- DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO.

Para conocer las causas de la falta de interés en la clase de Historia, fue necesario llevar a cabo un diagnóstico pedagógico considerado como.

“... una nueva forma de enfrentar el trabajo educativo, como un proceso pedagógico, en caminado a intervenir en una realidad concreta para transformarla”

(Astorga, 1992: 43)

En la realización del diagnóstico sobre la problemática se examinaron las diversas dimensiones a fin de comprenderla de manera integral.

“Cualquier problemática significativa de la práctica docente, se está dando en forma compleja e integral involucrando a diversas dimensiones características, aspectos y elementos que se articulan dinámicamente entre sí” (Arias, 1992: 42)

En este trabajo, se considerarán las dimensiones de:

- ✓ Saberes Supuestos y Experiencias Previas
- ✓ Contextual
- ✓ Práctica Docente Real y Concreta
- ✓ Teoría Pedagógica y Multidisciplinaria

A continuación se desarrollarán cada una de ellas.

1.1 DIMENSIÓN DE SABERES SUPUESTOS Y EXPERIENCIAS PREVIAS.

En mi familia, como en la mayoría del país, existen profesores. La mayoría son primos que viven en Arteaga Michoacán, donde la única escuela en el ámbito profesional es la normal. Así que ser normalista es la preferencia de muchos.

Ellos fueron los que me fomentaron la inquietud de la docencia, pero también intervino mi tía Hermelinda que vivía con nosotros y que hasta la fecha me sigue motivando en lograr la meta.

Nosotros vivíamos en el D.F, eran otras las inquietudes y mi mamá siempre nos fomentaba el estudiar, pero no esperaba que uno de sus hijos se convirtiera en maestro. El hogar estaba formado por tres mujeres y dos hombres, los dos más grandes estudiaron en el IPN y yo decidí entrar a la UNAM, situación que provocó el primer conflicto en casa.

Como éramos chicos aplicados, los vecinos se nos acercaban para que ayudáramos a sus hijos en las tareas. Un día platicando las tres hermanas y viendo que nos gustaba el dar clases, optamos en vacaciones abrir un curso de verano. Cada ciclo vacacional atendíamos a los niños y entrando las clases cada una seguía con sus planes, en donde la docencia no tenía nada que ver, a razón de que la familia mencionaba “los maestro son mal pagados, revoltosos, etc...” así que era mejor estudiar una carrera diferente.

En 1997 terminé mi carrera en la UNAM de Lic. Ciencias Políticas y Administración Pública y para entonces llevaba aproximadamente ocho años ya trabajando con niños de manera informal apoyándolos en sus extraordinarios y tareas. Pero la inquietud de seguir trabajando con los niños crecía.

Veía que me llenaba mucho el trabajar con niños y jóvenes, así que comencé a buscar trabajo en alguna escuela de manera formal en primaria, después en secundaria, INEA y preparatoria.

Durante este trayecto me di cuenta que además de un gran compromiso; era necesario contar con conocimientos pedagógicos que me sirvieran para dar una clase. En el 2002 entré a la UPN a cursar la Lic. En Educación, situación que me produjo un conflicto en mi hogar.

Mi familia no entendía, que dar una clase te compromete a conocer bases y herramientas necesarias para organizar y planear un buen trabajo docente, dando lo mejor de uno en cada sesión.

En el ciclo escolar 2005-2006, me ofrecieron cubrir un grupo de sexto año, lo que significó todo un reto para mí, ya que tuve que poner en juego todas mis habilidades, destrezas, conocimientos para salir adelante.

Esto contemplaría desde conocer de manera profunda los planes y programas de sexto grado, como el llevar a cabo la planeación, organización del grupo, las dinámicas de trabajo en la diferentes asignaturas y tomar en consideración la etapa de desarrollo del niño.

En el cuestionario que se les aplicó al primer mes de trabajo con ellos me di cuenta que la problemática de mayor relevancia es la falta de interés en la materia de Historia, un de los factores que marcaron fue la falta de variedad en las actividades, la estructura de su libro y la gran memorización que realizan sin llegar a un aprendizaje significativo para ellos dentro de su realidad concreta.

Así que el grupo de sexto año de la escuela “Simón Ramírez Rodríguez” será el lugar donde aplicaré el proyecto de innovación en la UPN, ya que considero que va hacer muy enriquecedor, el poder llegar a cambiar esa apatía dentro de su materia de Historia.

1.2 DIMENSIÓN CONTEXTUAL.

1.2.1 Contexto Físico

La escuela primaria en la cual ejerzo mi labor docente se ubica en el municipio de Cuautitlán Izcallí Estado de México, es una escuela pública que se creó en el año de 1987 con el nombre de “Nueva Creación”, actualmente es conocida como “Simón Ramírez Rodríguez”, ocupa una superficie de 4750m² y sólo están construidos 770 m², cuenta con una cancha de básquetbol, un patio de formación, cuatro jardines, dos en medio de las aulas y dos a los lados de los mismos, una extensa área verde .

Se tiene 15 aulas, dos baños, dos direcciones, un edificio en la parte de enfrente con oficinas de la supervisión, una sala de biblioteca, de computo con 30 máquinas, se tiene dos grupos por grado excepto este ciclo de quinto que tiene tres.

Cada aula cuenta con dos pizarrones, bancas de paleta derecha o izquierda, un estante, escritorio y una biblioteca circulante.

1.2.2 Contexto Geográfico

La escuela se ubica en el territorio municipal de Cuautitlán Izcallí, en el Fraccionamiento de San Antonio, la zona es de bajos recursos, aproximadamente 18 años atrás era un rancho que colindaba al norte con la Hacienda de Atlamica, por el sur con el ejido de la Perla, al oeste colindaba con la Piedad y al este con el ejido de Santa Rosa de Lima, y el Río Cuautitlán divide al ejido de Santa Rosa de Lima con San Antonio.

Dentro de sus alrededores encontramos Kinders, secundarias, centros comerciales, un río y una zona habitacional de INFONAVIT.

1.2.3 Contexto Social

Es una comunidad con un poder adquisitivo bajo, la mayoría de las familias cuentan con una casa de Infonavit, la cual todavía no es liquidada, en su mayoría son personas que tienen nivel de estudios de bachillerato, sus fuentes de trabajo son en el DF.

Las familias son formadas por padres y e hijos, donde localizamos que en su mayoría viven con una de sus abuelos, los cuales son los encargados de llevar a los niños a la escuela, ya que los padres salen muy temprano a trabajar.

Se tienen dos escuelas primarias una estatal y la otra federal, dos kinders, algunas instituciones particulares y una secundaria; se tiene un centro social donde imparten clases de diferentes cosas; hay un centro de salud, médicos particulares, homeópatas y alópatas; un mercado; una iglesia Católica, todas las calles están pavimentadas, cuentan con una lechería de Liconsa.

Los servicios públicos que se ofrecen son: Agua potable, luz eléctrica, drenaje, limpia, teléfonos, delegación policiaca, receptoría de rentas. Algunos de los problemas sociales es la drogadicción, alcoholismo y bandalismo.

1.2.4 Contexto Cultural

En este aspecto una gran parte de la comunidad se encuentra distante de lugares culturales. No encontramos museos cercas, bibliotecas, centros culturales. Por lo que, las familias tienen que recurrir a las comunidades más cercanas, para hacer uso de alguna de éstas instalaciones.

Así que el día que se deja una tarea de investigación la mayoría de los alumnos no la entrega, porque tiene que desplazarse a mínimo unos 15 minutos en transporte público y como lo mencionamos anteriormente son hijos cuidados por los abuelos, circunstancia que afecta en el aprendizaje de Historia, ya que un mayor número de los alumnos no conoce un museo, zona arqueológica o biblioteca.

1.2.5 Contexto Económico

Las actividades económicas se centran en la producción de maíz, frijol, trigo, cebada, alfalfa, chicharo, jitomate, fresas y forrajes; en la ganadería ganado vacuno, lanar, porcino, caprino y equino; en la avicultura se crían aves de postura y engorda, guajolotes; la industria ofrece productos alimenticios, textiles, productos de papel y celulosa, sustancias químicas derivadas del petróleo e industrias metálicas básicas, leche Alpura.

En comercio tienen almacenes de productos básicos, misceláneas, tortillerías, panaderías, restaurantes, carnicerías, farmacias, zapaterías, dulcerías, peluquerías y tianguis el centro comercial perinorte que cuenta con grandes tiendas de renombre.

1.3 DIMENSIÓN DE PRÁCTICA REAL Y CONCRETA.

El grupo en el que llevo a cabo mi labor docente está conformado por 24 alumnos de los cuales once son niñas y trece niños, las edades en las que se encuentran son de 10 a 13 años lo cual los ubican en un desarrollo de operaciones concretas, de acuerdo a lo manejado por Piaget en sus estadios de desarrollo.

Para hacer el diagnóstico del problema se realizaron cuestionarios. La misma que constó de dos fases, la primera dirigida a los alumnos que cursan sexto grado de primaria en la escuela "Simón Ramírez Rodríguez" y la segunda a los profesores de dicho plantel.

Los cuestionarios que se aplicaron a los alumnos, tuvieron la finalidad de delimitar los intereses de ellos, así como conocer las actividades que realizan fuera de las instalaciones para conocer su bases culturales.

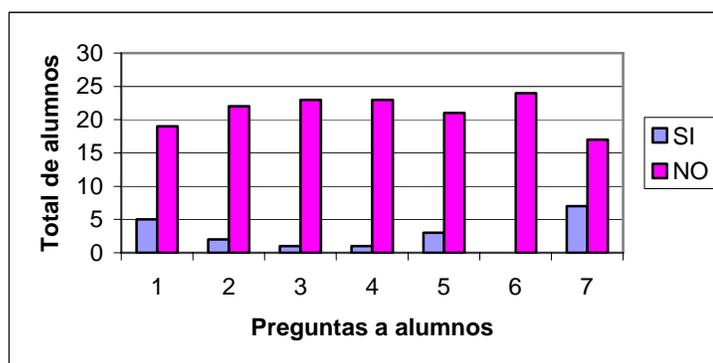
En estos se encontró una serie de datos que muestran las inquietudes y necesidades que marcan la enseñanza de la Historia dentro del contexto de San Antonio, en la escuela primaria "Simón Ramírez Rodríguez".

Una de las preocupaciones dentro del salón de clases es el bajo nivel académico en Historia y encontramos que esto no se debe a la falta de estrategias dentro de los planes y programas que marca la SEP en los libros del maestro de sexto grado. Sino más bien a la apatía que muestran los alumnos en la clase.

Tabla de resultados de obtenidos en el primer cuestionario a los alumnos

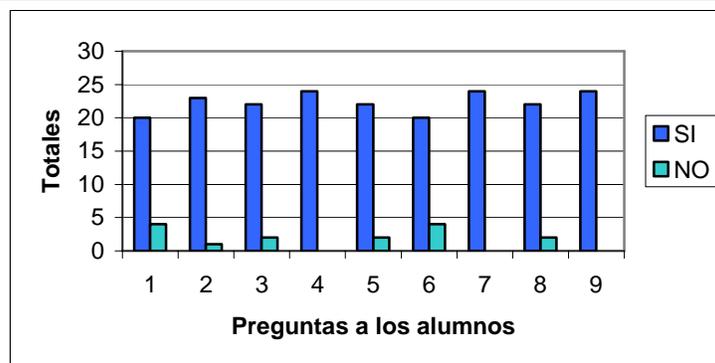
Se aplicó a los 24 alumnos de sexto grado de la escuela

PREGUNTAS	SI	NO
1.- ¿Sueles ir de vacaciones a lugares de históricos?	5	19
2.- ¿Conoces algún museo?	2	22
3.- ¿Es interesante tú materia de Historia?	1	23
4.- ¿Te gustan las actividades dentro de la clase de Historia?	1	23
5.- ¿Consideras importante saber Historia?	3	21
6.- ¿En tú hogar alguien comparte lecturas de acontecimientos Históricos?	0	24
7.- ¿En tú colonia se lleva a cabo algún evento Histórico?	7	17



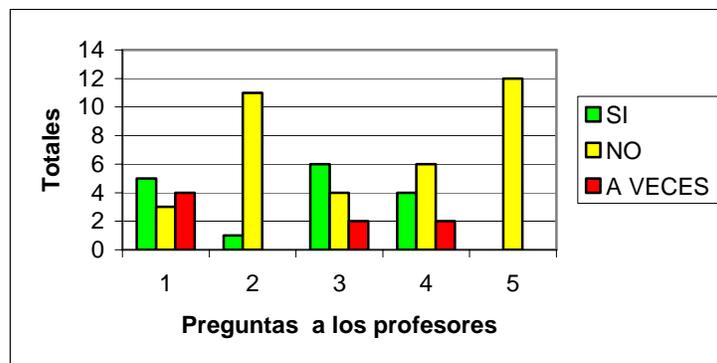
Gráfica No. 1 Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los alumnos sobre su clase de Historia

PREGUNTAS	SI	NO
1.- ¿Te gustaría una clase de Historia con material didáctico?	20	4
2.- ¿Preferirías cambiar la memorización temas de tú clase?	23	1
3.- ¿Aceptarías aplicar la Historia a situaciones reales?	22	2
4.- ¿Estarías dispuesto a participar en actividades en grupo?	24	0
5.- ¿Apoyarías a la organización de la clase?	22	2
6.- ¿Compartirías lo aprendido en historia con tú familia?	20	4
7.- ¿Ayudarías a tus compañeros a cumplir la meta de la clase?	24	0
8.- ¿Crees que es bueno que la materia se aplique fuera del aula?	22	2
9.- ¿Te agradaría que las dinámicas fueran con juegos?	24	0



Gráfica No. 2 Resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los alumnos sobre cómo les gustaría su clase de Historia

PREGUNTAS	SI	NO	A VECES
1.- ¿Te gusta planear tus actividades de Historia?	5	3	4
2.- ¿Utilizas los libros del maestro de Historia?	1	11	0
3.- ¿Consideras importante la variación de dinámicas en Historia?	6	4	2
4.- ¿Tus alumnos muestran interés por la materia?	4	6	2
5.- ¿Consultas otras fuentes para enriquecer tu clase?	0	12	0



Gráfica No. 2 Resultados de las encuestas realizadas a los profesores de la escuela primaria “Simón Ramírez Rodríguez “

Después de lo anterior expuesto podemos decir que la mayoría de los niños de sexto grado quisieran ver la clase de Historia de una manera totalmente diferente que la que actualmente ofrecen los profesores de la escuela “Simón Ramírez Rodríguez”, otra de las cosas que observamos es que los profesores no utilizan los libros de apoyo que proporciona la SEP como herramienta para fomentar el aprendizaje de historia y tampoco presentan a los alumnos dinámicas en sus clases de Historia sino que dedican más a la memorización, situación que según los planes y programas actuales no debe seguirse fomentando en las aulas.

También se puede observar que la mayoría de los niños está dispuesto a participar en otras actividades de manera de acabar la apatía por al asignatura, situación que deberá valorarse.

1.4 DIMENSIÓN TEORICA PEDAGÓGICA Y MULTIDISCIPLINARIA.

La organización del programa de Historia de sexto grado que marca la SEP en sus avances y programas se organiza en cinco bloques que son:

“1) Se estudia de manera amplia el movimiento de la Independencia, sus antecedentes, su desarrollo y consumación;

2) Se revisa el proceso que abarca la consumación de la Independencia, los primeros gobiernos, la Reforma, la derrota de la invasión francesa y del imperio de Maximiliano, así como la restauración de la República;

3) Se concentra en el estudio del Porfiriato: forma de gobierno, crecimiento económico, situación social y causas del descontento social que desembocó en la Revolución Mexicana;

4) Incluye el estudio de la Revolución de 1910, con un breve repaso de sus antecedentes hasta la promulgación de la Constitución de 1917;

5) Se revisa la Historia Contemporánea de México desde 1920, cuando inicia el proceso de reconstrucción y reorganización social y política, hasta el México de nuestros días, destacando los procesos de la evolución social del país”
(SEP, 1994: 13)

Como podemos observar en el sexto grado donde los niños se encuentran entre los 10 a 13 años de edad muestran una serie de cambio tanto físicos como mentales. Dentro de la organización de los contenidos vemos que se partirá de la Independencia de su país hasta llegar al mundo contemporáneo en el que vive mostrándoseles diferentes perspectivas para que ellos puedan llegar a cumplir el objetivo del curso el cual no es memorizar sino el comprender y canalizar datos.

La enseñanza de la Historia en sexto grado parte de la convicción de crear valor formativo, no sólo como elemento cultural que favorece la organización de los conocimientos, sino también como factor que contribuye a la adquisición de valores éticos personales y de convivencia social y a la afirmación consiente y madura de la identidad nacional que ayude a la formación de ellos mismos como integrantes de la sociedad Mexicana.

Estimular la curiosidad de los niños será el factor primordial en su grado escolar, buscando en el pasado elementos que les servirán para organizar e interpretar información de los diarios o cualquier medio de comunicación actual, los cuales presentan la realidad del país donde viven.

Para lograr el propósito del curso es necesario e indispensable que la enseñanza y aprendizaje de Historia se realice a través de materiales y actividades que propicien el análisis, la reflexión y la comprensión y no caer en la memorización de datos dentro de las programaciones pasadas.

Se considera que a los diez años los niños pueden comprender el pasado y futuro, aunque de manera abstracta y les interesa el detalle concreto sobre los hechos reales, preocupándose por como son los lugares y detalles de las épocas como vestimentas, medios de comunicación, viviendas, entre otros. Ferriere considera que “es la etapa de los intereses especializados, concretos, la edad de las monografías” (Blackaller, 1975: 15)

De los once a los catorce años se aclara y afianza su idea del tiempo y el espacio. Van comprendiendo como es el lugar donde están situadas las cosas, separándolas por características. Pero debido a la gran complejidad del concepto espacio, es incapaz de definirlo y lo concibe como algo muy grande, infinito. En esta época sienten gran interés por los viajes y sienten una atracción especial por el estudio de la geografía.

Dentro del programa de estudio de sexto grado se manejan los siguientes propósitos: “a) Identificar las principales etapas de la historia durante los siglos XIX y XX; b) Comprender nociones y desarrollar habilidades para analizar hechos y procesos históricos; c) Reconocer la influencia del medio natural sobre el desarrollo humano, la capacidad del hombre para aprovechar y transformar la naturaleza y d) fortalecer su identidad con los valores cívicos del pueblo mexicano, reconociendo y valorando la diversidad social y cultural” (SEP, 1994: 12)

El objetivo de estudio de la Historia en sexto grado es que los alumnos adquieran un esquema de ordenamiento dentro de las grandes épocas. Haciendo necesario la comprensión de los procesos que caracterizan los períodos. Con ellos es conveniente utilizar las historietas, comics, leyendas, entre algunas de las herramientas.

En el período de crecimiento de un niño de sexto grado encontramos diversos factores que intervendrán durante su aprendizaje escolar, es por ello que en dicho trabajo se desarrollaran las dinámicas de clase dentro de un marco Constructivista, por lo que será preciso comenzar a definir dicho término que viene a raíz de “una convergencia resultante del principio que lleva a concebir el aprendizaje escolar como un proceso de construcción del conocimiento y la enseñanza como una ayuda a éste” (Coll, 1991: 13)

El constructivismo es “... una postura psicológica y filosófica que sostiene que los individuos forman y construyen gran parte de lo que aprenden y comprenden. Resaltando las relaciones y situaciones que someten a un individuo directamente al obtener la adquisición y perfección de habilidades y conocimientos. Es decir, pone un acento importante en el contexto de su aprendizaje” (Aznar, 1999: 90)

Bajo este modelo Constructivista se pretende abrir una nueva vía para abordar los temas de la asignatura de Historia de manera que se puedan relacionar el conocimiento psicológico, la teoría y la práctica educativa dentro del salón de clase, permitiendo con ello desarrollar nuevas estrategias en la construcción del aprendizaje del niño.

Se desenvolverá en una convergencia de principios de diferentes orígenes en sus concepciones y un marco psicológico de referencia global, coherente y articulado, para el análisis y la planeación de procesos educativos.

Entre las ventajas que se pueden tener con el Constructivismo es poder utilizar como punto de partida la elaboración de propuestas pedagógicas y materiales didácticos distintos a los que maneja la didáctica tradicional en donde la escuela maneja “los modelos intelectuales y morales y para alcanzarlos hay que regular la inteligencia y encarnar la disciplina; la memoria y la repetición” (Pansza, 1988: 10)

En el modelo tradicionalista, los niños no son llamados a conocer sino a memorizar y el papel del maestro es de un mediador entre el saber y ellos. Situación que no permitirá establecer las dinámicas de juego que se plantearán en la solución de la problemática a resolver.

“Los objetivos de aprendizaje en el modelo tradicional no son de relevancia y se suelen formular para alcanzar grandes metas y el maestro no tiene claro su propósito caracterizándose sólo por su intencionalidad de enseñanza” (Coll, 1991: 32) Razón por la cual se eligió trabajar en un marco Constructivista en donde el cumplimiento de los objetivos vendrá a convertirse en el pilar del trabajo.

“El Constructivismo sostiene que el niño construya su peculiar modo de pensar y de conocer de manera activa. Dicha situación resultará de la interacción de sus capacidades innatas y la exploración ambiental que realiza mediante el tratamiento de la información que recibe de su entorno, produciendo una construcción día a día como resultado de la interacción de los aspectos cognitivos y sociales” (Domínguez, 2003: 47)

Dentro de las actividades de aprendizaje que podemos citar es la exposición que el niño llevará a cabo en el proceso que se planteará en el siguiente capítulo marcando la diferencia en la estructuración de las clases en donde la parte del profesor sólo deberá ser guía y no el eje que mueva la estructura con el fin de no caer en el verbalismo que se maneja la escuela tradicionalista que implica la apatía a ciertas asignaturas.

“Un aprendizaje Constructivista es el resultado de aplicar el sentido común de la enseñanza. Esto empieza en asegurar las ideas que el alumno posee sobre el tema a tratar, no para que pase a formar parte de una lista de curiosidades pedagógicas, si no para tenerlas en cuenta en la siguiente actividad a desarrollar” (Domínguez, 2003: 50)

Un supuesto básico del constructivismo, que no podemos dejar fuera de nuestro proyecto es el considerar que el individuo es un participante activo de su conocimiento, así que el papel de profesor no radicará en enseñar en sentido tradicional donde comúnmente tenemos la imagen de aquella persona que sólo habla y como consecuencia el alumno escucha.

Tendremos que fomentar el planteamiento de tareas distintas donde ellos estén involucrados de manera que experimenten sus habilidades de una forma creativa y coherente a lo que marcan los planes de estudio de la SEP sin limitar sus expresiones e ideas, las cuales deberán ser tomadas en consideración para los replanteamientos que se lleven a cabo en la planeación con la finalidad de cubrir los objetivos establecidos de acuerdo a lo marcado anteriormente.

Desde la perspectiva Constructivista, “el alumno es el último responsable de su propio aprendizaje. Es él quien construye su conocimiento y nadie puede substituirle en esta tarea” (Coll, 1991: 12)

Sin embargo la construcción del conocimiento en la escuela sólo permite que los alumnos pueden aprender mediante una actividad mental constructiva que despliegue ante los contenidos escolares, pero ésta por si sola no garantiza el aprendizaje, situación que nos lleva a orientar dicha construcción de significados acordes o compatibles de acuerdo a los contenidos.

La escuela deberá establecer la construcción del conocimiento en forma de triángulo interactivo que cumpla con tres funciones: “a) el papel mediador de la actividad mental Constructivista del alumno; b) los contenidos escolares, saberes preexistentes socialmente construidos y c) el papel del profesor como guía y orientador de la actividad mental Constructivista de los alumnos hacia la adquisición de saberes ya construidos” (Coll, 1991: 23)

“Los procesos de construcción del conocimiento se basarán de acuerdo a lo que marca su marco teórico que son” (Coll, 1991: 27)

- ✓ El aprendizaje significativo: naturaleza y condiciones
- ✓ Significado y sentido en el aprendizaje escolar
- ✓ Aprendizaje significativo y construcción, y modificación y revisión de los esquemas de conocimiento.

Por ello la construcción del conocimiento en la escuela mediante dicha teoría girará en torno a tres ideas fundamentales, las cuales nos ayudarán a establecer los objetivos y metas a alcanzar durante el trayecto del proyecto de innovación que son: “1) el alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. La enseñanza está totalmente mediatizada por la actividad mental, así que no sólo será activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, sino también cuando lee o escucha las explicaciones del maestro; 2) la actividad mental se aplica a los contenidos que el alumno posee como resultado de la construcción a nivel social; 3) la actividad debe aplicarse a un contenido de aprendizaje preexistente, por estar construido y aceptado como saber” (Coll, 1991: 26)

El objetivo principal dentro del aula se convertirá en “aprender a aprender”, desarrollando estrategias de exploración y de descubrimiento, así como de planeación y control de la propia actividad, según se establezca en la meta a cubrir. Sin embargo estas estrategias deberán conectar el aprendizaje con los contenidos de manera que el alumno establezca sus conocimientos.

El poder del maestro se centrará en el sentido del manejo de los contenidos, como sucedía en la didáctica tradicional y su punto de partida se convertirá en la programación que realice de sus clases de manera que delimite de sus objetivos de forma clara, precisa, estableciendo una ruta que permita al estudiante llegar a obtener su aprendizaje de forma distinta a la manejada anteriormente, pero en base a la misma formalidad y compromiso adquiridos durante sus experiencias en las aulas.

Para llevar a cabo dicho marco teórico en nuestro proyecto será de suma importancia el manejo de la didáctica Crítica de acuerdo a dos posiciones; a) Considerar el análisis de los fines educativos y b) Dejar de pensar que la tarea es ser guía, orientación, dirección o instrumentación del proceso de aprendiza

Los objetivos del aprendizaje constituyen los puntos de llegada de todo esfuerzo intencional y determinan el esfuerzo. Ausbel y Bruner “coinciden en que es necesario el uso de objetivos en la tarea didáctica, pero con la condición de que se formulen de manera general y no específica”

“Un aprendizaje Constructivista es el resultado de aplicar el sentido común de la enseñanza. Esto empieza por asegurar las ideas que el alumno posee sobre el tema a tratar, no para que pase a formar parte de una lista de curiosidades pedagógicas, sino para tenerlas en cuenta en el próximo paso a seguir” (Domínguez, 2003: 51)

Las dificultades que se presentan en toda organización se deben ver como retos a cubrir dentro de un quehacer y el primer paso es superar los métodos memorísticos que marcaron la educación en México, preparar las clases diferentes bajo un método Constructivista donde el alumno vaya del pasado al presente y viceversa convirtiéndose así en la tarea principal de la nueva organización de los programas que engloba la SEP en la educación básica marcada en el artículo tercero constitucional.

Y no manejarlo como algo que perjudique sus sentimientos y muestre su apatía, sino cambiarles la visión partiendo de su historia para comprender la del país.

Menciona Eric Erikson que los niños de 6 a 11 años de edad se enfrentan a una competencia frente a la inferioridad provocando rivalidad en el aula, pero también tendrá que ser fomentada en casa o en la misma comunidad escolar, lo cual deberá hacer que los niños vean el éxito no sólo de una forma económica sino personal e intelectual.

Bruner estableció que los problemas de la motivación en los niños podrá ser atendida de modo que éste pueda experimentar su propia capacidad para solucionar problemas diversos y que en la consecución o solución de estos obtenga la recompensa por la actividad que ha realizado con su pensamiento, el cual tendrá un beneficio en su desarrollo infantil y escolar.

Será fundamental el establecer en los niños el éxito en el ámbito intelectual, ya que será por medio de este que los pequeños lleguen a lograr una superioridad desarrollando sus aptitudes, solucionando los problemas a los cuales se enfrentarán para lograr su meta en la vida y sobre todo obteniendo cariño y comprensión.

El niño deberá experimentar contrastes con los cuales, organice su conocimiento de aprendizaje en una línea de satisfacción de sus necesidades en un ambiente diferente en el que su mentalidad estará enfocada al logro de sus objetivos y no a la frustración de sus metas.

Fomentar en los niños un auto estima elevado, por medio de juegos los cuales no frustren sus metas y sobre todo busquen estrategias para competir individual o colectivamente cuando la actividad lo requiera, corrigiendo su desempeño en el transcurso del proyecto.

Dicho trabajo se marcará en una conducta crítica, donde podremos resolver la problemática que tiene mayor relevancia dentro del espacio en el aula con los alumnos, aplicando actividades diferentes y de intereses mutuos.

La escuela deberá ser consciente de los problemas a resolver apoyando a los profesores en instalar nuevos caminos para llegar al aprendizaje de manera responsable y de acuerdo a lo establecido en nuestras planeaciones las cuales marcarán el nuevo giro de la educación y si es que llegase a salir positiva la aplicación y sino buscar las mejoras necesarias y pertinentes.

Nuestras actividades estarán planeadas de acuerdo a las habilidades que manifiestan nuestros alumnos explotando nuestros saberes y los de ellos para llegar acuerdos y medidas que requieran relevancia.

Por último podremos decir el proyecto a desarrollar estará marcado de experiencias, inquietudes, profesionalismo, dinamismo, compañerismo, todo lo necesario para poder logra un cambio en la enseñanza, pero sobre todo el tener la confianza en los alumnos de que, si se lo proponen lo lograrán llegar a la meta a pesar de los baches del camino, además deberán estar seguros de que seré una guía en su aprendizaje y la proporcionadora de él como lo marca el modelo Constructivista.

Jean Piaget maneja que los seres humanos pasamos por una serie de periodos lo cual el maneja en cuatro fases que son:

1) Periodo sensorio-motor (aproximadamente 0-2 años): Durante este periodo el niño utiliza primordialmente los sentidos para solucionar sus necesidades más elementales, el niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensorio-motriz. El juego consiste en la repetición de movimientos.

2) Periodo preoperacional (2-7 años aproximadamente): Lo más importante es que aprende a transformar las imágenes estáticas en imágenes activas y con ello utiliza el lenguaje y los diferentes aspectos de la función semiótica (el juego, la imitación y el dibujo), Aquí se ocupa el juego simbólico y su función principal es la asimilación de lo real al yo.

3) Periodo de las operaciones concretas (7-12 años): Con las operaciones concretas el niño alcanza formas de organización de conducta muy superiores a las del periodo anterior porque organiza en un sistema los aspectos que antes manceba sin conexión alguna.

Las operaciones del pensamiento son concretas porque se refieren a las acciones que el niño realiza con los objetos concretos al ser manipulados. Aquí se ocupa de los juegos reglados con el cumplimiento de normas que comporta.

4) Periodo de las operaciones formales (11 a los 15 años) el niño es hábil para tratar de abstraerse de carácter mental. El pensamiento formal también es conocido como hipotético-deductivo, ya que es capaz de deducir las conclusiones.

Tomando en cuenta que los niños de sexto grado se encuentran dentro del periodo 3 y 4 según marca Piaget, los juegos van cambiando, a medida que van creciendo y van interactuando con los demás niños. La alternativa de solución girara entrono e estos.

El periodo de las operaciones concretas y formales tiene como función esencial establecer una socialización, por lo que suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realicen en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad.

JUEGO DE EJERCICIOS

Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasa a realizarse por el puro placer funcional y sirve para consolidar lo adquirido. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con adultos (Período sensorio-motor)

JUEGO SIMBÓLICO

Se caracteriza por su simbolismo el cual se forma por la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Éste adquiere su significado en la actividad, sometiéndose principalmente a sus deseos (se ubica entre los dos y siete años)

JUEGO DE REGLAS

De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesario la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Es muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo (de los seis años a la adolescencia)

Como podemos observar en dicha clasificación encontramos que el juego debe ser guiado de acuerdo a las etapas de desarrollo de los alumnos para poder lograr la meta del proyecto, así que básicamente todos nuestros juegos se centrarán en reglas sin dejar de lado lo simbólico y la parte adaptativa.

El juego produce placer lo cual convierte a está en una sus principales características dentro de su teoría, provocando que los participantes disfruten de él. “En este sentido puede darse el hecho de que una misma propuesta produzca placer a un grupo y a otro le suponga una obligación, por está razón el educador debe presentar una especial atención a la presentación de los juegos ya que de esta forma dispondrá a los niños a una actitud positiva de juego” (Rosano, 2005: 50)

El juego debe contener un reglamento; las normas constituyen las acciones propias de la actividad, esta característica mantiene una relación directa con la competencia o el sistema de puntuación que rige los juegos. Por lo que el maestro debe hacer hincapié en la acción y participación marcando claramente los retos.

En relación a la asignatura de Historia, su importancia dentro del aula debiera centrarse en conocer la realidad contemporánea por considerarse “*La gran maestra de la vida*”, pero en cambio vemos que solo sirve de interpretación de acontecimientos del pasado, “condicionada a la sensibilidad y características intelectuales de quienes intervienen en su construcción” (Castillo, 2003: 25)

Su origen etimológico, la define como “Indagación del pasado, donde se tiene una idea del cambio, del movimiento y de la modificación que sufren los objetos a través del tiempo”

El hombre por naturaleza es un ser social, esto significa que pertenece a una familia; asiste a una escuela; forma parte de una sociedad en la que tiene amigos y compañeros. Donde se dan relaciones humanas necesarias e indispensables para vivir en sociedad y nuestros actos influyen en los demás, recibiendo influencia ineludible e indispensable dentro de la convivencia, en la cual debemos conocernos mejor. Dándonos como resultado una Historia que obedece a una formulación personal que “depende de instituciones educativas y gubernamentales que posibilitan su difusión” (Castillo, 2003: 21)

Podemos llegar a pensar que la Historia es un proceso sin fin en donde los sucesos se encadenan interminablemente y el individuo como representante del género humano tendrá la responsabilidad de asimilar y enriquecer para el futuro la herencia social que ha recibido de sus antepasados.

Algunos de los puntos que marca su estudio son principalmente; el registrar los cambios a través del tiempo, además de interesarse por el medio físico o hábitat del hombre; esforzándose en interpretar sus modos de vivir y de pensar; así como los acontecimientos: políticos, sociales y culturales de mayor trascendencia, preocupándose también por los esfuerzos que permiten enriquecer a todos los seres humanos pasados y presentes de las diferentes culturas o civilizaciones, sin perder el estudio de la problemática del mundo actual.

Dicho estudio se ha dosificado dentro de los planes y programas que marca nuestro sistema educativo representado por la SEP, en el que intervienen historiadores de gran relevancia en nuestro país. Obteniendo con ello en los libros de texto una de las debilidades dentro del avance programático, los cuales no presentan una intervención pedagógica que proponga dinámicas en la clase de Historia.

A partir del siglo XVII cuando en el mundo moderno las letras superan a la ciencia, la Historia al igual que otras ciencias humanas llegaron a desarrollarse a partir del Renacimiento. Se puede decir que desde Herder a Kant, pasando por Montesquieu, se intentó reducir la Historia a su naturaleza, subordinándola a las leyes que la rigen. Situación que se considero como “la imposición de la evidencia misma de las cosas y la creencia de un mundo inmutable y estático, dando como resultado los juicios y las sentencias” (Mailo, 1974: 67)

En 1900 el mundo se regía por los postulados de la física clásica de Newton, Maxwell y Joule, las cuales penetraron rápidamente en el contexto de las ciencias sociales y alguno de los principios básicos de la historiografía se basó en la concepción histórica relativamente al tiempo. De esa manera, la Historia dejó ver que no sería más una ciencia que hablará de un hombre abstracto, eterno, inmutable, siempre igual a sí mismo, sino que se convertiría en “la ciencia de los hombres en el tiempo” (Mailo, 1974: 68)

En el transcurso del tiempo podemos observar que la humanidad pasa de un momento a otro acumulando experiencias, realizando conquistas y sufriendo algunos fracasos. Así, que a través del pasado podemos llegar a vislumbrar una proyección del futuro, el cual debe contemplar nuevas perspectivas que ayuden al hombre a mejorar sus debilidades. Por lo que Xavier Zubiri establece “Que estudiar el presente es estudiar el pasado, no porque este prolongue su existencia en el primero, sino porque el presente es el conjunto de posibilidades a que se redujo el pasado al desrealizarse” (Mailo, 1974: 81)

Durante el siglo XIX el positivismo desembocó en la llamada “Historia Científica” que bien a diferenciarla de las Ciencias Naturales validando su derecho propio. Por lo que algunos autores como Wilhelm Windelband menciona que la “Historia pertenecerá a la escritura por su descripción de hechos y formas individuales y particulares por considerarse Narrativa, Interna y Cultural” (Mailo, 1974: 90)

La Historia a través del tiempo fue estableciéndose como ciencia, pasando por interrogantes que la llegaron a clasificar en arte o fantasía. Schopenhaver estableció que se trataba de un saber y “no puede ser ciencia porque siempre habla de generalizaciones, mientras que aquella no puede pasar de estudiar los individuos, los hechos únicos e irrepetibles” (Wanger, 1958: 25)

Turner la consideró “Una memoria social además de mencionar que era ciencia, emoción o relato”, Bloch señala que es vieja como relato, pero muy joven como empresa razonadora de análisis considerándola “La ciencia de los hombres en el tiempo”; Pierre Vilar, dice que “El objeto de la Ciencia Histórica es la dinámica de la sociedad humana” por lo que la considera “La ciencia que estudia al hombre a través del tiempo”; M. Duverger define que “la historia es la misma realidad social, en su movimiento dialéctico, en su perpetuo devenir, fuera del cual ella no existe” y Febvre como “La vida humana en el pasado” (Turner, 1963: 34)

Sin embargo su papel como Ciencia consiste en hacer ver las bases objetivas reales de las interpretaciones del pasado y de las enseñanzas desprendidas de ellas permitiendo su aprovechamiento lo más conveniente posible. Proponiéndose descubrir y dar a conocer la verdad, mediante una enseñanza que establezca un gobierno ya sea por entretenimiento o satisfacción de cualquiera de las exigencias que se plantenien.

El objetivo de estudio de la Historia cambia a partir de 1940 en México llevándonos a una modificación en su orientación, creando institutos, centros de investigación y escuelas cuya finalidad será cubrir una tarea de utilidad pública y de interés nacional. Sirviendo como “instrumento de divulgación de los hechos y personalidades más afines al proyecto ideológico de las clases triunfadoras en cada etapa del acontecer nacional” (Castillo, 2003: 24)

Será necesario establecer una Historia que “describa las manifestaciones diarias, los rituales comunes con la finalidad de rescatar al hombre cotidiano, al sujeto ordinario, que encuentra su identidad en el contacto con la colectividad de lo que lo rodea” (Castillo, 2003: 25)

Dentro de los componentes que sirven para establecer el estudio de la Historia son el espacio, tiempo y actividades de los hombres en las sociedades humanas. En lo que refiere al espacio se relaciona con las constantes geográficas del suelo, el clima, los recursos naturales, técnicos y económicos; el tiempo son los rasgos que determinan las duraciones de los acontecimientos como son las clasificaciones que se establecen por épocas como el Renacimiento, Barroco, Ilustración, Romanticismo, etc y por último las actividades humanas cuya relación se desenvuelve con los niveles económicos que marcan a las sociedades.

Para comprender la Historia dentro de las aulas es necesario tener claras las funciones, objetivos, estrategias, campos, elementos, enfoques, relación con otras asignaturas que nos permitan crear herramientas para que, los alumnos lleguen a establecer la relación pasado presente y viceversa sin caer en la memorización, que marcan como obsoleta los planes y programas de la SEP.

Para estudiar dicha asignatura abra que despertar en los alumnos la curiosidad y buscar elementos de entretenimiento q muchas veces como lo indica Bloch no llegan a despertar el interés en la materia, por lo que el docente tendrá que hacer uso quizás de elementos de la propia práctica cotidiana de cualquier ser humano que le ayuden adquirir relevancia verificando constantemente que se encuentran en un proceso de inquietud y porque no partir de lo planteado por Pierre Vilar a leer un periódico lo cual nos llevará a crear la Historia.

Un verdadero estudio de la Historia contempla el observar todas las capas sociales existentes en una época determinada y en todos los pueblos de la tierra, pero principalmente en la vida cotidiana, el cual es un “lugar estratégico para pensar la sociedad en su compleja pluralidad de símbolos y de interacciones” (Castillo, 2003: 26) con espacios de práctica del mundo social.

Se pensará a la Historia como el estudio sistemático de los acontecimientos de ayer y de hoy, donde el interés radicaré en concebir al hombre socialmente de acuerdo con los testimonios, el tipo de actividad humana y las secuencias temporales, por lo que su campo de estudio se manifestará mediante los acontecimientos humanos a través del tiempo comprendiendo pasado y sucesos del presentes.

Las fuentes de enseñanza dentro de la Historia pueden ser de dos tipos: escritas y no escritas clasificando a las primeras por su origen, contenido, fin, o calidad de información. Y las no escritas en edificaciones, herramientas, objetivos. Con la finalidad de proporcionar una constancia de los hechos sucedidos en el tiempo y el espacio que establezca la división de los períodos o épocas que marcan los programas.

La literatura es un excelente medio didáctico, por su alto contenido de cotidianidad que engloba a la crónica, la leyenda y la novela como recursos narrativos que mixtifican lo real y el chisme, llevándonos a tener a la narración y la descripción como métodos válidos para un aprendizaje de la Historia que sólo pretende ofrecer la continuidad de los hechos históricos teniendo como debilidad los elementos característicos de las épocas.

Como disciplina la Historia estudia el orden cronológico del pasado constituido por los hechos humanos, basándose para ello en vestigios materiales de los registros escritos de pueblos o civilizaciones, cuya finalidad es encontrar relaciones que permitan explicar y hacer comprensible el desarrollo de la humanidad como característica particular de la materia.

Ésta disciplina hoy va encaminada a la vida según marcan los planes de estudio de la educación básica tratando de no reducirla a esquemas abstractos más o menos flexibles, sino encajándola dentro de moldes que muestren el desarrollo de las grandes etapas de la humanidad y no oprimirla a las pequeñas minorías de los “Hombres con Historia”, esto es, de las personalidades relevantes en los diversos campos.

Por ello es fundamental incitar al alumno a investigaciones de su propio barrio, de penetrar en sus gustos como son música, juguetes, literatura, haciendo una semblanza de sus ancestros, vestuarios, pinturas, fotografías, etc, todo con el propósito de recurrar el sentido de su pertenencia a la colectividad de la cual es integrante y por ello comparte símbolos dentro y fuera de su comunidad o entorno social.

En años pasados el historiador debía partir de los orígenes remotos deteniéndose en los umbrales de su propio mundo, con la preocupación esencial de no abordar temas actuales, puesto que éstos no eran Historia, sino política. En la actualidad la asignatura tiene que partir de la vida diaria para que el alumno conecte de manera que su pasado no se ha algo ajeno a él, sino por el contrario se convierta en su realidad cotidiana.

La Historia hoy, necesariamente debe presentarse a partir de un hombre del todo común, con la problemática general del mundo en función de la vida, esto es, el presente donde interroga el pasado y todo aquello que dejo de existir, a través de las huellas de su trayectoria, donde la preocupación actual se centrará entorno al interés del momento, de acuerdo a los valores que predominan. Y será a través del presente que la Historia enlace, pasado y futuro, acudiendo al primero en función de las preocupaciones presentes, las cuales, a su vez, se encaminan hacia la configuración del futuro.

Para enseñar la asignatura de Historia Beer maneja que primeramente tendríamos que “educarnos a leer periódicos, las estadísticas, los comunicados oficiales y programas políticos y dejar de lado lo memorístico como los son las fechas, nombres, hechos y hazañas” lo cual no deja en el estudiante un aprendizaje significativo. Sin embargo las didácticas procurarán no provocar extrañezas en su aplicación ni manejar un sentido ajeno a los hechos que lo circundan.

La enseñanza de la Historia debe guiarse por un gusto a la verdad, observación de hechos y cosas que ayuden a interpretar imparcialmente, algún acontecimiento y no provocar que solamente memoricen unos sucesos, ya que esto significaría solamente atiborrarlos de datos y fechas que no provocarán motivación a su vida escolar.

Es primordial que sepan amar la verdad histórica para liberarlos de falsos patriotismos y aumentar la fraternidad humana, la cual día a día se pierde por la apatía a la asignatura.

Existen dos ciencias auxiliares que son la Geografía y la Cronología que apoyan el estudio de la Historia provocando una ligación importante dentro de su estudio llegando a caer en una relación necesaria.

No se podrá dar la asignatura sin un mapa donde se sitúen y localicen los hechos, los cuales deberán ser suficientemente expresivos, con la finalidad de captar como es el lugar y las condiciones de la vida del hombre, situación que hace la conexión con Geografía que es la ciencia que nos habla de la descripción de la tierra desde un punto de vista del el suelo, el clima, etc

Para logra mejor retención es preciso resaltar los hecho y las fechas más importantes, agrupando y ordenando los sucesos, lo cual se consigue con la Cronología que es “la ciencia de las fechas históricas estableciendo una computación del tiempo” situación que ayuda a establecer una ligadura anecdótica en los temas.

Por último la materia de Historia como toda ciencia debe manejar un vocabulario lo cual permite que todos tengamos el mismo concepto por ciertas categorizaciones que se dan dentro de su estudio como son: autonomía, monarquía, democracia, desamortización, colonización, hegemonía, proselitismo, República, aduana, etc, lo cual permite unir sucesos de manera que podamos establecer una descripción o narración de una época determinada pero podamos leerla y analizarla en el presente o futuro.

CAPÍTULO 2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Al iniciar el curso escolar se me propuso que atendiera el sexto “A” en la escuela “Simón Ramírez Rodríguez” en San Antonio Cuatitlán Izcallí, en el cual pude ver que el aprendizaje previo sobre Historia no era apropiado para establecer nuevas conexiones en los contenidos que se pretenden en ese grado.

La Historia en los grados escolares que marca la SEP, por lo general se trabaja con dinámicas repetitivas y con poco interés para el alumno, entre las que encontramos el cuestionario, resúmenes, etc, y un el libro de texto que no les gusta y llega a convertirse en un factor importante en la clase.

Al realizar el diagnóstico del grupo se encontró un conformismo en su aprendizaje de Historia, además de no sentir inquietud por descubrir aspectos históricos, ya que mayoría de ellos nunca sale a museos, zonas arqueológicas debido a que sus papás trabajan lejos y los tiempos de convivencia son pocos.

El nivel socio cultural de San Antonio donde se ubica la escuela primaria no cuenta con lugares ni espacios donde los alumnos puedan ser impulsados a un aprendizaje significativo de la materia de Historia.

Durante su permanencia en el aula manifiestan una gran apatía por la Historia expresando que es aburrida, no conciben su ligación con la realidad que viven, su libro es feo, las actividades son repetitivas, la mayoría viene trabajando en años anteriores solo con la memorización para un examen no hay interés en la clase.

También encontramos que un número significativo de ellos no conoce una zona arqueológica, museos y en la televisión solo se dedican a ver programas de distracción como son caricaturas, series, novelas y a pesar de que en la actualidad se han proyectado telenovelas de carácter histórico no las recuerdan.

Dentro del programa oficial de la asignatura de Historia se planean dos secciones a la semana de la materia de una hora cada una, situación que provoca que se le de poca relevancia en comparación de español y matemáticas que cuentan con diez horas a la semana cada una.

De acuerdo a sus descripciones de su libro de texto, no lo muestran atractivo, carece de ilustraciones que los incite a un descubrimiento del tema, no maneja nada de caricatura, es muy formal, contiene párrafos grandes tediosos, presenta muchos personajes, fechas, lo cual hace que ellos no se familiaricen con alguno en particular como lo son los de matemáticas y español, los cuales presentan amigos que les ayudan durante las lecciones y nunca olvidan su nombre.

El área de las ciencias sociales y principalmente Historia, era una asignatura que no motivaba a los alumnos a su estudio. Dentro de las expresiones que se escuchaban era; “Hay que aburrirse”, “y esto para qué”, “de que me sirve saberlo”, “tenemos que leer el libro”, “Cuestionario no”, etc.

Yo me pregunto, **¿Cómo lograr que mis alumnos de sexto sientan que la Historia es una materia de relevancia dentro de su aprendizaje significativo, reconociendo su presente y conociendo su pasado?**

¿Cómo interesarlos en la asignatura?, y sobre todo que gocen su aprendizaje en las pocas horas que maneja la planeación y ¿Cómo no caer en una dinámica repetitiva y memorísticas?

Algunas de las fallas que se pueden tener dentro del curso es que muchas de las veces se piensa que el alumno ha aprendido porque registra algunos datos y son capaces de recordarlos durante la narración. Sin embargo, poco tiempo después nos percatamos de que lo han olvidado o los recuerdan sin orden y sin relación entre sí. Por lo que las evaluaciones constantes nos indicarán dónde hay que reforzar para llegar al aprendizaje y no se refiere a cuestionarios o exámenes.

El comprobar que el propósito no se ha cumplido nos lleva a preguntarnos ¿qué pasa con la enseñanza de Historia?, con sus contenidos; las estrategias que maneja SEP en sus libros de textos no son las adecuadas o el modelo de aprendizaje no es el adecuado a las nuevas generaciones. Situación que nos lleva a plantear la pregunta **¿Cómo lograr interesar a los niños de sexto grado de primaria en la materia de Historia?**

CAPÍTULO 3.- ELECCIÓN DEL PROYECTO.

El proyecto pedagógico que nos ayudará a dar solución a la problemática planteada es un proyecto de intervención pedagógica, la que me permite trabajar en la asignatura transformando mi práctica docente en la materia de Historia en el sexto grado de primaria.

“El proyecto de intervención pedagógica se limita a abordar los contenidos escolares. Este recorte es de orden teórico-metodológico y se fundamenta en la necesidad de concluir la elaboración de propuestas con sentido más cercano a la construcción de metodologías didácticas, que impacten directamente en los procesos de apropiación de los conocimientos en el salón de clases” (Ruiz de la Peña, 1995: 65)

El conocimiento escolar debe darse como un proceso de construcción y no sólo de transformación de saberes, sino con la confrontación del pasado-presente y viceversa.

El presente proyecto requerirá de un docente que guíe a los alumnos al conocimiento de una manera dinámica, divertida y que lleve al aprendizaje de la Historia con una dinámica Constructivista, para lograr un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO 4.- ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE HISTORIA EN SEXTO GRADO DE PRIMARIA.

4.1 PROPÓSITO GENERAL.

Despertar el interés en el aprendizaje de la asignatura de Historia a través del juego en los niños que cursan el sexto grado de primaria en la escuela Simón Ramírez Rodríguez .

4.2 PROPÓSITOS ESPECÍFICOS.

- Que los alumnos muestren interés por el pasado, a través de actividades divertidas y no tediosas sus clases de Historia.
- Que los niños manifiesten inquietud por conocer sus raíces por medio de estrategias de observación.
- Que los estudiantes intercambien inquietudes de su pasado, por medio del diálogo.
- Que el alumno identifique causa y consecuencias del pasado utilizando cuadros sinópticos, mapas mentales, conceptuales, etc.

ESTRATEGIA

- ✓ El juego

4.3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto de acción docente que a continuación se presenta va dirigido a los alumnos de sexto grado de la escuela “Simón Ramírez Rodríguez” en donde en cada sesión se presentarán diferentes tipos de juegos; de ejercicios, reglas y simbólicos.

Las categorías tomadas en cuenta dentro del juego serán:

- ✓ El juego de ejercicios: iniciará desde una asimilación y acomodación, por medio del placer que le surgirá por obtener un aprendizaje o descubrimiento o simplemente por la alegría de dominar algo. Este tipo de ejercicio no supone una técnica particular, ya que serán simples ejercicios que se ponen en acción de un conjunto variado pero sin modificar su estructura.
- ✓ El juego simbólico: iniciará cuando un objeto o gesto represente para el sujeto algo distinto de los datos perceptibles el cual obligará al alumno adaptarse incesantemente a un mundo físico que no entiende en su totalidad.
- ✓ El juego con reglas: es donde el alumno perfecciona sus habilidades de lenguaje y se da cuenta de cómo suceden los acontecimientos en el tiempo y en el espacio, ubicando historias coherentes y precisas.

Cabe mencionar que los juegos se aplicarán con base en los contenidos que marcan los planes y programas de la SEP, tomando como apoyo el enfoque que nos establece la Secretaría con relación a establecer en la asignatura de Historia un aprendizaje no memorístico.

Este plan se conforma de 12 sesiones de una hora, además de planificarse una por semana, se realizarán diferentes actividades en cada juego y el resultado de ellas se pegará dentro del salón para que ellos las tengan presentes en cualquier momento.

4.4 PERSPECTIVA TEÓRICA

La teoría que se aplicará será la Constructivista, con la que el alumno tendrá que crear su propio aprendizaje de manera que el profesor solamente sea su guía, con lo que ellos aprenderán a observar, seleccionar información, clasificarla y como una de las consecuencias es crear sus propias conclusiones del tema aplicándolo a su vida actual.

Por lo tanto este trabajo estará fundamentado en la categorización del juego que propone Piaget y en la propuesta de Elkoïn donde menciona que el “juego protagonista o de rol influye sobre todas las actividades y relaciones humanas” (Garaigordobil, 1995: 71)

Subrayando que el juego:

- ✓ El aspecto constructivo del niño es asumir su papel
- ✓ Reconstruir las relaciones entre las personas
- ✓ El sentido del juego cambiará con la edad
- ✓ Cada papel determina reglas de acción o conducta social
- ✓ Una manifestación con cosas reales

4.5.- PLAN DE EVALUACIÓN

En el proyecto de innovación las evaluaciones de mayor importancia se clasificarán en cuatro tipos que son: continúa, “es un proceso ininterrumpido que cubre las etapas previstas para la consecución de los objetivos”. La acumulativa “se registrarán los datos o resultados, en forma sistemática a fin de emplearlos adecuadamente al hacer un juicio de valor”. La participativa y formativa porque toman en cuenta las actitudes, tanto en disposición como en participación.

La evaluación de las actividades se convertirá en un proceso que contemple: Participación, organización, integración, limpieza, interés, responsabilidad, orden, colaboración, iniciativa y creatividad en las actividades a realizar, estos registro se llevarán acabo durante seis meses en donde el niño mostrará sus habilidades mediante una clase que lo motivé a participar dentro de su aprendizaje en la asignatura de Historia.

Los instrumentos para evaluar serán:”

- ❖ Mapas conceptuales que tendrán la función de representar la temática a realizar, por medio de un resumen, una lista o lluvia de ideas durante las actividades.
- ❖ Lista de cotejo o verificación y escalas, servirán para dirigir la atención a aspectos relevantes remarcando la presencia o ausencia de características importantes de los temas.
- ❖ Prueba de ejecución, serán más útiles para la evaluación de contenidos, ya que plantean situaciones menos artificiales y evalúan contextos reales.
- ❖ La observación en las actividades, se utilizará en forma incidental o intenciona, está técnica se distingue, por no es presentada como acto evaluativo y sólo le permitirá al alumno a desarrolle su sentido de vista para crear una mejor interpretación de los sucesos.

- ❖ Los ejercicios que realizarán los alumnos, pretenden establecer diferentes actividades, con el fin de evaluar el nivel de comprensión o ejecución de los alumnos.
- ❖ La diagnóstica, radica su importancia en evaluar los esquemas cognitivos de los chicos con el fin de lograr un aprendizaje significativo.
- ❖ Aprendizaje de contenidos declarativos, aquí las prácticas evaluativas son mediante pruebas construidas por reactivos muy estructurados” (Díaz, 2000: 179)

4.5 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

NÚMERO	MES	DIA	ACTIVIDAD	CONTENIDO	EVALUACION
1	Sep.	14	J. como un parche	Antecedentes de la independencia	Diagnóstica
2	Sep	21	J. atar cabos	Consumación de la independencia	Mapa conceptual
3	Sep	30	J. arte de saber deducir.	Triunfo de independencia	Registro de errores.
4	Oct	14	J. cada oveja con su pareja	Los primeros años del México independiente	Cuadro sinóptico
5	Oct	21	J. aprende a convivir	La primer reforma liberal	Anuncio
6	Nov	4	J. donde fueres haz lo que vieres	La guerra contra Estados Unidos.	Cuento
7	Nov	11	J. convertir los riesgos en oportunidades	Los liberales en el poder y la Constitución de 1857	Soluciones buscadas.
8	Nov	18	J. realidad versus opinión	Leyes de Reforma	Escena.
9	Nov	25	J. aquello que el fin justifica los medios.	La intervención francesa	Frase
10	Dic.	2	J. aprender a mirar.	Porfiriato	Marioneta
11	Dic.	9	J. espacio tiempo o tiempo espacio	Revolución Mexicana	Pintura
12	Dic.	13	J. enfrentar problemas	Movimiento maderista	Historieta

CAPÍTULO 5. APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA ALTERNATIVA

ACTIVIDAD 1

"UN PARCHE"

Contenido: Antecedentes de la independencia

Propósito: Descubrir los personajes y acontecimientos de la época independientes de México mediante la lluvia de ideas para conocer los motivos que desencadenaron la lucha independiente

Estrategia: El juego del parché

Desarrollo:

- Se creará una lluvia de ideas del tema
- Se les entregara una sopa de letras con personajes del movimiento independiente
- Se realizará una lectura del tema del libro de Historia Pág. 6-17
- En equipos de tres personas elaborarán su parché del tema, el cual debía tener personajes, símbolos y fechas de la época Independiente
- En una cartulina blanca crearan un parché que cubrirán con papel terciopelo negro
- Crearán con todo los trabajos un mural
- Expondrán su parché

Evaluación: Lista de cotejo del grupo

Durante la aplicación de está actividad los alumnos mostraron mucho interés durante el desarrollo de la clase, primeramente se les motivó a la lluvia de ideas sobre el tema, esto sirvo para que ellos recordaran los contenidos de los ciclos escolares pasados, después se les pidió la elaboración de una sopa de letras.

La mayoría localizaron los personajes de manera rápida estableció una competencia entre ellos mismos y recordando contenidos del tema. Al ya tener establecido un recordatorio del tema se pasó a realizar la lectura que marca su libro de Historia sobre antecedentes de la Independencia, durante está se observó que no mostraban apatía al tema y no se escucharon quejas sobre la dinámica de la clase sino constantemente se escucho “Ya ves lo sabía”

Como parte final de la planeación se les estableció el juego de parché, aquí ellos se reunieron en equipos de tres cada uno tenía una cartulina blanca y un papel terciopelo negro con el cual cubrirían su parché.

Se decidió que la actividad se realizará en el patio para que ellos tuvieran espacio suficiente para moverse. En la cartulina tenía que dibujar símbolos, personajes, fechas o construcciones que explicaran la época histórica de la Nueva España ilustrando el camino que llevó a México durante su Independencia.

Por último en el salón se pegaron las cartulinas de manera que se formo un mural y cada equipo destapo su parché y explicó porque lo realizaron de esa manera. Así como la descripción de sus ilustraciones haciendo hincapié en fechas y personajes de la época.

El 100% de ellos dibujó la bandera del país, el 87.5% estandartes, campanas, personajes y el 25% solamente colocó mapas, así que podemos decir los objetos más característicos para los alumnos son que constantemente ilustran sus libros de texto de Historia.

En el momento de realizar su parché ellos no tuvieron su libro al alcance, ya que se quedaron en el salón, con la finalidad de que no limitaran su creatividad y su aprendizaje se fuera dando de una manera Constructivista, además de que yo solamente observe sin dar sugerencia alguna en sus parches.

En lo que refiere a las indicaciones que se dieron antes de dar inicio a la construcción se les manejo que era un juego en el que solamente uno triunfaría y sería aquel que cubriera las reglas y supiera expresar su parché.

Dentro de las clasificaciones del juego marcadas por Piaget se establece que a está edad los juegos que se deben aplicar son los de reglas, ya que ellos deberán respetar lo acordado al inicio.

Está actividad se realizo en equipos de tres, por lo que la cooperación de cada uno sería fundamental, situación que ellos comprendieron y dio como resultado una competencia muy restringida.

Se señaló que la cartulina tenía que ser cubierta en su totalidad con los dibujos, que no se podían escribir frases largas y todos debería estar iluminado. Y en los resultados se encontró que el 67% realizó lo acordado y solamente un 8% no termino su parché, por falta de cooperación principalmente.

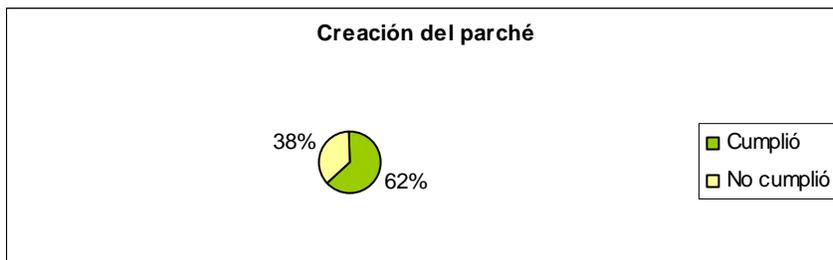
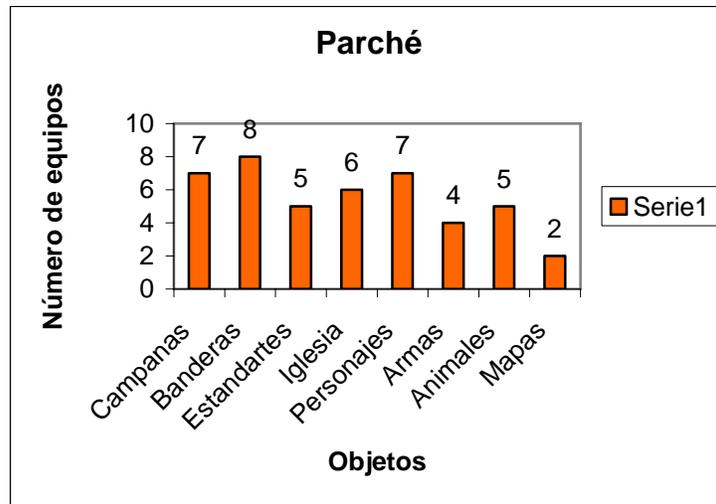
LISTA DE COTEJO

Los registros que se realizaron en el salón durante la presentación de su parché y con lo que se elaboró la lista de estos fueron los siguientes:

En total fueron ocho equipos de tres personas cada uno lo cual se les dio libertad para reunirse con quien ellos eligieran, siempre y cuando respetarán el número de integrantes.

Estandarte	Campana	Bandera	Construcciones
5	7	8	6

Personajes	Armas	Mapas	Animales
7	4	2	5



ACTIVIDAD 2
“ATAR CABOS”

Contenido: La Consumación de la Independencia

Propósito: Que el alumno pueda unir ideas principales del movimiento independiente a través de la unión de atar frases para que pueda crear un mapa conceptual de la consumación de la Independencia a nivel grupo.

Estrategia: Juego atar cabos.

Desarrollo:

- Resolución de un crucigrama por parejas
- Realizar lectura oral de su libro Págs.18-29, donde se marquen ideas principales de la Consumación de la Independencia
- En equipo de tres cortaran 4 tiras de su papel terciopelo rojo de 20cm de ancho y 50cm de largo
- A cada equipo se le asignara un subtema para que busquen las ideas principales
- Se colocarán las frases en el bote que se ubica en el salón
- Los alumnos tendrán que responder en equipo a una pregunta que se les realice su maestro sobre el tema para que puedan tomar una frase y colocarla en la pared que se designo para el mapa conceptual

Evaluación: Mapa conceptual tenía que contener una relación de fechas, personajes basándose en una cronología del tema

Para dar inicio a la planeación del juego de atar cabos primeramente se les invitó a que contestarán un crucigrama en pareja para realizarlo de una manera más ágil, en el que se tenían que ubicar a los personajes que se habían manejado en los antecedentes de la independencia, después de les pidió que formarían equipos de tres personas de acuerdo a su número de lista.

Antes de realizar el corte de la tiras, se llevó a cabo la lectura de manera oral en el salón, donde se les invitó a ir subrayando las ideas principales del tema según fueran ellos considerando, al terminó de ésta se les establecieron las reglas del nuevo juego y también cual sería el objetivo alcanzar en está ocasión.

Al ya tener las indicaciones pasaron a organizarse en equipos, al igual que la actividad pasado solamente di las indicaciones y guié la sección sin darles propuestas para sus frases.

Durante el trabajo realizado en clase en lo que fue la creación de sus tiras con su papel, observe que al principio todos querían hacer lo mismo, razón por la cuál pase a cada equipo a darles ideas de cómo se podían organizar para hacer un buen papel la actividad sin que se molestaran unos con otros.

Está clase se realizo en el salón de clases donde se coló un bote en medio para que depositaran sus tiras y se designo por votación que pared se ocuparía para la creación del mapa conceptual.

El tema fue la consumación de la independencia, por lo que se les designó un subtema de acuerdo a su libro, con la finalidad de que solamente allí pudieran buscar las frases para sus tiras y no se repitieran.

A la hora de elaborar el mapa se marcaron cuatro rondas en las que cada equipo tendría que contestar a una pregunta sobre el tema y si su respuesta era correcta pasaba un integrante y colocaba la frase que eligió de manera que fuera dándose una lógica al contenido, los demás equipos deberían respetar sus turnos, ya que en esta ocasión se asignó la sanción de que si respondían sin pedir la palabra su equipo no participaba en la siguiente ronda.

Se tuvieron algunos descontentos por la sanción, pero al final en las últimas dos rondas tuvieron mayor cuidado en seguir lo reglamentado. Así que en ese momento se pusieron más listos y levantaban su mano para pedir la oportunidad de dar la respuesta.

Los resultados nos dieron que un 87% colaboró en el trabajo de equipo, pero solamente el 58% pudo participar en la construcción del mapa, a pesar de que en esta ocasión si se les permitió tener su libro de texto cerca, pero los errores se tenían a la hora de no meditar la respuesta, sino contestar con nerviosismo y competencia con los demás.



La evaluación fue la creación de un mapa conceptual y solamente la mitad del grupo pudo participar en la colocación de frases en la pared, aunque hay que reconocer que se tuvieron muchos reclamos porque no se les permitía participar, debido a que alguno de sus compañeros daba la respuesta de otro equipo sin pedir la palabra.

Para lograr que no perdieran el entusiasmo se les recordó que al principio ellos mismos fueron los que pactaron la sanción, así que solamente les quedaba respetar como todo buen concursante. El juego por reglas nos menciona que se deben establecer las competencias, respetando lo estipulado antes de comenzar.

Algo que observe en esta ocasión fue el cambió la actitud de una de las alumnas que no quiso participar en la primera actividad, en está ocasión colaboro en su equipo de una manera alegre y entusiasta bajo el nerviosismo de ganar.

ACTIVIDAD 3
“EL ARTE DE SABER DEDUCIR”

Contenido: Triunfo de independencia.

Propósito: Que el alumno descubra elementos que permitieron llegar a convertirnos en una nación independiente a través de la relación pasado y presente.

Estrategia: Juego arte de saber deducir

Desarrollo:

- Los alumnos se colocarán de pie en un círculo
- Elaboran una lista de tres personajes políticos de la actualidad
- Los demás de pondrán de acuerdo para designar un jugador secreto
- Se realizará una lectura grupal del libro de texto Págs. 30-41
- Las respuestas que se den en el juego sólo serán “SI” o “NO”,

Evaluación: Cuadro sinóptico que muestre ventajas y desventajas de la construcción del país actual y pasado.

El siguiente contenido a trabajar fue el triunfo de la Independencia y el juego que en esta ocasión tendría que desarrollarse en la categoría de lo simbólico manejado por Piaget y Elkonin, descrito en la dimensión teórica.

Primeramente se les invitó a formar un círculo alrededor de todo el salón, después se les indicó que pensarán en un personaje de la vida política actual de su país y lo escribirán en una hoja, a continuación se realizó la lectura para esta sección que marcan los programas de la SEP.

En este juego se estableció una serie de reglas para formalizar las competencias en el grupo y el trabajo esta vez sería de manera personal y como el tiempo era poco solamente pasaría a exponer a su personaje aquellos que descifrarán el mensaje que se colocó en el pizarrón el cual se relacionaba con los temas vistos en Historia en las clases pasadas.

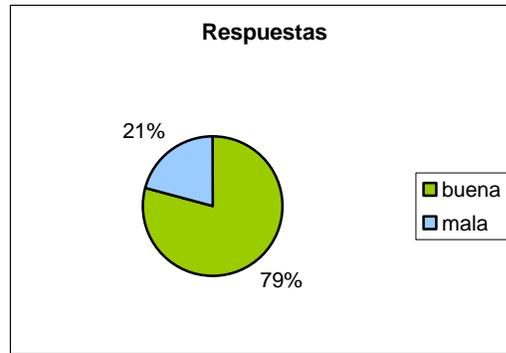
Algunos de ellos fueron:

- ✓ M _ _ _ _ _ A _ _ _ _ _ D _ _ L _ C _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
- ✓ P _ _ _ _ _ D _ _ L _ P _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

El 79% de ellos dio una buena respuesta aunque les costo un poco de trabajo el poder pasar y relacionar un personaje del pasado con los actuales, entre los más solicitados fueron Fox, Obrador, Ceballos, Durán, etc...

Al momento de exponer su personaje solamente podían realizarlo de manera mímica usando el pizarrón para pintar algún emblema, pero la condición principal era que no hablarán. La participación fue excelente y solamente un chico se molesto y se fue a sentar a su lugar, la destreza se fijo en el deseo de alcanzar a descubrir su respuesta.

El deseo en un juego es “Una ilusión imaginaria que estimula al individuo” (Garaigordobi, 1995: 66), situación que se comprobó en el aula ese día al obtener como resultados que el 63% participará, 96% siguió las reglas y 79% contestará correctamente.



La evaluación se estableció en la construcción de un cuadro sinóptico donde manejaran costos y beneficios que trajo la etapa de la independencia a México. Situación que mostró que los alumnos tenían ganas de seguir trabajando en la materia y no se habían presentado quejas sino más bien sugerencias, las cuales fueron tomadas en consideración.

ACTIVIDAD 4
“CADA OVEJA CON SU PAREJA”

Contenido: Los primeros años del México independiente

Propósito: Establecer la conexión de los nuevos grupos políticos a través de que los alumnos identifiquen grupos o partidos políticos actuales para poder comparar las semejanzas y diferencia entre las épocas.

Estrategia: El juego cada oveja con su pareja

Desarrollo:

- Los niños formarán equipos de de parejas
- Tomarán al azar del interior de una caja un papel un mensaje escrito que los llevará a formar el emblema del partido político actual
- Se realizará la lectura que marca el libro de Los primeros años de independencia
- Buscarán características dentro de su libro de los liberales y conservadores
- Pasarán en parejas y explicarán porque consideran que su partido actual podría haber sido liberal o conservador

Evaluación: realizaran un ejercicio donde coloque si es liberal o conservador en la línea en blanco.

En esta ocasión el juego se estableció como cada oveja con su pareja, ya que el propósito era que el alumno relacionara los partidos actuales con los que fueron surgiendo en la construcción del país.

Para comenzar primero se hicieron papelitos donde se marcaron animales y ellos tomaron uno para reunirse por medio de sonidos para que formaran su equipo de trabajo marcándoles que no se valía cambiarlos.

A continuación se les otorgo un papel que tenía el partido actual con el que iban a trabajar durante la clase, después se llevó a cabo la lección, marcando en el pizarrón las características de los dos grandes partidos que surgen durante la época independiente que son liberales y conservadores.

Terminada la lectura se concentraron en la parte del salón que más les agradaba a trabajar sobre su mensaje a descifrar y preparar su presentación. La cual tenía que tener las siglas del Partido, su emblema, algunos personajes que recordarán que lo formaban y sobre todo el porqué lo consideraban liberal o conservador.

La clase al final se puso muy polémica y sus mismos compañeros intervenían en las exposiciones dando su punto de vista de una manera respetuosa. El trabajo en equipo esta vez logro ser más rápido y sin descontentos.

Los resultados arrojados fueron un 54% pudo llegar a descifrar correctamente su partido y el resto entró en una frustración al saber la respuesta al final la respuesta correcta, alguno de ellos llegaron a manifestar que lo sabía, pero su desconfianza lo había llevado a no ganar, en trabajo de equipo se obtuvo un 79% de participación, además se mostró un buen compañerismo en el aula en el momento en que tuvieron que apoyar al que no era de su equipo.



“El juego simbólico es algo que llega a desearse, satisface el deseo y hace pasar por la emotividad la realidad” (Garaigordobi, :1995: 66), situación que no se podía desacreditar porque a pesar de no descubrir el mensaje hicieron una buena tarea y algunos descubrieron habilidades que no pensaban que tenían.

ACTIVIDAD 5
“APRENDER A CONVIVIR”

Contenido: La primer reforma liberal

Propósito: Trabajar la parte de la relación de los liberales en el poder mediante la convivencia con personas que tiene diferentes puntos de vista para saber el como llegaron a instalarse los liberales.

Estrategia: El juego de aprender a convivir

Desarrollo:

- Por equipos de dos personas pensaran un anuncio
- El cual tendrá que establecer una recomendación para solucionar un conflicto de la época de la Reforma
- Lo presentarán ante sus compañeros y se elegirá solo al más creativo y que presente una problemática de la época
- Se realizará una lectura en silencio del tema

Evaluación: Creatividad en su anuncio, presentación de la problemática y exposición donde manejen la importancia de la Reforma

La actividad tuvo como finalidad que los alumnos pudieran en un papel manifestar una anuncio de solución ante la problemática que vivía el país en la Reforma, el juego se llamo aprender a convivir, se trabajo la parte de la relación de las personas para la convivencia, en está ocasión se les pidió que ellos realizaran su lectura de manera personal con el fin de que en el anuncio se reflejará su comprensión del tema.

Se les pidió que pensarán que ellos eran Benito Juárez y tenían que decirles a los ciudadanos que no se preocuparán por lo que estaba ocurriendo en el país y su anuncio debería de llegar a tener una solución a la problemática del pasado de manera pacífica.

Los equipos que se formaron fueron del mismo sexo de manera que los niños pertenecían a los conservadores y las niñas a los liberales, así que cada quién pensaría su anuncio de acuerdo a sus creencias de partido.

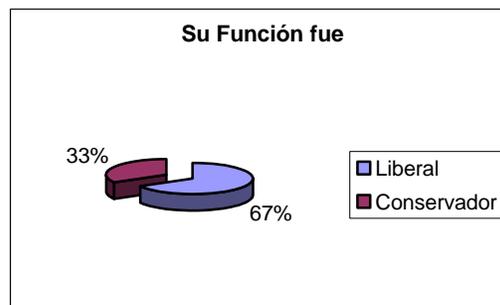
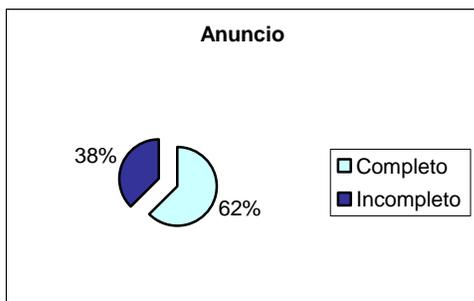
Su cartel tenía que contemplar una solución pacífica, de manera que el pueblo no se levantara en armas, en la parte trasera de su cartulina escribieron cinco de los beneficios que ellos visualizan al no vivir en una Reforma como la de aquellas época, donde el país no quería depender de una nación extranjera.

Aquí el propósito a trabajar era que el alumno comprendiera que la sociedad de antes tenía diferentes carencias a las de este siglo, así que la evaluación fue girada a un cartel en el que ellos mostraban sus preocupaciones en la manera de resolver un conflicto.

El juego puede llevar a “una serie de prácticas sociales que consiste en reproducir una acción en partes o en su totalidad, o cualquier fenómeno de la vida al margen del propósito de la práctica real” (Garaigordobil, 1995: 70) así que la categorización en esta ocasión fue de reglas y simbólico de acuerdo a lo planteado por Piaget en la Dimensión Teórica

El 67% elaboró su anuncio y llegó a convencer al pueblo que era su grupo. Su disposición estuvo equilibrada logrando un 92% en todo el trayecto de la actividad, lo importante es que el niño reconozca con juegos su papel dentro de su realidad buscando soluciones.

El “juego se presenta como una actividad que responde a la demanda de la sociedad en la que viven los niños y de la que deben de llegar a ser miembros activos” (Garaigordobil, 1995: 69) buscando respuestas lógicas y no agresivas.



Podemos analizar que los alumnos al sentirse integrados dentro de su realidad y ubicando acontecimientos de su pasado pudieron llegar a soluciones factibles y algo de lo más repetitivo dentro de sus anuncios fueron los valores como amor, igualdad y libertad, por mencionar sólo algunos.

ACTIVIDAD 6
“DONDE FUERES HAZ LO QUE VIERES”

Contenido: La guerra contra Estados Unidos

Propósito: Trabajar sobre el conflicto que se tuvo E.U.A con México a través de observar los costos y beneficios que deja la responsabilidad de los tratados entre países.

Estrategia: Juego donde fueres haz lo que vieres

Desarrollo:

- Se realizará una lluvia de ideas
- Se preparará una lista de 5 tareas a resolver por equipos de cinco
- Realizar lección de las Págs. 36 a 41 del libro de texto
- Se subrayarán personajes y fechas para elaborar cronología
- Se divide el grupo en dos equipos y cada uno se coloca en la pared opuesta
- Se colocará una maqueta en el centro del salón
- Se les asignará en equipo una parte de la maqueta que tendrán que defender
- Al dar una señal, cada grupo va a buscar la mejor solución a su tarea
- Vuelve al grupo y representa sus resultados
- Cuando dos equipo terminen se concentrarán todos en el aula
- Por último presentarán los resultados de sus soluciones.

Evaluación: Con las palabras elaboran un cuento de cómo les hubiera gustado que pasará esa época histórica.

Para dar inicio en la actividad, lo primero que se hizo fue dar una lluvia de ideas sobre que es la guerra para ellos y para poder realizar la lección, el pizarrón de partió en dos, y la primer parte se utilizó para que escribieran los sentimientos que les provoca el que les tomen sus cosas de la recamará cuando no están, la segunda parte fue la escribir como creen que reaccionaria su país si se les quitará un recurso sin autorización de la población y después se llevo a cabo la lectura.

A continuación se les mostraron las reglas del juego que se realizaría, mencionándoles la importancia del trabajo en equipo de una manera pacífica sin incitar los factores que provocan las guerras en las naciones.

El juego se determino donde fueres haz lo que vieres, se les presentó una lista de 5 tareas o ejercicios que llevarían a cabo en la escuela con la finalidad de no perder el material que les tocará defender a pesar de las circunstancias que se presenten.

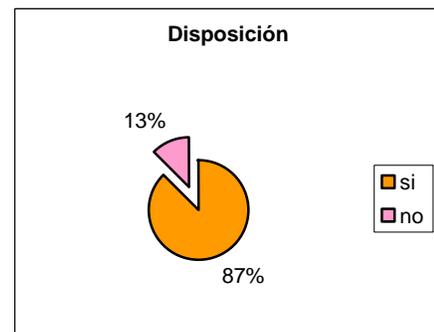
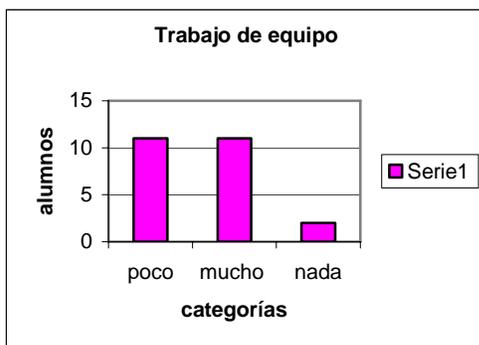
Dentro se colocó una maqueta y cada equipo fue responsable de una parte y tenía que responder al grupo por su cuidado y en caso de perderlos se harían responsables de su falla. La finalidad era que ellos entendieran el papel de Santa Anna en el poder y como la ambición y los interés personales pueden hacer que los individuos se olviden de sus obligaciones.

Fue un juego lleno de risas y chantajes porque acomodiera lugar querían quedarse con lo suyo y adquirir más, al final entendieron que eso le sucede a las personas cuando pierden el dominio del poder y llegan a tener conductas totalmente negativas contradiciéndose con lo que pretendían, situación que reflejo Santa Anna durante su mandato en el poder.

El trabajo de equipo estuvo equilibrado hubo momentos que por la desesperación se molestaban pero regresaban ayudar, algo que sobre salio es que respetaban mucho a su líder el cual fue designado por ellos mismos.

En la evaluación se les solicito que elaboraran un mensaje con sus palabras de manera que pudieran ayudar a resolver las perdidas obtenidas en la guerra, el 92% trabajo en la función que les dio su líder, el 58% respeto al líder y el 87% se mostró disposición en el trabajo.

Se eligió un juego de ejercicios porque, “se despliega con reglas que varían la situación del exterior del juego y su trama general se conoce antes que las reglas convencionales logrando que la situación desempeñada funcione argumentando el juego” (Garaigordobil, 1995: 73)



Lo que podemos observar en está ocasión es que el trabajo de equipo subió 30% en comparación con la actividad anterior, pero su interés bajo un 5%, esto puede comprenderse por los cambios de la pre-adolescencia que sufren a esa edad, además de que venían de un puente vacacional de día de muertos, factores que afecta las planeaciones, ya que los alumnos muestran mucha inquietud.

ACTIVIDAD 7
“CONVERTIR LOS CANTOS EN SOLUCIONES”

Contenido: Los liberales en el poder y la constitución de 1857

Propósito: crear una canción donde narren las problemáticas de un país en construcción a través de letras pacíficas que ayuden a comprender la situación que se vive en el país durante esa etapa.

Estrategia: Juego convertir los cantos soluciones

Desarrollo:

- Unir los puntos del dibujo
- Crear un cuento grupal que tengas características liberales
- Los niños se colocaran en un círculo.
- Se realizará la lectura del libro de texto
- En equipos de tres personas crearán una canción que contenga lugares y personajes de la época liberal
- Cambiarán el final de la canción del equipo contrario

Evaluación: La letra de la canción con aspectos históricos

El juego se llamo convertir los cantos en soluciones, como inicio se les otorgo un dibujo que tenían que unir con puntos y solamente podían borrar una vez, enseguida se creó un cuento grupal de manera que se marcaron fechas, personajes y lugares dentro de la República Mexicana.

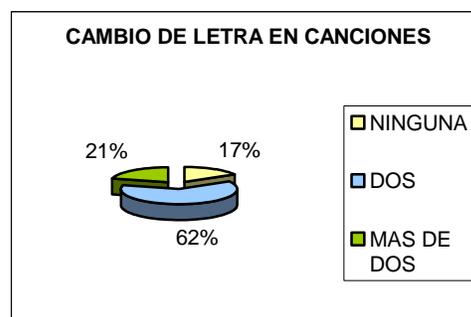
Después se les pidió que formaran un círculo donde comenzó a realizar la lectura para esa ocasión, la finalidad de mostrar el dibujo primero fue por la poca importancia que le tomamos a los errores que cometemos en nuestras decisiones.

Además de marcarles que la Historia no es como las matemáticas que borro el número, sino que aquí las malas decisiones tiene riesgos y consecuencias buenas y malas.

Como los mexicanos tenemos una característica muy importante que es el cantarle a los acontecimientos del pasado, ellos tuvieron que elaborar una canción de manera que plasmarán en ella obligaciones y derechos que marcaba la Constitución.

Se trabajo la importancia de tener una Constitución en un país. Las canciones fueron muy creativas y la mayoría respeto lo marcado, por lo que en está ocasión “el juego constituyó un cambio importante en su actitud, ya que el reto era crear una canción pacífica”

El 83% escribió su canción y enseguida se les paso la de otro compañero, donde cambiaron parte de la letra donde ellos identificaban situaciones agresivas, el 62% logro realizarlo.



ACTIVIDAD 8
“REALIDAD VERSUS OPINIÓN”

Contenido: Leyes de reforma

Propósito: Descubrir las diferencias entre los hechos y las opiniones del mundo real en comparación con el pasado histórico para identificar costos del siglo pasado.

Estrategia: Juego realidad versus opinión.

Desarrollo:

- Se buscarán en la lección personajes, fechas y lugares
- Se realizará la lectura de manera oral y grupal
- El grupo se colocará en círculo y en silencio
- Se formarán equipo de cuatro alumnos
- Se colocará una pelota en el centro
- Al que le toque la pelota tendrá que mencionar un beneficio que tengan por vivir en esta época y el siguiente escribirá un costo que tuvo la sociedad por querer separar la iglesia del estado
- Se asignarán a tres niñas que escribirán en las tiras de papel los costos y beneficios
- Se juntarán en equipos de cuatro y escenificarán una escena del tema de manera que utilicen los costos y beneficios por las tres leyes de reforma
- Las respuestas a los mensajes se escribirá en tiras para formar una escenificación de la época

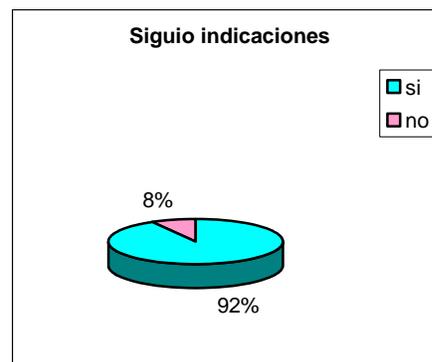
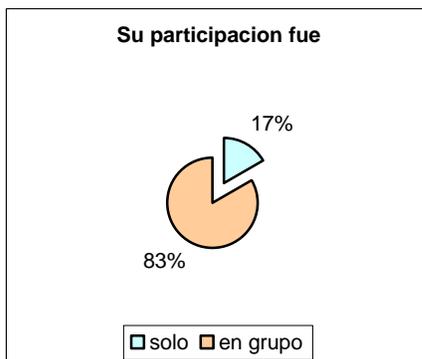
Evaluación: Al final con sus tiras crearán una escena teatral del acontecimiento

En la actividad se trabajó con el juego realidad versus opinión, donde se aplicó un juego de reglas y simbólico de manera que la evaluación tuvo que ver con una presentación teatral.

Esta vez se comenzó buscando en la lectura fechas, personajes y lugares de manera que sólo utilizarán su vista sin leer la lección y a continuación se estableció una pequeña narración de que se imaginaban que encontraríamos en esta parte de la cronología.

Les pedí que se colocaran en un círculo en el piso ya que había observado que en esa posición les gustaba trabajar. Se puso una pelota en el centro y uno de ellos mencionaba un beneficio que tenía por las leyes de reforma al decirlo correctamente pasaba la pelota, el siguiente decía un costo que dejó el romper con privilegios y la iglesia.

Dentro de los resultados a la hora de evaluar se llegó a que 92% siguió las indicaciones y el 83% tuvo la necesidad de pedir ayuda al grupo para responder de acuerdo a su turno, la pelota sólo se lanzó diez veces, al igual que las veces anteriores se seguía viendo que el apoyo en dinámicas por los compañeros hacía los niños que no respondía.



Como podemos ir observando los alumnos cumplían con lo estipulado en el reglamento que se les entregaba en su clase teniendo siempre una gran participación en los trabajos, situación que permitía generar un ambiente más cordial entre ellos mismos.

Durante la escenificación presentaron su creatividad y utilizaron las frases del pizarrón en esta ocasión hubo una buena organización ya que solamente se les dejó 15 minutos para que la expusieran se dividió de acuerdo a las tres leyes de reforma y unos hablaron de la de Iglesia, Juárez y Lerdo.

Aquí se trabajo con un juego de ejercicios, simbólico y de reglas, la parte de ejercicios se cubrió con la dinámica durante el juego con la pelota, el simbólico al representar la escena de lo que acordaron y el de reglas con los lineamientos que tuvieron que seguir durante la actividad.

ACTIVIDAD 9
“EL FIN JUSTIFICA LOS MEDIOS”

Contenido: Intervención francesa

Propósito; Elaborar un cuadro sinóptico donde se establezca el porque de la intervención francesa en México marcando responsabilidades e irresponsabilidades de las naciones.

Estrategia: Juego aquello de que el fin justifica los medios.

Desarrollo:

- Se divide el grupo en niños y niñas.
- Presentan en una hoja la situación de su vida en la que no interviene ninguna regla.
- Luego la comentaran y explicaran como marcharía el mundo sino existieran las reglas de convivencia.
- En seguida se desarrollará la lectura que marca el libro de texto
- Elaboraran una historieta donde muestren la intervención de Francia en el país utilizando personajes actuales.

Evaluación: Historieta

Se contempló la lección de la intervención francesa, como punto de partida primero se les dijo que en una hoja blanca ellos dibujarán un lugar de su vida donde no aplicarán ninguna regla y solamente tres niños no hicieron nada, porque argumentaban que todo los sitios en sus vidas existían reglas.

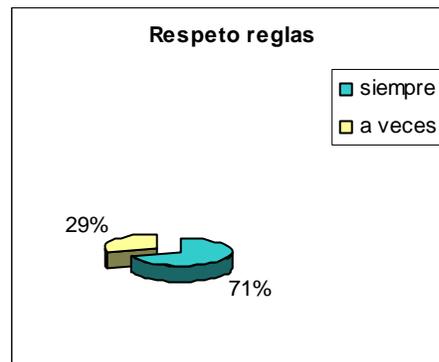
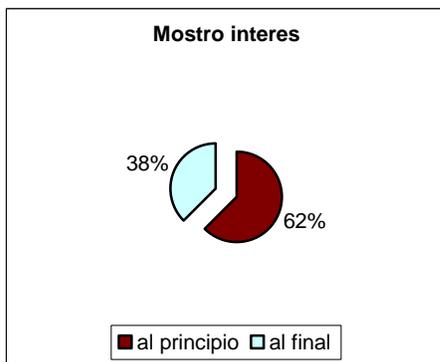
Después se realizó un mapa mental de manera que se estableció el uso de las reglas en la convivencia escolar, nacional e internacional, en seguida se llevó a cabo la lectura y fue ahí donde comprendieron la importancia del respeto y la responsabilidad y las consecuencias que pueden sufrir con la irresponsabilidad en los pactos.

El juego se tituló aquello que el fin justifica los medios, esto porque a pesar de no cumplir nosotros con lo cometido en los pagos de la deuda, los extranjeros habían logrado decidir reclamaban lo que consideraban suyo.

La evaluación se llevó a cabo con una historieta de manera que las niñas iban a defender la parte internacional en su trabajo y los niños la nacional, la manera en lo que se acordó la presentación sería una cartulina para que hicieran su historieta el grupo pudiera mirar los dibujos.

En esta ocasión los chicos expusieron sus inconformidades dentro de sus historietas y las niñas hubo quien no asimiló adecuadamente su papel en apoyo de la otra nación, ya que mencionaban que eran mexicanas, situación que al final se discutió en el grupo, arrojando variadas reflexiones.

Un 62% mostró interés en la dinámica y el 71% respetó las reglas y siguió indicaciones marcadas, podemos decir que el niño en el juego del rol “satisface sus deseos de convivir con las cosas de los adultos, reproduciendo sus relaciones y actividades, preparándose para una actividad” (Bruner, 1986,71)



ACTIVIDAD 10
“APRENDER A MIRAR”

Contenido: Porfiriato.

Propósito: Identificar, rasgo y variables dentro del Porfiriato para elaborar una escenificación de aquella época histórica

Estrategia: Juego aprender a mirar.

Desarrollo:

- Se da un objeto a los niños.
- Lo describe a sus compañeros sin que los vean
- Los compañeros van formando una idea de que época lo relacionan.
- Terminada la descripción menciona de que trata.
- Finalmente se pone el objeto a la vista y lo comparan con su descripción.
- Realizar la lectura de SEP
- Verificar si los objetos pertenecían a alguien en particular
- Establecer conexiones con el pasado y presente
- Crear una marioneta de la época Porfirista

Evaluación: Marioneta

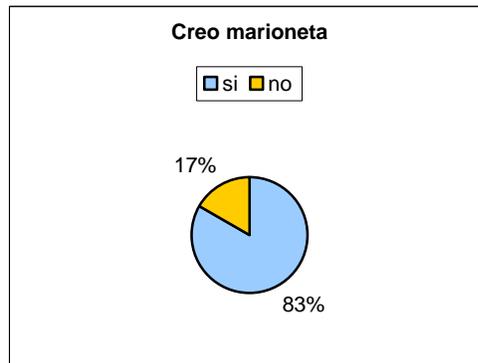
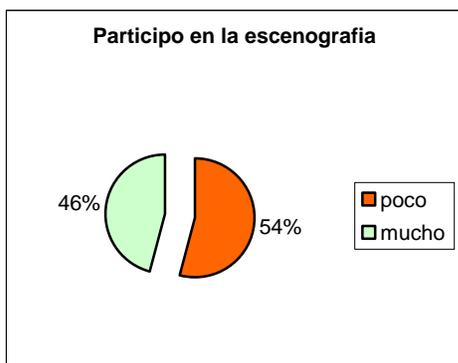
El tema del Porfiriato se trabajo primeramente dándoles a los alumnos objetos como cosas militares, fotos de las casas, dibujos de caballos, fotos de personajes, etc, de manera que ellos tratarán de reconocer de cual época hablaríamos.

Esta actividad también se llevó a cabo en equipos de dos personas, donde el juego simbólico y el de ejercicios se ligarán para logra nuestro propósito que era escenificar la época del Porfiriato.

Al final ellos presentaron una marioneta apoyándose en su lectura para poder montar una escena donde los alumnos manejaran un punto del Porfiriato visto en su libro de texto.

Por último se llevo a cabo un debate con las mejores marionetas, donde la manipulación estableciendo una relación juego- lenguaje, en la que los muñecos hablarán “el juego estimula la actividad combinatoria y lingüística que interviene en la elaboración de las expresiones más complicadas del lenguaje” (Bruner, 1986,80)

Dentro de los resultados obteniendo el 83 % formo su marioneta y el 54% participo en la elaboración de la escenografía, el otro 46% no logro la finalización de su trabajo por falta de tiempo y no por interés en la actividad.



ACTIVIDAD 11
“ESPACIO-TIEMPO Y TIEMPO-ESPACIO”

Contenido: Revolución mexicana

Propósito: Trabajar la noción del tiempo a través de la Revolución Mexicana, estableciendo cronologías de los acontecimientos antes y después de está.

Estrategia: Juego espacio – tiempo y tiempo – espacio

Desarrollo:

- Creación de serpientes y escaleras
- Representar el tiempo con una línea hecha con crayón sobre una cartulina dejando el fondo como esta.
- Luego pintan la cartulina con acuarelas de color oscuro azul o negro
- Realizar la lección de SEP y construir la cronología de manera que se marquen 5 acontecimientos antes y 5 después de está época Histórica.
- Elaborar mapa mental

Evaluación: Elabora una pintura en una cartulina, colocando los elementos que nos dejó la Revolución Mexicana en el mundo actual y mapa mental.

Primeramente se les pidió que en una hoja la cual tenía 20 círculos ellos fabriquen unas serpientes y escaleras donde tenían que relacionar el tema con el reparto de tierras, personajes e iglesia.

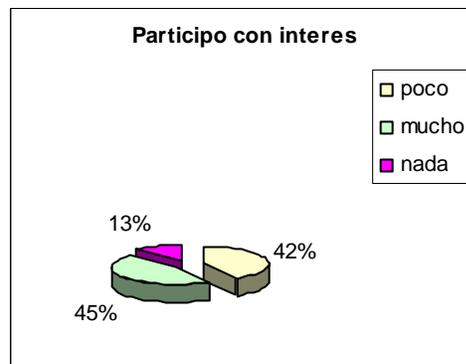
La respuesta fue genial su creatividad los llevo a explorar más haya de lo que pensaban, enseguida se formaron equipos de 5 personas donde en una cartulina tuvieron que marcar una línea negra con un crayón dejando el fondo blanco.

Después se realizó la lección de su libro de texto de manera que ellos formaran su mapa mental en su cuaderno rescatando los personajes, fechas y datos de relevancia.

Por último pintaron en medio de los espacios que quedaron de su cartulina lo que para ellos significaba la Revolución donde encontramos caballos, parcelas, sombreros, leyendas, botas, mujeres y hombres; en esta actividad trate de colocarlos de manera que mis dibujantes profesionales apoyarán a su equipo obteniendo una buena respuesta.

La evaluación se realizó con su pintura donde manifestaron su libertad y creatividad que muchas de las veces es limitada, como tenía que ver con el tiempo se les pidió que elaboraran un listado de los elementos que todavía consideran ellos que viven en su realidad.

Los resultados en esta me dieron que el 97% participo en la búsqueda y el 79% respeto las reglas dentro de los mercado, por lo que se vio que los alumnos trabajaron sin apatía.



En este tipo de actividades los alumnos plasman todas sus inquietudes y muestran como ven ellos su alrededor sin limitaciones.

ACTIVIDAD 12
“ENFRENTAR PROBLEMAS”

Contenido: Movimiento maderista.

Propósito: Identificar los problemas que dejó una época Maderista a través de implantar la no-reelección en México.

Estrategia: Juego enfrentar problemas.

Desarrollo:

- Se realizará la lectura del movimiento maderista
- Se creará un mapa donde se establezcan las características que desencadenaron el movimiento
- En grupos de 5 prepararan una sesión de marionetas en las que los personajes, donde se les atribuirá una característica de un personaje histórico.
- Hablarán de sus cualidades y de la necesidad de su participación política durante el movimiento

Evaluación: Elabora un cuento de acuerdo al movimiento

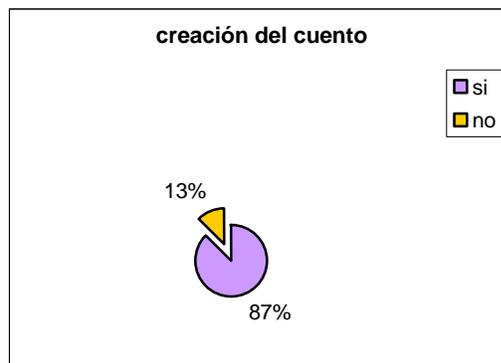
Primeramente se llevó a cabo la lectura que marca el libro de texto de manera grupal y oral y enseguida se construyó un mapa en su cuaderno donde marcaron el porqué del movimiento Maderista.

Se formaron equipos de cinco personas para preparar un cuento con las marionetas de los personajes, las cuales trajeron de sus casas como tarea por la falta de tiempo.

En sus equipos elaboraron su cuento en papel y presentaron su historia ante sus compañeros, describiendo a su personaje y sus datos más significativos, lo cual se tomo como la evaluación

Los resultados obtenidos en la elaboración del cuento fueron que un 33% presento interés en su cuento debido a que la mayoría le costo trabajo escribir y redactar una historia, manifestando que algunos no apoyaban.

Al final por falta de tiempo se quedo el cuento como tarea y el resultado es gratificante ya que el 87% logro terminarla, situación que reflejó su interés por su trabajo.



CAPÍTULO 6.- CONCLUSIONES.

Durante el proyecto del ***EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE HISTORIA EN EL SEXTO GRADO DE PRIMARIA*** se aplicaron actividades que se relacionaban con el juego en la categorización que realiza Piaget en la etapa de desarrollo del niño, el cual lo sitúa en juegos con reglas, simbólicos y de ejercicios.

Los juegos se establecieron con base en los contenidos que marcan los programas de Historia de la SEP en su libro de texto del sexto grado y cada sesión se estableció de 90 minutos en donde se revisó la lectura del tema y se programó un juego el cual sirviera para reforzar.

La simple palabra “juego”, cambió la actitud del niño en el aula, lo cual me permitió lograr la mayoría de los propósitos generales y específicos de cada una de las actividades al igual que alcanzar el objetivo principal del proyecto que fue “Despertar el interés en el aprendizaje de Historia a través del juego en los niños que cursan el sexto grado de primaria”

La asignatura más apática para trabajar con los niños que cursan el sexto grado era historia, donde ellos manifestaban sus descontentos por la forma de planear las clases de una manera repetitiva y poco atractiva para ellos, donde la memorización era la parte más importante.

Dentro de la aplicación del proyecto de innovación los alumnos se enfrentaron a una clase diferente de lo habitual, por lo que no solamente tuvieron que leer su libro sino que aplicaron un juego en el que aplicarían lo aprendido en su sesión sin necesidad de recurrir a repeticiones, cuestionarios y memorizaciones.

La Historia es una asignatura que la SEP marca por contenidos de acuerdo al desarrollo de los niños y los planifica de acuerdo a cada grado escolar, aquí los docentes cuentan con un libro del maestro que ayuda diagramar los temas de una manera diferente y desde 1995 establece que la memorización no es el objetivo principal para la materia.

Para mi fue muy satisfactorio el que los alumnos participarán durante los juegos y sobre todo aceptarán las reglas y la responsabilidad que desarrollaron durante cada sesión, llegando algunas veces a molestarse por conductas que después ellos reflexionaban y volvían a colaborar con su equipo para ganar el juego.

En el transcurso de mi proyecto pude comprobar que la educación en México tiene que tomar nuevos caminos dentro de las aulas, debido a que las necesidades a satisfacer en nuestros alumnos son más prácticas.

Los maestros de las nuevas generaciones tienen que ayudar a sus pequeños a sentir esa inquietud por descubrir e interesarse por todo lo que los rodea sea del área que fuese.

Hoy en día los alumnos están cansados de tomar las clases de manera tradicionales donde pasan el libro y no comprenden la utilidad que tiene para su vida.

Se que es un gran reto para los maestros el convertirnos en un gran juez de nuestra práctica profesional el ser críticos cuesta, pero lo más gratificante para uno es llegar a la clase y que ellos quieran “aprender a aprender” de manera constructivista y no de una forma tradicional.

Los maestros muchas de las veces nos enfrentamos a enseñar la Historia a alumnos que no han tenido un contacto con zonas arqueológicas, museos, un centro cultural en su contexto, como lo es San Antonio, donde se ubica la escuela “Simón Ramírez Rodríguez”.

El proyecto de innovación fue lograr interesar a mis alumnos en la materia y despertar esa inquietud por tener un aprendizaje significativo a pesar de no cubrir con las visitas fuera de la escuela, ha espacios históricos.

Me doy cuenta que los alumnos cambiaron su interés por la Historia lo cual es muy gratificante y sobre todo el poder lograr que ellos muestren un gusto por su clase, así que habrá que utilizar tanto los libros de texto, los libros del maestro y las habilidades de los alumnos para cubrir los objetivos del programa de SEP.

BIBLIOGRAFIA

- Astorga, Alfredo y Bart. "Los pasos del diagnóstico participativo". En: Contexto y Valoración de la Práctica Docente. Buenos Aires, 1991. pp. 63
- Aznar Minguet, Pilar, Teoría de la Educación, Un Enfoque Constructivista. España, Tirant Blanch. 1999, pp. 90
- Bergan, John R y Dunn, James. Biblioteca de psicología de la educación. Vol. 2, México, Limusa, 1987, pp. 436
- Bloch, M. Introducción a la Historia. México, 1957. F. C. E. pp.16
- Braudel, f. La historia y las Ciencias Sociales. Madrid, Alianza,.1970. pp.125
- Brom, Juan. Para comprender la Historia. México. Nuestro Tiempo S.A, 1997, pp. 85
- Bruner Juan "Juego, pensamiento y lenguaje". En: El Juego, México, Alianza.1996.pp.71
- Craig, Robert. "Conceptos, temática y aplicaciones". Psicología educativa contemporánea. Tomo II, México, Limusa, 1991, pp. 292
- Coll César. "Constructivismo e Intervención Educativa". En: Corrientes Pedagógicas Contemporáneas;Madrid, UPN, 1991,
- Deval Juan." El juego", En: El juego; Madrid, Siglo XXI, 1994, pp.11
- Deval Juan. "Tipos de juego". En: El juego; Madrid, Siglo XXI, 1994, PP.26
- Díaz Barriga Arceo, Frida y Gerardo Hernández Roja. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Editorial Mc Graw Hill. México 1998. pp. 232
- Diccionario de las ciencias de la educación. Vol. II, México, Santillana, tercera edición, enero de 1987, pp. 1528
- Diccionario de pedagogía.Vol. II, Madrid, Labor, tercera edición, 1974, pp. 902
- Drew, Walter F."Enciclopedia de la psicopedagogía". Pedagogía y psicología. España, Océano/Centrum, 1981, pp. 948
- Domínguez Huerta,Elidet. La importancia del juego en el alumno de segundo grado de nivel primaria en una escuela de organización popular U.P.R.E.Z". México, 2003; UPN. pp.125

- Enciclopedia general de la educación. Vol. III, España, Océano, 1999, pp. 1528
- Enciclopedia técnica de la educación. Vol. 2, España, Santillana, 1975, pp. 293
- Foulquié, Paúl. Diccionario de pedagogía. España, Oikos-tau, 1976, pp. 464
- Garaigordobil Landazabal Maite. Psicología para el desarrollo de la cooperación y la creatividad. Editorial; Desclee De Brouwer, S.A, 1995
- García-Pelayo, Ramón y Gross; Pequeño Larousse Ilustrado; 1989
- Gon Blackaller, Ciro E. y Luis Guevara Ramírez. Hoy en la Historia primer curso. México, Herreros S.A, 1982, pp.80
- Maillo, Adolfo. Enciclopedia de didáctica aplicada. Vol. II. Barcelona, Labor, 1974, pp. 803
- Manual de evaluación. Editado por Estado de México
- Munguía Zatarain Irma. Técnicas de investigación documental del curso de redacción e investigación documental II. México, UPN, 13 de junio de 1981, pp.223.
- Ochoa, Marcos Arias. "El diagnóstico pedagógico". En: Contexto y Valoración de la Práctica Docente. México, UPN, pp.39
- Pansza González, Margarita. "Instrumentos didáctica". En: Planeación, Evaluación y Comunicación en el Proceso Enseñanza Aprendizaje. México, UPN, pp.9
- Rosano Terrazas Erika; El juego como instrumento para favorecer el interés y la motivación en la asignatura de matemáticas. México, UPN, 2005
- SEP; Planes Y Programas de estudio. México, 1993
- SEP; Libro del maestro asignatura de Historia. México, pp. 85
- Turner, R. Las grandes culturas de la humanidad. México. F.C.E, 1963, pp. 172
- Wagner, F. La ciencia de la Historia. México, UNAM 1958. pp.222