



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 096 D.F. NORTE

El juego una estrategia didáctica
para la enseñanza de la historia.

MINERVA PÉREZ CRUZ

ASESOR: LIC. MIGUEL RICARDO BECERRA BRAVO.

México, D.F. 2007



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 096 D.F. NORTE

El juego una estrategia didáctica
para la enseñanza de la historia.

MINERVA PÉREZ CRUZ

Proyecto de innovación docente (Intervención Pedagógica)
presentado para obtener el título de licenciada en educación.

México, D.F. 2007

**CONSTANCIA DE TERMINACIÓN
DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

México, D.F., a 1° de Octubre de 2006.

PROFRA. MINERVA PÉREZ CRUZ
P R E S E N T E

Después de haber analizado su trabajo intitulado “ EL JUEGO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA ”, opción PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE (INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA) comunico a usted que lo estimo terminado, por lo tanto pueden ponerlo a consideración de la H. Comisión de Titulación de la Unidad U.P.N. a fin de que, en caso de proceder, le sea otorgado el Dictamen correspondiente.

A T E N T A M E N T E

PROFR. MIGUEL RICARDO BECERRA BRAVO
A S E S O R

c.c.p. Comisión de Titulación de la Unidad 096 Norte, para su conocimiento.

DEDICATORIA

A mis padres que me han apoyado y cuidado, les doy las gracias por estar conmigo en mis triunfos y fracasos.

A mis hermanos que han estado conmigo en los momentos de tristeza y alegría.

Gracias a Dios que me ha permitido existir para cumplir mi sueño de enseñar al que no sabe.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 1: IDENTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA. 11	
1.1 Identificación y delimitación	12
1.2 Marco contextual	19
1.3 Justificación	22
CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	26
2.1 Política educativa actual	27
2.2 Enfoque de la historia en el plan de estudios 1993	32
2.3 El constructivismo en la enseñanza de la historia	34
2.4 El desarrollo cognitivo	36
Piaget y la enseñanza de la historia	
2.5 Teoría de Ausubel	39
2.6 Teoría de Vygotski	41
2.7 ¿Qué es el juego?	41
2.8 Aprendamos historia con Gimnasia Cerebral.....	43
CAPÍTULO 3: PROPUESTA “EL JUEGO, UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA”	45
¿Por qué utilizar al juego como estrategia para la enseñanza de la historia?	46
Tipos de juegos	47
¿Cómo ayuda el juego en el aprendizaje de la historia?	56
3.1 Un proyecto innovador	57
3.2 Plan de trabajo	58
3.3 Diagnóstico de aplicación	58
3.3.1 Propósitos	59
3.3.2 Actividades	60
3.3.3 Evaluación de aprendizajes	62
3.4 Programa de actividades	63
3.5 Cronograma de actividades	65

CAPÍTULO 4: ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS	66
4.1 Análisis y evaluación de resultados	67
CONCLUSIONES	73
BIBLIOGRAFÍA	77
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

Vivimos en una sociedad pragmática, con virtudes, con hambre de justicia, de verdad, responsabilidad y amor, la educación es la esperanza de un futuro mejor, y lograr una instrucción de calidad es un reto para todos, es un compromiso donde estamos involucrados maestros, alumnos, padres de familia, directivos, autoridades educativas y medios de comunicación masiva.

Por ello debemos de construir día con día las bases para cumplir nuestro objetivo, utilizando las herramientas necesarias que nos den resultado. Con el propósito establecido en Plan y Programa de Educación Primaria, innovando nuestra práctica docente de acuerdo a las necesidades del México actual, acercándolos a las nuevas tecnologías, propiciando aprendizajes significativos en cada momento, el formar niños autónomos, reflexivos, hábiles para resolver situaciones problemáticas de su vida diaria.

El presente proyecto de innovación que tiene como fin único que los niños de cuarto grado aprendan historia de una manera diferente, agradable y divertida. Dejando al pasado la enseñanza de la historia de dictados, resúmenes, copias, etc. Se propone utilizar el juego como estrategia didáctica, novedosa, donde los niños participan, se involucran en la reconstrucción de sus conocimientos históricos.

Para la realización de este proyecto fue necesario partir de mi práctica docente propia, la identificación de la problemática “la falta de interés de los niños por aprender historia”, la cual se ha convertido en un obstáculo que no permite a los pequeños aprender de una manera significativa.

Las causas posibles son: la forma en que los maestros enseñan esta asignatura, con dictados, reproducciones, cuestionarios, memorización de fechas, etc. También mencionamos otra causa muy común que puede existir y presentarse cotidianamente en todas las escuelas, además, podemos anexar que los maestros queremos

enseñar historia como a nosotros nos la enseñaban en nuestra época de estudiantes.

Este proyecto nos permite realizar un análisis del enfoque constructivista del Plan y Programa de Educación Primaria y del papel que juegan los sujetos del proceso enseñanza – aprendizaje maestros y alumnos.

Dentro de la alternativa de innovación se retoma al constructivismo como un enfoque ideal que nos ayuda en el proceso de aprendizaje de los niños. El cual permite mayor libertad, tanto al maestro como al alumno y los hace partícipes del proceso de construcción del conocimiento. Ya que concibe al docente como: un instructor, un promotor, un guía, es quien coordina y crear los ambientes necesarios para lograr que los niños construyan sus conocimientos. Dentro de esta corriente pedagógica los alumnos son los más importantes del proceso de enseñanza aprendizaje y los concibe como los responsables últimos de este proceso. Nos invita a dejar en el pasado la didáctica tradicional, en la cual los alumnos eran receptores pasivos del aprendizaje y el maestro el sabelotodo.

La propuesta parte de la observación del ejercicio docente hasta la localización de un problema y posteriormente recopila elementos teóricos metodológicos que apoyan en su momento al proyecto innovador, transformando la práctica docente con relación al problema planteado.

Esta estrategia de innovación se ubica dentro de la intervención pedagógica porque aborda a los contenidos escolares, tratando de adaptarlos a las condiciones de vida donde se desarrollan los alumnos, busca contribuir a una educación más comprometida con mejores resultado y mayor calidad.

El proyecto de innovación, esta organizado en cuatro capítulos, cada uno forma la columna vertebral del trabajo. A continuación se menciona brevemente el contenido de cada uno de ellos:

- En el primer capítulo se identifica y delimita la problemática docente, se nombran las causas que provocan y las posibles soluciones. También mencionamos las principales características contextuales del centro de trabajo, el número de habitantes, los servicios con los que cuenta la población, el clima de la comunidad, las actividades económicas, en fin citaremos a cada una de las situaciones que pueden influir en el desarrollo de una educación de calidad. Así mismo dentro de este primer apartado se justificará él porque es importante que los niños de México aprendan historia en la escuela. También encontraremos la manera de que los pequeños comprendan y vean a esta disciplina como la herramienta que les ayuda a conocer sus raíces para prepararse en su presente y mejorar su futuro. Otro aspecto indispensable que considero en este primer apartado es el análisis de los instrumentos de investigación de campo las encuestas, entrevistas, etc.
- En el segundo capítulo contiene el sustento teórico que sirve como base al desarrollo de la propuesta “ el juego una estrategia didáctica para la enseñanza de la historia”, se menciona que la educación es la esperanza de todos los mexicanos para conseguir un mejor nivel de vida, por ello se han realizado reformas al sistema educativo. Además, aludimos que el constructivismo es la corriente pedagógica que sustenta al Plan y Programa de Educación Primaria y las principales características en esta doctrina pedagógica es, que los niños construyen sus conocimientos y el docente debe propiciar los ambientes de aprendizaje y que cuando tomamos en cuenta los intereses de los niños, motivándoles a investigar, socializar, lograremos que aprendan conocimientos significativos. En este capítulo evocaré el enfoque metodológico de la asignatura de historia que tiene como propósito que los alumnos aprendan partiendo de lo más cercano hasta llegar a lo más complejo de los contenidos. Entenderemos que cuando

los maestros consideren en su semanario de clases actividades relacionadas con los intereses de los niños, sus conocimientos previos, y los estadios de desarrollo que menciona Piaget lograremos mejores aprendizajes, con un valor significativo para ellos.

- En el tercer apartado encontraremos los porqués de utilizar al juego como la estrategia didáctica para que los niños de cuarto grado aprendan historia de una manera diferente sin dictar cuestionarios, sin reproducciones completas de algunas paginas de su libro. La propuesta aborda opiniones de varios autores, que consideran al juego como la estrategia ideal, que ayuda a los niños aprender más a gusto. Ya que, el juego es una herramienta novedosa que no tiene consecuencias frustrantes, es el espacio idóneo en el que pueden participar niños tímidos. Logrando formar niños más autónomos, porque a través del juego los niños pueden representar a los personajes de la historia de México, comprendiendo sus decisiones. En pocas palabras se explica el porque utilizar el juego en la enseñanza de la historia y se mencionan algunos juegos que se pueden aplicar.
- Dentro del capítulo cuarto encontramos la aplicación de la propuesta de innovación. Los resultados obtenidos y el análisis de las actividades de la alternativa. Comprobaremos si los logros obtenidos son positivos, cuales juegos no funcionaron, como fue la participación de los padres de familia. Además en este apartado compararemos los datos que se tenían antes de la aplicación de la propuesta y después de la aplicación de la misma. Observaremos las distintas graficas que muestran los resultados.
- Por último presentaremos las conclusiones y las bibliografías utilizadas para el desarrollo del proyecto de innovación.

CAPÍTULO 1

IDENTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1. IDENTIFICACIÓN Y DELIMITACION DEL PROBLEMA

1.1. Identificación y delimitación.

México es un país diverso y plural, dividido en 32 entidades federativas, integrado por diversas regiones económicas, geográficas y culturales. El territorio, la población, los recursos naturales y culturales, así como la estructura económica de nuestra nación nos muestran un mosaico de posibilidades y problemas cuyo desarrollo desigual incide también en los niveles, calidad y características de la educación.

Sin embargo, varios estudios realizados a lo largo de los años muestran que una posible solución a cualquier problema que enfrenta México es la de una educación de calidad. Concibiendo que una instrucción de calidad es una escuela para todos, con igualdad de accesos, que sirva para el mejoramiento de las condiciones de vida de las personas, el progreso de la sociedad y con el esfuerzo de maestros, padres de familia, alumnos y estancias educativas lo podemos lograr. “ Sembremos buena semilla y cosecharemos buenos frutos”

A partir de ese requerimiento se pretende dar un giro a la educación nacional, surgen nuevas políticas educativas que traen consigo reformas pedagógicas que contribuyan al desarrollo político, económico, social y cultural del país.

De esta manera, surge la modernización educativa (1989-1994) cuya finalidad es: la renovación de los contenidos y los métodos de enseñanza, el mejoramiento de la formación de los maestros y la articulación de los niveles educativos, que conforman la educación básica: preescolar, primaria y secundaria.

Uno de los objetivos fundamentales es llegar hasta el último rincón del país para que todos los niños reciban su educación básica sin importar el color de su piel, la lengua y el origen de su familia.

No podemos olvidar ni dejar de mencionar el Plan Nacional de Desarrollo (1995-2000), el cual destaca que la participación del docente como miembro activo de la educación es fundamental para alcanzar los propósitos de calidad de la educación básica.

Los planteamientos anteriores en teoría parecen ser algo fácil, sin embargo, nosotros como docentes que conocemos la realidad, pudiéramos opinar diferente ¿por qué?

1. En pleno siglo XXI en México existen comunidades donde no hay escuelas para que los niños estudien.
2. Hay zonas rurales que cuentan con escuelas de cartón y lamina ocasionando que en temporadas de lluvias los pequeños no tienen donde instruirse.
3. Existen lugares en la republica mexicana que sus escuelas se encuentran ubicadas cerca de ríos, lo que provoca que en temporadas de lluvias sean considerados lugares de alto riesgo.
4. Dentro de las regiones marginadas los niños tienen que caminar kilómetros para llegar a su escuela para aprender, llegan cansados, a pero anexemos que van sin desayunar.
5. A muchas de las escuelas rurales les faltan mobiliario y materiales didácticos para que los niños aprendan mejor.
6. En la actualidad hay sitios en donde las escuelas se localizan en lugares minados que ponen en riesgo la salud de los niños nos referimos a los estados de Zacatecas, Coahuila, etc.
7. En el aspecto pedagógico los maestros no se actualizan como lo exige la época en la que vivimos. Su trabajo docente lo desarrollan de una manera tradicional, en el cual los niños repiten, memorizan y no desarrollan sus

habilidades de razonar, observar, comunicar, cálculo mental, etc.

8. En el aspecto administrativo los maestros dedican mucho tiempo a actividades de entregar documentación, la elaboración de proyectos, comisiones que se tienen que cumplir dentro de la escuela. Trayendo como resultado que los docentes abandonen su practica docente.

Estas son algunas de las muchas problemáticas que enfrenta la educación en nuestro país. Sin embargo, pensemos que cada obstáculo que existe tiene solución, y la esperanza es trabajar arduamente día a día. En este proyecto me referiré específicamente a mi practica docente con el propósito de **enseñar la historia de una manera diferente.**

Recuerdo que cuando inicié a trabajar como maestra me di cuenta que no era tan fácil como parecía; no sólo era pararse frente a esos niños y tratarles de enseñar tal vez ni lo que yo misma entendía. Pero mi compromiso y mi sueño se había hecho realidad así que trate de esforzarme en cada uno de los aspectos de mi práctica docente y observe que en la asignatura de historia los niños no aprendían, pese a mi constancia me di cuenta que los pequeños no les interesaba, ni les gustaba y no ponían la más mínima atención a esta materia y que cada uno de los contenidos se les dificultaba, la mayoría pensaban que no era importante aprender cocimientos del pasado. Esto se reflejaba en las bajas calificaciones, la poca participación en clase etc. De esta forma pude comprobar que era un problema que puede existir desde cuarto grado hasta los niveles superiores.

Las causas de esta problemática pueden ser muchas y muy variadas en las que podemos mencionar las siguientes: la costumbre de enseñar la historia como a nosotros nos la enseñaron con cuestionarios, copiar del libro lo que según nuestra opinión eran resúmenes, también la táctica de dejar tarea que los niños inventaran preguntas, el hábito de aprenderse de memoria las fechas en que murieron varios personajes de la historia, etc.

Así mismo puedo anexar, que los maestros en la actualidad siguen utilizando el método de enseñanza tradicionalista, en donde lo más importante es la disciplina y se procura que los niños estén sentaditos sin moverse, sólo asuman el papel de receptores pasivos, y cada día se llene como una maquina modelo de enseñanza tradicional de aprendizaje memorístico en donde lo más preparada para contestar exámenes.

De igual manera podemos observar que los contenidos de historia en el Plan y Programa de Educación Primaria esta muy extenso, lo que ocasiona que el docente no planee los temas como debiera porque el tiempo del ciclo escolar muchas veces no alcanza para cubrir cada uno.

Es indispensable que los docentes reflexionemos y comprendamos que la enseñanza de la historia no es solo para repetir fechas y acontecimientos del pasado, es importante para que los niños entiendan como fue cada una de las épocas y etapas de la historia de México, como se fueron suscitando los distintos acontecimientos que marcaron la forma de vida de todos los habitantes del mundo, así mismo, descubrir lo importante de utilizar estrategias novedosas que faciliten al niño la comprensión de los temas históricos. Porque al identificar correctamente cada una de las etapas de la historia les permitirá entender el presente en función de un pasado. Convirtiéndose en un mejor individuo del México que todos queremos. A ti maestro te digo que en vuestras manos esta el lograr una mejor educación, hagamos la parte que nos toca.

Por esto y muchas cosas más este proyecto pretende dar un giro a la forma de enseñar la historia de México en cuarto grado y así lograr a que los niños aprendan la historia de México de una manera más significativa e interesante.

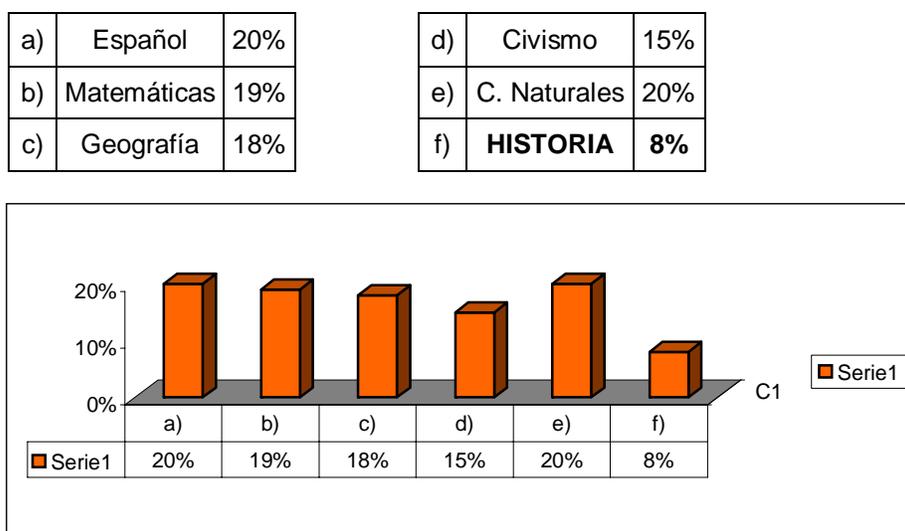
Para la realización de esta propuesta de innovación fue necesario partir de la experiencia de mí practica docente y después de varios años trabajando descubrí que los niños ven la historia como una ciencia aburrida y muerta sin ningún significado para su formación académica. Y aunque el Plan y Programa de Educación Primaria este sustentado en un enfoque constructivista, la enseñanza de la historia no ha tenido el

éxito planeado. Por la razón de que los maestros carecemos de fundamentos para hacerlo, desconocemos la propuesta pedagógica del constructivismo. Seguimos utilizando el método tradicional donde los niños solamente repiten, copia la información de sus libros, no se les permite que sean autónomos, les decimos contesta el cuestionario de tal pagina a tal pagina y no se te olvide que las respuestas vienen en tu libro, pero si la respuesta no tiene las palabras que están en tu libro están equivocadas.

Para la realización de este proyecto aplicamos diferentes instrumentos de investigación de campo.

Se realizaron distintas entrevistas a niños de cuarto, quinto y sexto, apliqué varias encuestas. Los resultados fueron los siguientes: la primera encuesta aplicada a los niños de cuarto grado, se preguntó ¿cuál era su asignatura favorita? Los datos obtenidos fueron los siguientes: al 20% les agrada la asignatura de Español, al otro 20% les gusta Ciencias Naturales, el 19% Matemáticas, el 18% Geografía, el 15% Civismo y como última posibilidad quedó la asignatura de Historia con un 8%, tal y como se muestra en gráfica 1.

Gráfica No.1 Resultados obtenidos en la primera pregunta de la encuesta.



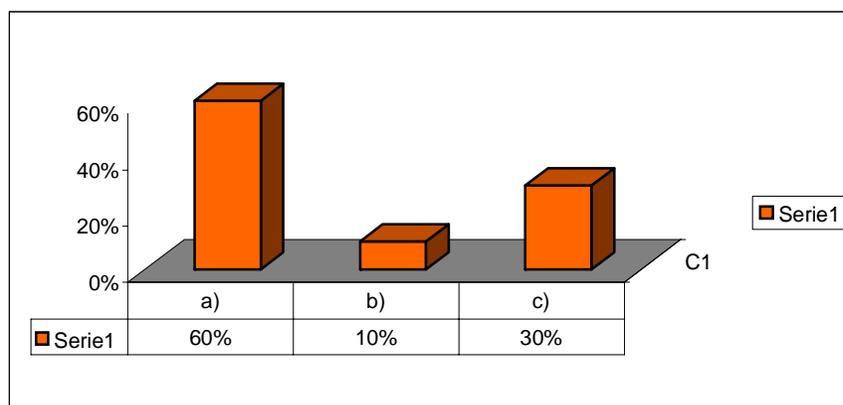
Fuente: Datos obtenidos por la autora.

Los resultados obtenidos fueron muy desalentadores, platicando con los niños opinaron que la asignatura de historia era aburrida porque, siempre había que escribir reproducciones del libro y contestar cuestionarios que no venían al caso, además, eran cosas del pasado.

En otra encuesta realizada se les pregunto a los niños ¿Por qué estudiar la materia de historia? Los resultados fueron al 60% de los niños la estudiaban para pasar el ciclo, al 30% sólo porque era su obligación como estudiantes y al 10% opinó que porque les interesaba. Los datos obtenidos se observan en la grafica número 2.

Gráfica No. 2 Resultados obtenidos en la segunda pregunta de la encuesta.

a)	Estudiarla para pasar el ciclo	60 %
b)	Aprenderla porque es interesante	10%
c)	Aprenderla porque es mi obligación como estudiante	30%

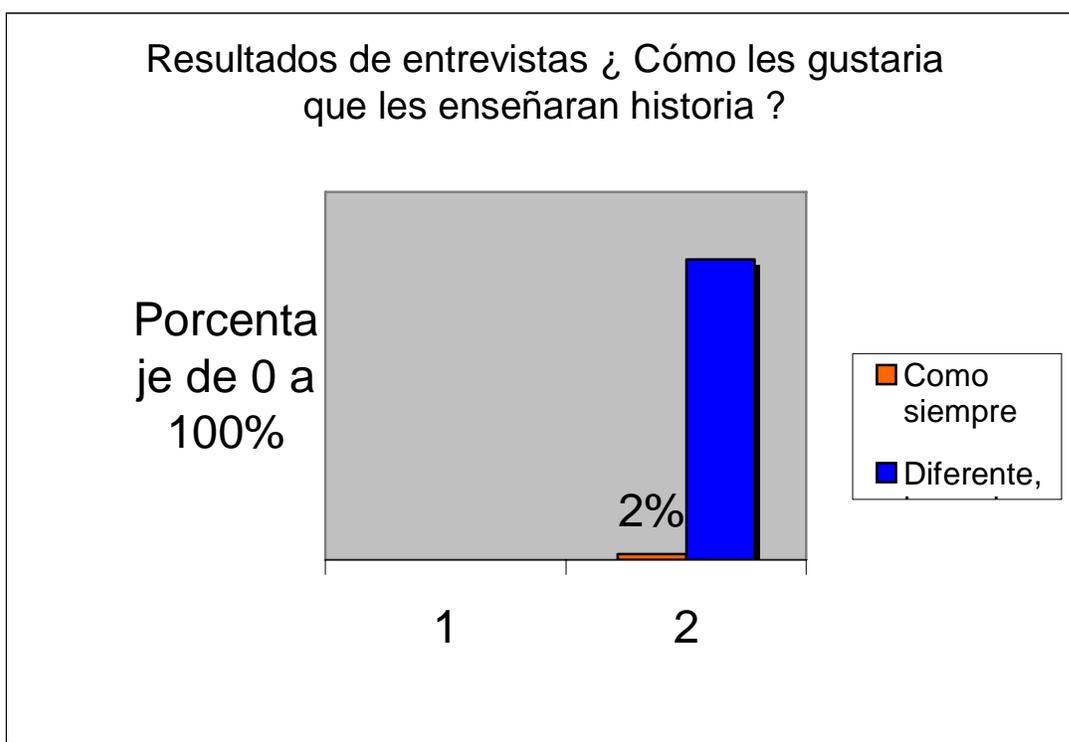


Fuente: Datos obtenidos por la autora.

Después de aplicar dos encuestas comprobamos en todo momento que a la mayoría de los niños no les gustaba estudiar historia, para tener más elementos que confirmaran la existencia de la problemática, decidimos realizar otro instrumento de investigación “entrevistar a los niños no solo de cuarto, sino también a los niños de quinto y sexto”. En las entrevistas se les preguntó ¿Cómo les gustaría que les

enseñaran la materia de historia?. Los resultados fueron el 99% de los niños coincidieron que deberían cambiar las estrategias de resúmenes, cuestionarios, copias y enseñar la de manera diferente en donde ellos pudieran participar. El 2% dijo que se debería enseñar como siempre.

En el grafico No. 3 se puede observar los resultados.



Después de analizar y reflexionar sobre los resultados obtenidos en las encuestas y entrevistas surgió la inquietud y la necesidad de implementar una estrategia didáctica, que nos permitiera llegar al interés y motivación de los alumnos, Además que al mismo tiempo nos permitiera que los niños fueran aprendiendo los contenidos de historia de manera participativa, activa, divertida, dejando al pasado su papel de receptores de aprendizaje, para convertirse en hacedores de su conocimiento.

Llegué a la conclusión que el juego podía ser la estrategia didáctica que nos

permite eso y más.

Ya que el juego es una actividad totalmente motivadora que no tiene consecuencias frustrantes y utilizando como una estrategia propiciamos que los niños obtengan conocimientos más significativos, comprendan mejor los conocimientos abstractos, al mismo tiempo se integren más fácil con sus compañeros y de esa manera aprenderán mejor los conocimientos de Historia. Además el juego es una fuente de aprendizaje natural, que apoya al descubrimiento, con su utilización el niño se comporta como un curioso investigador y constructor de cada uno de sus conocimientos.

La actividad lúdica es considerada como un marco en el cual se observa el proceso natural de evolución cognitiva, en el contexto más natural en el que los niños se desenvuelven. En conclusión por medio del juego los niños piensan, actúan, reflexionan y sienten, él usarlo como estrategia didáctica nos permitirá lograr que ellos amplíen sus facultades imaginativas, y haciendo uso de diferentes juegos aprenderán a constatar su vida actual con las civilizaciones prehispánicas, les permitirá situarse frente a la historia, no frente a un libro de texto, ni frente al maestro.

1.2 Marco contextual

Mi labor docente la realizo en la escuela primaria Lázaro Cárdenas turno matutino, ubicada en la comunidad de Zacatepec, Municipio de Axapusco, Estado de México.

Este municipio se localiza en la porción noroeste del Estado de México, en el cuadrante de regionalización estatal II.

Sus coordenadas extremas son: latitud norte del paralelo 19°40'10" al paralelo 19°52'54"; longitud oeste, del meridiano 98°35'50" al meridiano 98°52'08".

Los límites territoriales del Municipio de Axapusco son: Al norte colinda con el

Estado de Hidalgo y el Municipio de Nopaltepec; al sur, sus límites con el Municipio de Otumba. Al este, con el Estado de Hidalgo, y al oeste, con los Municipios de Temascalapa.

Axapusco posee una superficie territorial de 269.01 Km², de acuerdo con los datos ofrecidos por el Departamento de Estadística y Estudios Socioeconómicos del Gobierno del Estado de México. Su forma territorial es parecida a una V irregular del lado que abraza en el este al Municipio de Nopaltepec. La extensión territorial representa el 1.6% de la superficie total del Estado de México.

El territorio Axapusque está integrado de la siguiente manera:

- Σ Cabecera municipal: se localiza en el pueblo de Axapusco.
- Σ Pueblos: Santa María Atípac (y sus barrios San Mateo, Chavarría, Santo Tomás y San Diego), Guadalupe Relinas (y sus barrios Matenco, Jilotepec, Tejalpa, La Cañada, La Laguna y Tetechila), Jaltepec (sus colonias Francisco I. Madero y Guadalupe), Santo Domingo, Xala, San Felipe Zacatepec, San Antonio Ometusco, San Miguel Ometusco, Tocoatlán Atla, San Antonio Coayuca, San Pablo Súchil, Zacatepec y San Nicolas Tetepantla.
- Σ Fraccionamientos: Granjas de Jala
- Σ Rancherías: Santa Ana
- Σ Rancho: la Puerta.
- Σ Hacienda: de Salinas.
- Σ Rancho: de Guayapan.
- Σ Ranchos: Tecuatitlán.

Σ Rancho: Los Tres Potrillos.

Σ Rancho: San Antonio.

Se tiene un clima templado subhúmedo excepto de Diciembre a Marzo, cuando el clima es templado semifrío.

La temperatura: el rango térmico se ubica entre los 10° y 32° C, el mes más cálido es junio, con una temperatura de entre los 5 y 15° C en ocasiones desciende hasta -2° C. La temperatura media anual es de 15° C.

Según datos del último censo, la población total del municipio de Axapusco es de 17,848 habitantes de los cuales 390, pertenecen a la comunidad de Zacatepec.

La religión que predomina es la católica.

Cabe destacar que el Municipio de Axapusco cuenta con los siguientes servicios: agua potable, luz eléctrica, drenaje, teléfono en un 25%, pavimentación de carreteras, medios de transporte, servicios médicos (públicos y privados), servicios educativos desde preescolar hasta el nivel superior.

Las principales actividades económicas de Axapusco son: La agricultura, ganadería, la producción de tuna en el periodo de verano, el comercio, consumo y ventas, pequeña industria (talleres de costura.

La población axapusquense trabaja en diversos oficios como: ganaderos, costureros, obreros, mecánicos, gelatineros, choferes, campesinos, carpinteros, pequeñas industrias de herrería, tuneros, etc.

Los principales partidos políticos del Municipio de Axapusco son: el Partido de Acción Nacional (PAN), Partido Revolucionario Institucional (PRI) y el Partido de la Revolución Democrática (PRD), actualmente el partido en el poder eson el Partido Revolucionario Institucional.

Nuestro objetivo de estudio en este caso es la escuela primaria Lázaro Cárdenas, ésta se ubica en la calle Benito Juárez justamente en la parte central de la comunidad de Zacatepec. La institución es un edificio de piedra integrado de siete salones todos en un primer nivel, el techo es de loza, también cuenta con dos baños de tres servicios cada uno, un patio y una jardinera por la parte de enfrente.

La escuela primaria cuenta con seis grupos, uno de cada grado respectivamente, tiene seis maestros uno de ellos realiza las funciones de Director. La institución esta conformada por una comunidad estudiantil de 200 alumnos.

Afortunadamente aunque la comunidad es pequeña toda su gente tiene el deseo de superarse. La mayoría de sus habitantes tiene el nivel de escolaridad de secundaria, esto propicia que los padres se interesen por la educación de sus hijos y los apoyen.

Esta es una herramienta más que nos permitirá que sus hijos aprendan más rápido. Debemos de aprovecharla positivamente involucrándolos en el proceso enseñanza aprendizaje y relacionándolos en las actividades académicas, si es necesario que vayan a platicar de sus conocimientos históricos tenemos que considerarlos, ya que los testimonios vivientes permitirán que los alumnos se creen una visión más clara y amplificada de lo sucedido en otras épocas.

El ambiente contextual en el que se desarrollan los niños es un eslabón importante el cual nos permite lograr con éxito el propósito de una educación de calidad.

1.3 Justificación

El motivo que me llevó a realizar y dar solución a este problema “la falta de interés de los niños por aprender historia en el grupo de cuarto grado”, es porque estoy plenamente convencida que la historia es una de las asignaturas más importantes en la formación de cada individuo, que a partir de su estudio los niños adquieren conocimientos acerca de los símbolos patrios, conocen sus obligaciones como miembro de una sociedad.

Al estudiar Historia los niños pueden comprender los valores universales, las aspiraciones de justicia, igualdad, libertad, democracia y paz, la necesidad de la tolerancia, la condena a la violencia como método para solucionar las diferencias.

De igual manera los niños deben saber que en la historia de México y del mundo se desarrollaron grandes conflictos que han marcado la vida de nuestras sociedades y que a partir de estas luchas se han creado leyes que propician una vida más justa para todos los seres humanos del planeta.

Además la Historia es una disciplina cuyo fin es aprovechar su estudio para comprender que en el transcurso de tiempo se han formado los valores y se han ido estableciendo los derechos humanos, cada vez más vigentes en las sociedades contemporáneas.

El estudio de la Historia del país pretende contribuir al fortalecimiento de la identidad nacional y a valorar el México actual como producto del trabajo, la participación y la lucha de muchas generaciones para mejorar sus condiciones de vida, con el respeto a sus derechos, por la justicia, la igualdad y la soberanía de un país.

La enseñanza de la historia es importante, porque busca comprender el género humano. Es una ciencia de comprensión de actos humanos en el pasado, es una apreciación de cómo los problemas de las sociedades han cambiado a través del tiempo, nunca dejará de ser la percepción de cómo las mujeres, hombres y niños vivían y respondían a los sucesos del pasado. El mensaje es claro inequívoco la historia conduce a reflexionar sobre los valores y actitudes adoptadas por las sociedades de otros tiempos.

Por medio de la historia los niños conocen cuando fueron inventados los grandes descubrimientos como: la electricidad, las computadoras, el cine, la televisión, los primeros aviones, etc. Que se den cuenta de como cambio la forma de vida de distintas generaciones con la invención de estos aparatos. Estos temas nos ayudarán para motivar a los niños a seguir ese ejemplo de los grandes sabios como

Pasteur, los hermanos Camarena y si los encaminamos correctamente ellos serán en un futuro los personajes ilustres que nos representen en la época actual que sirvan de ejemplo a otros niños de próximas generaciones. Los docentes debemos de crear el ambientes agradables para el aprendizaje.

“Al aprender Historia, los alumnos tomarán conciencia de nuestras raíces y podrán explicarse y valorar la diversidad social y regional que caracteriza a nuestro país”¹.

Ahora bien, en mi experiencia como docente frente a grupo me ha motivado a buscar distintas estrategias que apoyen a los niños a mejorar sus niveles de aprendizaje. Este proyecto específicamente es una nuestra de ello y tiene como único propósito que los niños aprendan historia de una manera más divertida, convencida que a los alumnos les motivaría una estrategia donde ellos puedan participar, moverse, divertirse, actuar ,comprender e ir aprendiendo y construyendo sus conocimientos históricos sin darse cuenta, llegue a la conclusión que la estrategia que podemos utilizar es **el juego**.

Ya que el juego educativo puede ayudar al desarrollo integral de los niños y a través de él pueden aprender, conocer y comprender el mundo social que los rodea. El juego les permite revisar viejos conocimientos y aprender nuevos sobre los sucesos que ya tiene.

Jugando los niños aprenden, porque es una actividad altamente motivadora, en la que nadie juega si no lo desea, no se puede imponer. La actividad lúdica es un espacio donde se intercambian esquemas de conocimiento, es donde se confrontan ideas que se tienen acerca de temas específicos en los cuales se les dará la interpretación de la realidad social y el resultado será una comprensión rápida de los saberes, resultando interesante para los niños.

¹ *Libro para el maestro*. Historia 4° grado. SEP. México, 1993, P-12

Pretendo ofertar a los docentes de educación primaria una estrategia novedosa que les ayude a mejorar su forma de enseñar la asignatura de historia para que logren mejores resultados basándose en un modelo de intervención que aproveche y mejore el proceso natural de reconstrucción de conocimientos de una forma interactiva a través de juego.

Maestros asumamos nuestro compromiso y brindémosles a nuestros alumnos todas las herramientas que les permitan ser los mejores estudiantes del presente y futuro de México. Sembremos buena semilla para tener buenos frutos en el futuro, para que contribuyan a poner las bases bien firmes para el México que todos queremos.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Para la realización de este proyecto de innovación es necesario partir con un sustento teórico metodológico que permita lograr las bases de un trabajo serio, con visión y con un objetivo firme de mejorar resultados en el proceso de enseñanza de historia, ya que es una asignatura indispensable para la formación de cada mexicano.

Para el desarrollo de este proyecto es conveniente partir del marco institucional con base de la reforma educativa presentada en el plan y programas de 1993 que responden a la necesidad de reforzar el aprendizaje de historia. La cual ve al Enfoque Constructivista como la mejor herramienta para beneficio del proceso enseñanza-aprendizaje de historia. Con el objetivo enaltecido de elevar la calidad de la educación en México.

2.1 Política educativa actual

“El programa para la Modernización Educativa propone como objetivo generar la búsqueda de alternativas que permitan elevar la calidad de la educación”².

Esta modernización señala que una de las causas fundamentales de la baja calidad de la educación se encuentra en las estrategias de la enseñanza tradicionalista, en donde los niños aprenden de una forma mecánica sin ningún significado.

La educación en México ha sido un logro obtenido de la lucha del pueblo por encontrar la democracia, justicia e igualdad; ideales que se generalizaron en el Artículo 3º Constitucional, y de su expedición han regido la vida de la institución educativa.

² *Programa para la Modernización Educativa*. SEP. México 1989-1994 p. 2

Así, la educación futura de una nación, juega un importante papel para el desarrollo del país, pues se considera que es la acción principal para que los hombres, mujeres, niños y niñas accedan a un nivel de vida acorde a las necesidades que el avance de la ciencia y tecnología establecen.

Esta ha sido una preocupación constante para el gobierno federal y es precisamente después de veinte años, ante la prioridad de actualizar la educación pública nacional a las nuevas necesidades de México, que desde el acto de toma de posesión, al primero de Diciembre de 1988, el discurso gubernamental señala que la educación es el área estratégica de la vida del país, es el impulso para llevar a cabo la modernización nacional (Lic. Carlos Salinas de Gortari, 1988)

Nuestra educación tiene que modernizarse y estar a la vanguardia. Con bases sólidas en principios que responda a las necesidades de formación y conocimientos frente a los niños, jóvenes y sociedad. Esta situación se precisa con la presentación del Programa para la Modernización Educativa, 1989-1994, hecha por el expresidente de la República Lic. Carlos Salinas de Gortari el 9 de Octubre de 1989 en Monterrey, N.L.

El documento ubica a la educación como algo prioritario del país e insiste en que: el desafío de los mexicanos es el de impartir una mejor instrucción.

La instrucción tiene el objetivo de lograr la formación de hombres inspirados en nuestros valores, solidarios, participativos, bien preparados, con la capacidad para analizar y transformar su situación permanente de autoevaluarse y de innovar, permitirá que se alcancen plenamente los propósitos de integración nacional, justicia, cambio social y promoción personal que los mexicanos asignamos a la educación, Para que en un futuro nuestra nación este en un primer plano y todos digamos que con el granito de arena, que pusimos cada mexicano logramos nuestro propósito.

Para realizar tales objetivos, se estableció la necesidad de:

- Σ Actualizar Plan y Programas de Educación Primaria.
- Σ Vincular la escuela y comunidad.
- Σ Fortalecer la educación primaria.
- Σ Evaluar la eficiencia terminal.
- Σ Profesionalizar la carrera magisterial.
- Σ Mejorar las condiciones de vida del maestro.

Los establecimientos de las condiciones en materia educativa se valida en normas y disposiciones que deben ser congruentes con la política, por lo que una vez firmado el Acuerdo Nacional para la Modernización Educativa de la Educación Básica, resultaba necesario modificar la normatividad vigente en materia educativa, y el 4 de Marzo de 1993 se emite el decreto que declara reformados los Artículos 3° y 31 constitucionales, con lo que se confirma la reorganización del Sistema Educativo.

En el Artículo 3° se establece que el estado tiene la obligación de proporcionar servicios educativos suficientes; garantizar la igualdad de oportunidades de niños y jóvenes, además de fortalecer la función social de la escuela pública. La educación básica se considera los niveles preescolar, primaria y secundaria siendo los dos últimos obligatorios³.

La educación tiene la finalidad el desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentar en él el amor a la patria y la conciencia de la solidaridad internacional en la independencia y la justicia orientada por un criterio científico. Una educación democrática, que propicie un mejoramiento social y cultural, comprensión de nuestros problemas y aprovechamiento de recursos.

³ Plan y Programa de estudios de Educación Primaria, SEP. México, 1993. p-7.

El artículo 31 hace mención a la obligatoriedad que tiene los padres de familia para que sus hijos reciban la educación básica.

12 de Julio de 1993. Se promulga la Ley General de Educación, la necesidad de reformular los contenidos y materiales educativos, se realizaron acciones que anteceden al implante del nuevo Plan y Programas de estudio, pues “la Modernización Educativa propone revisar los contenidos, renovar los métodos, privilegiar la formación de los maestros, articular diversos niveles educativos y vincular los procesos pedagógicos con los avances de la ciencia y la tecnología⁴”.

Por ello insiste en: Promover el paso de contenidos informativos que suscitan aprendizajes, fundamentalmente memorísticos, a aquellos que aseguren también la asimilación y recreación de valores, el dominio y uso del lenguaje adecuado de la cultura contemporánea como de los métodos de pensamiento y acción que han de confluir en el aprendizaje.

En 1993 se hace la presentación del Plan y Programas de estudio en Educación Básica que tiene como principal objetivo mejorar la calidad de la educación básica atendiendo a las necesidades básicas de aprendizaje y a las condiciones de una sociedad dinámica.

Se establece el cambio curricular, organizando los contenidos por asignaturas, teniendo como propósito:

- Σ Organizar la enseñanza y el aprendizaje de contenidos básicos para asegurar que los alumnos adquieran y desarrollen las habilidades intelectuales que permitan:
- Σ Aprender permanentemente y con independencia.

⁴ Programa para la Modernización Educativa. SEP, México, 1989-1994 p- 31

- Σ Actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida.
- Σ Adquirir los conocimientos fundamentales para comprender los fenómenos naturales, en particular los que se relacionan con salud, con la comprensión del ambiente y uso racional de los recursos naturales, así como aquellos que proporcionan una visión organizada de la Historia y la Geografía de México.
- Σ Formación ética mediante el conocimiento de sus derechos y deberes y la práctica en su vida personal, en sus relaciones con los demás y como integrante de la comunidad nacional.
- Σ Desarrollo de actitudes propicias para el aprecio y disfrute del arte y del ejercicio físico y deportivo.

Esta implantación del Plan y Programa de estudio en la educación primaria se realizó en dos etapas:

1º) Se aplicó a los grados 1º, 3º y 5º todas las asignaturas, a excepción de 3º y 5º en donde se aplicarán los nuevos programas de estudio de Ciencias Naturales, mientras que en los grados de 4º y 6º se aplican los programas de Historia, Geografía y Educación Cívica.

2º) Se aplican todas las asignaturas de 1º a 6º grado.

“Cambiar contenidos educativos exige formación y actualización docente”. Por eso que conjuntamente con las acciones realizadas en la transformación educativa se lleve a cabo la actualización docente y en 1992-1993 surge el Programa de Modernización Educativa de los Maestros (PEAM) que tiene dos fases la intensiva realizada en Agosto y la fase extensiva, efectuada al interior de la escuela con trabajo colegiado y durante el ciclo escolar.

Para 1993-1994 se establece el programa de Actualización del Magisterio (PAM) tendiendo como características el diseño de cursos en todos los niveles y modalidades, dotación de equipo computarizado, red de comunicación electrónica y los programas de información a través de la Unidad de Televisión Educativa.

2.2 Enfoque de la Historia en el Plan y Programas de estudio de Educación Primaria 1993.

El plan de estudio parte del convencimiento que la enseñanza de la historia tiene un valor formativo, no sólo como elemento cultural que busca favorecer la organización de otros conocimientos, sino también como un factor que contribuye a la adquisición de valores éticos personales y de convivencia social.

El enfoque de la enseñanza de la historia pretende que los niños aprendan de una manera diferente además que el maestro lo debe guiar y dirigir para que reflexione los acontecimientos de pasado dejando a un lado los aprendizajes memorísticos de repetir fechas.

Con esta perspectiva la enseñanza de la historia en los seis grados de educación primaria tiene los siguientes rasgos:

-Los temas de estudio estarán organizados de manera progresiva, partiendo de lo que los niños saben o conoce hasta llegar a lo más lejano y difícil de comprender.

-Estimular el desarrollo de nociones para el ordenamiento y la comprensión de los conocimientos históricos. El propósito principal estimular a los niños para que comprendan los acontecimientos históricos a través de distintas estrategias donde puedan interactuar y relacionar con las fechas que a lo largo del ciclo se festejan como el día de la independencia, el natalicio de do Benito Juárez, el aniversario de la revolución mexicana, etc.

-Ampliar los conocimientos de historia no solamente estudiar los aspectos políticos y militares, sino también considerar los grandes descubrimientos que han cambiado el rumbo de la historia de México, conocer las distintas manifestaciones artísticas la literatura, las ciencias, la arquitectura y las diferentes formas de la vida cotidiana.

-Fortalecer la formación de nuestra nacionalidad a través del estudio de la historia, fomentando día con día el patriotismo y el reconocimiento de las figuras centrales de la historia de México. Además se debe promover el respeto a la diversidad cultural de la humanidad.

En cuarto grado se aborda un curso general e introductorio de la Historia de México con un amplio componente narrativo. En este nivel los contenidos programados permiten la adquisición y el ejercicio de nociones históricas más complejas.

El programa aborda los contenidos de historia de una manera congruente y continua para facilitar la comprensión de los aprendizajes de los alumnos.

Por lo tanto es necesario que el docente asuma su papel y trabaje los contenidos propuestos, tomando como base los intereses, inquietudes y necesidades de los niños del cuarto grado, y si fuera necesario, adaptarlos al contexto donde vive.

La enseñanza de esta asignatura tiene como primer objetivo dejar al pasado la forma monótona como se enseñaba antes repetir y memorizar fechas.

El Plan y Programa de estudios de Educación Primaria pretende:

-Desarrollar en los niños el interés por el pasado histórico.

-Que los niños comprendan que cada suceso o acontecimiento tiene causas.

-El que los niños aprendan sobre las situaciones y acontecimientos más importantes de nuestro país y del mundo entero.

-Lograr que los niños sean capaces de distinguir entre los hechos históricos y su

interpretación.

-Enseñar a los niños partiendo siempre de sus conocimientos previos.

2.3 El constructivismo ¿una alternativa importante en la enseñanza de la historia?

Hablar acerca del constructivismo es referirnos a una transformación en nuestras prácticas docentes, un cambio a la forma de concebir la enseñanza, siendo una nueva manera de atrapar el saber, por sus modos de apropiarse o construir sus conocimientos.

Esta corriente pedagógica es sustentada por grandes pensadores entre ellos mencionamos Piaget, Ausubel, Bruner y Vygotski. Los cuales después de varios años dedicados a la investigación y estudio acerca de los procesos de aprendizaje de los niños descubrieron y coincidieron, que algo ideal para que los niños aprendieran era el propiciar que ellos mismos fueran construyendo sus conocimientos y de esa manera sus saberes serían más significativos.

Piaget resalta que cuando los maestros enseñemos a los niños cualquier contenido debemos considerar el estadio de desarrollo por el que pasa el niño, ya que se debe manejar el lenguaje de acuerdo a la edad de los pequeños y esto traerá como resultado una mejor comunicación entre maestro y alumno, mejorando los resultados del proceso enseñanza aprendizaje. Otra aportación de esta corriente pedagógica es de que los maestros tienen la función de orientar, guiar, coordinar y facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje y a medida que realice mejor su trabajo mejor serán los resultados de la educación.

Esta teoría pedagógica reúne los instrumentos necesarios para que el niño aprenda de una manera idónea, reflexiva, autónoma, experimental cualquier contenido de historia.

El construir es un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretativa por el sujeto, tomando en cuenta sus experiencias previas para la comprensión más clara de los conocimientos.

La concepción constructivista considera que la función primordial de la educación es la de promover el desarrollo y el crecimiento personal de los alumnos; a su vez pretende que las instituciones educativas promuevan los procesos de crecimiento personal del alumno, en el marco de la cultura del grupo al que pertenece.

César Coll, realizaba un análisis de la corriente constructivista y después de haber estudiado diversos pedagogos como Piaget nos la plantea en tres ideales fundamentales:

- 1°) El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje pues es él quien construye y reconstruye los conocimientos de su grupo cultural.
- 2°) La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que se enseñan en las instituciones educativas son un producto de un proceso de construcción en el ámbito social.
- 3°) La función del docente es: engarzar los procesos de construcción del alumno con el saber del colectivo escolar culturalmente organizado, lo que implica que el profesor, además de crear condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva, deberá orientar y guiar explícita y deliberadamente dicha actividad y procurar que los niños logren aprendizajes significativos. Los maestros son un factor clave dentro del constructivismo, por ello debe prepararse

continuamente para dirigir correctamente a sus alumnos.

Dentro de esta corriente pedagógica aprender es interactuar con los demás, socializarse.

Podemos decir que “la construcción de los conocimientos de historia se convierte en un proceso reelaborado desde el momento que de él selecciona, organiza y transforma la información que recibe diversas fuentes y establece relación entre la información y sus conocimientos previos atribuyendo un significado”⁵. Construyendo una representación mental a través de imágenes o proposiciones mentales como marco explicativo de dicho conocimiento.

2.4 El desarrollo cognitivo

La teoría de Jean Piaget..

El psicólogo suizo Jean Piaget, motivado por el deseo de entender y explicar la naturaleza del pensamiento y el razonamiento de los niños, dedico más de cincuenta y cinco años al estudio de la conducta infantil. “Según Piaget el proceso de aprendizaje de los niños va íntimamente relacionado con el desarrollo cognitivo y este a su vez se da como el producto de la interacción con el medio ambiente, en las formas que cambian sustancialmente a medida que el niño evoluciona”⁵.

Para Piaget el conocimiento es, resultado de un proceso de construcción donde el sujeto debe estar implicado directamente y activamente, en la adquisición del conocimiento, se basa en el principio de lo característico de la inteligencia, no es contemplar, sino el transformar a partir de las operaciones interiorizadas y

⁵ UPN, Antología Básica “Teorías de aprendizaje”. México- 1987. p-89

coordinadas básicamente en estructuras en una compleja red de interacciones entre el sujeto y los objetos que lo rodean.

A partir de la construcción de nociones y conceptos, el niño transmite un espacio práctico que incluirá al propio niño como un elemento más del mismo.

Además para Piaget, los procesos cognitivos importantes son: el lenguaje, el pensamiento, la memoria, los símbolos, las tácticas de resoluciones de problemas y a la actividad. Entonces los procesos cognitivos y el desarrollo del pensamiento son los cambios en la capacidad para responder del niño.

Piaget motivado por sus ideas que tenía sobre la naturaleza del desarrollo de la inteligencia, así como sus concepciones acerca de cuándo y cómo tiene lugar este desarrollo, lo llevó a realizar años de ciertas investigaciones, en primer lugar con sus tres hijos que cada día observar su crecimiento, y después con otros. Sus investigaciones, le llevaron a afirmar que los niños normales atraviesan por cuatro estadios principales en su desarrollo cognitivo: 1) el estadio sensorio-motriz, 2) el estadio preoperatorio, 3) el estadio de las operaciones concretas, y 4) el estadio de las operaciones formales.

- 1) Periodo de la inteligencia sensorio- motriz.- Este periodo, que va desde el nacimiento hasta aproximadamente los dos primeros años de vida, se inicia cuando él niño no tiene concepción alguna sobre el espacio, el tiempo o los objetos. En este periodo los niños dependen por entero de experiencias sensoriales inmediatas y de actividades motoras o movimientos corporales. Durante sus primeros días, el niño experimenta y explora el medio ambiente mediante sus reflejos innatos y usa las cuerdas vocales siguiendo el dictado de sus necesidades biológicas. Con el tiempo se adapta a su medio, asimilando experiencias nuevas y cambiando o acomodando sus reflejos. En este periodo el niño va ir construyendo la noción tiempo, de objeto y espacio,

la forma de las secuencias temporales, la noción de causalidad y en general, todas las grandes cosas que se construirán posteriormente. La rapidez con que se produce esto y otros procesos similares depender en gran parte del medio ambiente en el que se halla el niño.

Ejemplos.

-Un niño que está sentado en una silla para comer, tira una cuchara una y varias veces, sintiendo gusto porque otra persona la recoge tantas veces como él la tira.

-El pequeño coge los objetos que están a su alrededor para sentirlos con sus manos como son, si son blandos o duros y se los lleva a su boca pensando si son comida.

-Los niños toman las cosas prohibidas porque les llama la atención que sus papás no quieren que las agarren eso les motiva e insisten.

2) *Periodo preoperatorio: Este periodo va desde los dos a siete años aproximadamente.* Se caracteriza principalmente por la intuición, más que por su lógica. A esta edad los niños progresan con rapidez la habilidad del lenguaje el cual le va ayudar a mejorar su pensamiento y su memoria. Además en esta etapa los niños imitan el comportamiento de las personas que lo rodean y de lo que ven en los lugares que frecuentan, en la televisión, a esta edad utilizan el juego simbólico.

Ejemplos.

-Los niños juegan a lo que ven en la televisión, o en su familia, representan a los personajes de las caricaturas, simulan ser artistas, también imitan a papá y mamá.

-Cuando un niño juega imaginan que un palo de escoba es su caballo, o que un

muñeco es un niño que tiene vida, esto quiere decir que los niños le dan vida a sus juguetes.

3) *Periodo de las operaciones concretas; va desde los 7 a 11 años de edad.* En esta etapa el niño es capaz de combinar objetos en conjuntos y clases, clasifica, utiliza el juego como parte esencial de su vida. A esta edad los pequeños razonan únicamente sobre lo realmente dado. En este estadio los niños pueden asumir fácilmente varios roles, incluyendo aquellos que son contrarios a su rol preferido. Igual imita más que los niños pequeños.

Ejemplos

-El niño clasifica sus juguetes de acuerdo al tamaño, la forma y el color.

-A esta edad los niños conocen los peligros, como al cruzar una calle, sabe cual es el significado de las luces del semáforo.

Periodo de las operaciones formales; va desde los 12 años en adelante. Este momento se considera como una de las etapas más difíciles ya que, el niño empieza a tener conocimientos encontrados y se le dificulta elegir cuál es el adecuado. Aquí ya existe la capacidad de razonar sobre enunciados o hipótesis. Además a esta edad los niños manejan la lógica combinatoria (es un razonamiento necesario para resolver problemas de combinaciones o problemas relacionados con las diferentes formas en que se puede realizar una operación con un conjunto de cosas).

El conocimiento de la teoría psicogenética de Jean Piaget es requisito para todo docente que desee entender y contribuir activamente al desarrollo intelectual de los alumnos adaptando, los contenidos secuenciales y niveles de complejidad de los diferentes grados escolares al desarrollo mental de los alumnos para encontrar el método idóneo de cada caso.

2.5 Teoría de Ausubel

Dentro de las grandes teorías pedagógicas contemporáneas del siglo pasado surge una propuesta novedosa,” el autor David Ausubel considera que toda situación de aprendizaje, sea escolar o no, debe ser con un valor altamente significativo”⁶, los cuales deben tomar en cuenta situaciones de la vida cotidiana de los niños. Según este autor el aprendizaje significativo es generalmente más eficaz que el aprendizaje memorístico, por ello los maestros debemos tomar lo positivo de esta teoría y enseñar la historia de una manera diferente a la de repetir y copiar fechas que no tienen sentido alguno para los niños.

Para que sea aprendizaje significativo la asignatura de historia debe darse el conocimiento en condiciones no arbitrarias y para lograrse, habrá de darse tres condiciones, una de ellas se refiere a los nuevos conocimientos que se tratan de adquirir y las otras dos se refieren al sujeto.

1- Los nuevos materiales que van a ser aprendidos deben ser potencialmente significativos, es decir, suficientemente sustantivos y no arbitrarios para poder ser relacionados con las ideas relevantes que pasen a los sujetos.

2- La estructura previa de los sujetos debe poseer las necesidades ideales relevantes para que puedan ser relacionadas con nuestros conocimientos.

3- el sujeto debe manifestar una disposición significativa hacia el aprendizaje. Lo que plantea una necesidad de una conducta activa y la importancia de los factores de motivación y atención.

⁶ GARCÍA Madrugada, Juan A. *La Teoría del aprendizaje significativo*. México 1992 p.106

El ambiente del salón de clases va influir positiva o negativamente, porque en un lugar apto para aprender los niños se motivan y en un lugar ordinario, aburrido causa flojera y sueño.

2.6 Teoría de Vygotski

Este autor rechaza por completo los enfoques que consideran que el aprendizaje, es una mera acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuesta. Esto quiere decir que la enseñanza de la historia no es la acumulación y repetición de contenidos, sino que los maestros debemos buscar las estrategias necesarias que le permitan al pequeño construir sus conocimientos.

En su obra, “el desarrollo de las formas superiores de los procesos mentales de los niños se da a través de su aculturación en la sociedad, mediante su educación ya que la instrucción es, una fuente de conceptos”⁷

El propósito central de este proyecto de innovación es el de cambiar la forma de enseñar la historia y lograr que los alumnos aprendan de una manera significativa, por lo cual se pretende utilizar el enfoque constructivista, mismo que permite implementar en las aulas clases activas, donde el profesor y alumno forman un trabajo en equipo responsabilizándose individualmente. En este tipo de metodología hace que los alumnos se conviertan en niños investigadores, constructores. El docente los conduce para que tomen sus decisiones y lleguen a acuerdos para realizar el trabajo.

2.7 ¿Qué es el juego?

“El juego es el ejercicio recreativo de niños y adultos, sometido a reglas, en el cual se gana, se pierde y se aprende”⁸.

⁷ D.Novak. Teoría y práctica de la educación. Madrid Alianza Universitaria. 1995 p.73.

⁸ DICCIONARIO de las Américas. Editorial Plaza & Janes p. 203

Según Jean Piaget el juego es una necesidad natural en el cual los niños de cualquier edad aprenden a controlar la angustia, ayuda a conocer su cuerpo, a representar el mundo exterior y más tarde, actuar sobre él.

El juego es una necesidad fisiológica, socialmente reconocida, es un ejercicio sano y un tiempo de recuperación de la fuerza de trabajo. El niño que juega experimenta y construye a través del juego. La actividad lúdica es un trabajo de recuperación y de recreación. Para convencernos de esto es suficiente observar a un niño entregado a sus juguetes, a pacientes construcciones, tan pronto destruidas como vueltas a reconstruir.

El juego es también representación y comunicación, representación de su mundo exterior que el niño se da de sí mismo de sus juegos; es comunicación porque, aunque hay juegos solitarios, hay otros que permiten establecer una relación con las demás personas, esto sea con un adulto u otros niños. Y cuando la palabra no este presente, ésta comunicación demuestra ser particularmente precisa.

Nos damos cuenta que el juego es una actividad y necesidad que se ha constituido por el derecho a jugar, derecho que no se concede el adulto hasta que los deberes están terminados y las lecciones aprendidas. Sin duda el juego proporciona a los niños placer, interés, felicidad y a través de él todos los niños pueden adquirir conocimientos significativos.

Si observamos a nuestro alrededor dentro y fuera de la escuela podemos señalar que el juego es la actividad primordial de los niños, es el medio por el cual ellos descubren el ambiente donde se desarrollan. El juego aparece de manera espontánea, voluntaria y acompañado de sentimientos; con él, deja volar su imaginación, dan vida a sus fantasías y cristalizan sus ilusiones y alegrías; Liberan angustias, miedos, temores y tensiones. El juego es para los niños un campo de exploración que los lleva al manipuleo y a la observación, a la investigación constante, lo que les provoca júbilo al ver su curiosidad satisfecha.

Aprovechar este deleite favorito de los educandos es tarea del docente la cual debe utilizar como un recurso didáctico con el que propicie la adquisición y afirmación de conocimientos de historia. Por supuesto, resulta conveniente la adquisición y dirección de los maestros para que los alumnos adapten y diseñen sus juegos del tema que se desee trabajar ya sea de manera individual o por equipo.

Es importante recordar que el juego dinamiza, agiliza en los alumnos habilidades físicas y mentales.

Todos los niños juegan por placer, para expresar su agresividad, para dominar angustias, para acrecentar su experiencia y establecer contactos sociales. “El juego es para los niños algo que contribuye a la unificación e integración de la personalidad, permite al niño encontrar en comunicación a otros”⁹.

El juego es sin duda una estrategia novedosa en la que niños y adultos pueden aprender historia de una manera divertida, participativa y significativa. Cuando los niños juegan no importan clases sociales, existe el compañerismo, cada uno de los integrantes del juego se va esforzar al máximo para lograr sacar a sus compañeros adelante.

2.8 Aprendamos historia con Gimnasia Cerebral.

Para que el maestro cree un mejor ambiente alfabetizado dentro del salón de clases puede utilizar ejercicios de Gimnasia cerebral, esta la podemos definir como el conjunto de ejercicios coordinados y combinados que proporcionan un mejor ambiente de aprendizaje. Luz Maria Ibarra nos recomienda la música de diversos autores clásicos que propician a los pequeños se relajen y a través de movimientos simples logre sensibilizar ambos hemisferios de su cerebro lo que ocasiona

⁹ ORTEGA, Rosario Juego y aprendo. P- 20.

aprendizajes más significativos para los niños. Algunos ejercicios que nos recomienda y puede ayudarnos para aprender historia más rápido son:

1. Cuenta hasta diez.
2. El Piter Pan.
3. Ejercicios con los ojos.
4. EL Pinocho.
5. Gatear cruzado.
6. Bailar, cantar, sonreír.

CAPÍTULO 3

EL JUEGO, UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.

¿Por qué utilizar al juego como estrategia para la enseñanza de la historia?

Porque el juego es sin duda el aspecto más significativo para los niños. Toda actividad lúdica suscita, hace aparecer signos de alegría y provoca carcajadas.

El juego es un factor importante en el aprendizaje de la historia, distintos autores coinciden que el juego es una actividad indispensable para el desarrollo y aprendizaje de los niños.

El uso del juego como una herramienta para enseñar historia, tiene como único fin mostrar cómo esta ciencia en estudio, además de ser una herramienta indispensable de otras ciencias, resulta una actividad divertida y llena de sorpresas. Además existen muchas razones que nos permiten considerar que el juego es una estrategia ideal, para que los niños aprendan historia entre ellas mencionamos las siguientes:

1. En primer lugar, el juego supone una reducción de consecuencias frustrantes que pueden derivarse de errores que cometemos. El juego es un medio excelente para poder explorar y aprender historia en el nivel de cuarto grado de primaria. El juego en sí mismo es un motivo de exploración.
2. En segundo lugar, la actividad lúdica se caracteriza por la pérdida del vínculo entre los medios y los fines. No es que los niños se conviertan en tontos y no perciban los fines, ni dejen de utilizar los medios que acaban de descubrir, o modifican, estos medio para que se adapten a fines nuevos. Además el juego no sólo es un medio de exploración sino también para la innovación. Una de las características del juego es que no está excesivamente vinculado a sus resultados, ya que el niño puede realizar distintas actividades de aprendizaje.
3. En tercer lugar y a pesar de su riqueza, el juego no sucede al azar o por casualidad. Al contrario, se desarrolla más bien en función de algo.
4. En cuarto lugar se dice que el juego es una proyección del mundo interior y se antepone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar

hacerlo parte de uno mismo. En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo a nuestros intereses y deseos, mientras que el aprendizaje nos transformamos nosotros para confrontar mejor a la estructura de ese mundo externo. El juego tiene un poder especial que a veces, puede resultar magnífico para todo.

5. En quinto lugar, el juego es algo absolutamente fundamental, proporciona placer, incluso los obstáculos que alguna vez presenciamos, con el juego logramos satisfacciones cuando podemos superarlos.

Grandes pedagogos nos dan la razón y a través de sus investigaciones han demostrado que el juego es algo fundamental en el desarrollo del niño, por medio de él los pequeños aprenden más rápido y más fácil de una manera significativa.

Por su parte, Vygotski maneja que los niños crecen con el juego y que a través de él se imagina cosas nuevas, logran sus sueños, realiza aprendizajes continuamente y fomentan su socialización con los otros niños. Considero que el juego es una forma particular de actuación cognitiva y espontánea la cual va a reflejar hasta qué punto el proceso de construcción del conocimiento.

Tipos de juegos

Existen diversos tipos de juegos:

1. Juegos de mesa: su finalidad es socializar a los niños y el que juegue tiene que respetar reglas.
2. Juegos dirigidos: son aquellos donde el maestro o un adulto tiene que intervenir para la realización del juego.
3. Juegos tradicionales: son todos aquellos que conocemos a partir de diferentes tiempos y se van transmitiendo de generación en generación por ejemplo la roña, los

encantados, el bote, etc.

4. Juegos inventados por los niños: nos referimos a todos los que los niños inventan y al mismo tiempo establecen sus reglas.

Hay una gran variedad de juegos que podemos utilizar para la enseñanza de la historia y también confiando en la creatividad de los niños podemos inventar otros que sean de su interés.

Piaget, propone una clasificación del juego que toma como base la estructura lúdica y la evolución de las estructuras cognoscitivas de los alumnos.

1. Juego de ejercicios
2. Juego simbólico
3. Juego de reglas

Cada uno tiene sus características bien definidas, pero el que más me llamo la atención es el juego simbólico aquel donde el niño le da su significado particular a los objetos que utiliza en su actividad lúdica, tal es el caso de una cañuela de zacate para él es una espada o un caballo y cuando las niñas juegan a la casita representan el papel de los adultos cumpliendo con cada una de las responsabilidades cuidar a los hijos, darles de comer, etc.

De igual manera según H. Wallon realiza una clasificación de juego:

1. *Juegos funcionales*: constituidos por la actividad sensorio-motriz elemental.
2. *Juegos de ficción*: Jugar con muñecas, montar un palo de escoba como si fuera un caballo, etc.
3. *Juegos de adquisición*: Son todos aquellos en los que el niño mirar, escucha y hace un esfuerzo para comprender.

3. *Juegos de fabricación o de construcción:* Son todos donde el niño se complace en juntar, combinar entre sí, ejemplo un rompecabezas.

En la enseñanza de la historia, es factible el uso de algunos juegos de los cuales mencionaremos los siguientes:

1. ***Tomemos una decisión.***

Este juego consiste en que los niños investiguen algún hecho histórico relevante de la historia de México. Después de esto los niños pueden jugar a que son los personajes de dicho acontecimiento imitándolos en su forma de vestir, actuar y de esa manera que comprendan las acciones realizadas en esa época, y que ellos mismos platiquen que decisión hubieran tomado si se encontraran en el tiempo que sucedieron esos acontecimientos.

2. ***Juguemos al debate.***

Es una situación que puede crearse dentro del aula, este juego permite a los niños interactuar con la información de un contenido y a la vez con sus compañeros construyen redes de comunicación y aprender en cooperación, situaciones que pueden conducir a formas actitudes de respeto, comprensión, tolerancia, solidaridad y responsabilidad.

3. ***Juguemos a telegrafiar la historia.***

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

4. Juego de simulación.

Los juegos de simulación son aquellos donde los niños se disfrazan de los personajes para comprender mejor los acontecimientos sucedidos en otras épocas. Una de las ventajas de este juego es de que los niños se convierten en sujetos activos. Y en esta actividad lúdica el aprendizaje se consigue mediante situaciones simuladas en las que hay que explorar estrategias de solución de problemas que el propio sujeto determina y como va ir enfrentándose con los problemas y contradicciones que la realidad les plantea les permitirá ir construyendo y recreando el conocimiento histórico que se pretende adquirir, de esta forma los niños aprenden los aprendizajes significativamente. A través de la representación de papeles que los niños realizan y que les permite actuar de manera concreta sobre problemas que de otra manera se vería siempre alejados de la propia realidad. El alumno pasa de ser un mero espectador de la historia a ser un ejecutor de la misma. Además cuando el niño tiene que actuar como si fuera un determinado personaje histórico hace a los sujetos aprecien puntos de vista diferentes a los suyos y les facilita, superar así el egocentrismo intelectual que muchas veces es causa de la incomprensión de las situaciones históricas.

En conclusión el juego de simulación es una estrategia ideal para que los niños aprendan historia, porque cuando utilizan este tipo de actividad lúdica ellos le dan su propio toque, su criterio e interpretación a las cosas.

5. Juguemos a la tómbola.

En este juego los niños se comprometen a revisar el tema histórico designado y a elaborar una pregunta resaltando ideas claves del contenido. El docente también debe participar y elaborar diez preguntas. Cuando llegan a clase entre todos construirán una tómbola y colocaran a dentro cada una de las cuestiones. Antes de iniciar el juego se forma una comisión de formar dos equipos: uno representado por el color azul y el otro por el color verde, cada equipo tendrá su turno en el juego el docente será el juez. Ya iniciado el juego cada jugador que conteste correctamente

su pregunta se colocara un punto para su equipo no hay limite de tiempo para el juego, al final ganara el grupo que obtenga más puntos.

En este juego los niños se involucran en la actividad, se divierten y tratan de participar correctamente para que su equipo gane. Sin embargo nosotros sabemos que los dos equipos ganan porque están aprendiendo historia de una manera más divertida.

6- Juguemos al detective.

En este juego se pretende que los niños descubran las palabras escondidas relacionadas con un tema de historia.

El juego consiste en que los alumnos lean el tema de estudio y el maestro por su parte elabore una sopa de letras que contenga las palabras clave del tema y a cada alumno le dará su sopa de letras, para apoyar a los niños a encontrarlas palabras más rápido se colocan a un lado de la sopa de letras y empieza la búsqueda, todos trabajan alegres, unos utilizan colores para que su jueguito quede más bonito, entre ellos se pueden ir preguntando y socializando su conocimiento, además en ese momento los niños introducen conocimientos previos, realizan preguntas acerca de sus dudas. Al final los niños participaran diciendo que relación tiene las palabras con el contenido, en ese instante entra el maestro para dirigir la construcción del aprendizaje.

8. Juego de la lotería.

Este es un juego muy importante para la cultura de todos los mexicanos, se ha transmitido de generación en generación y para corroborarlo solo tenemos que mirarlo en todas las ferias no puede faltar esta actividad lúdica de chicos y grandes, de pobres y ricos. Por ello creo que es una excelente actividad que nos puede ayudar a que los niños de cuarto grado aprendan historia. Como construyendo tablillas de lotería con cada una de las características históricas de las culturas Mesoamericanas. Debemos trabajar primero en la identificación de cada grupo

los Mayas, los Toltecas, los Olmecas, los Chichimecas, Los Teotihuacanos, etc. Investigando en libros, de la biblioteca, Internet, libro del alumno, después utilizar material (cartulina, recortes, pinturas, tijeras, pegamento, regla) y con ello ir creando por equipo la lotería de una cultura, al final se juntaran las tablillas de lotería para formar una a nivel grupo después, cada equipo llevara semillas para jugar a la lotería. El docente coordinara el juego y también el trabajo de la elaboración de la lotería.

7. Juguemos al navío

Se juega con un paliacate, los niños se sientan en círculo y el que le toca participar debe decir había un navío, navío cargado de y al final le agrega alguna información de tema histórico que estemos trabajando. Este juego es muy agradable para los niños, ya que todos pueden participar cuando les toca su turno y si alguno de ellos se tarda mucho tiempo en dar seguimiento al juego los niños pueden ponerle un castigo pequeño. De esta manera los niños van a estar aprendiendo más relajados, sin presiones y lo interesante adquiriendo conocimientos más significativos. Este juego lo podemos utilizar en el tema de la conquista de América para conocer que animales, semillas, costumbres trajeron los europeos y cuales se llevaron de América al viejo continente.

8. Juguemos a ser pintores.

Este juego es inventado y consiste en que los niños en vez de ser alumnos pueden convertirse en pintores de la historia, el material que pueden utilizar es: cartulinas, acuarelas, pinturas, témpera, colores de madera, distintas monografías del tema de historia que quieran representar, libro de texto y otros. El juego consiste en que en su dibujo van a plasmar las características de un periodo histórico, los papás pueden ayudarles. Sí ya tienen su pintura el salón de clases se convertirá en una galería de arte y cada pintor tiene que explicar su obra, pueden invitar a sus

papás después de que los niños realizan y socializan su conocimiento nos daremos cuenta que han aprendido más de lo que imaginábamos y lo podemos lograr de una forma diferente sin haber escrito planas de copias, además este aprendizaje será más significativo.

9. Juego de la papa caliente.

Consiste en hacer una pelotita con puros globos encimados y en el centro ponerle harina y cantar en coro la papa caliente, se quema se quema y se quemó. Todos los niños se deben sentar en círculo después de haber estudiado su tema de historia. Van a ir pasando la pelotita de mano en mano y al niño que le digan la Papa se quemó debe contestar una pregunta de alguno de sus compañeros sobre el tema que sé esta estudiando. Esto va permitir que los niños socialicen su conocimiento y si alguna duda tenían pueden eliminarla. En este juego el maestro puede observar que conocimientos los niños no han asimilado para que cambie de estrategia.

10. Juego de la tiendita.

Este juego puede ayudar a los niños no solo en la asignatura de historia sino también en matemáticas para las operaciones básicas. El juego consiste en pedir a los niños que lleven artesanías de las culturas prehispánicas (petacas, atizadores, sombreros, servilletas, rebozos, vestidos e indumentarias etc.), si ya los tenemos en el salón iniciamos con la clase dividiremos al grupo en dos equipos unos son los dueños de la tiendita y otros son los que van a comprar los productos de esta forma relacionamos la historia con matemáticas porque al estar comprando están realizando operaciones con significado para su vida cotidiana y también estarán aprendiendo historia cuando digan y comenten que estos productos son herencia de tal cultura de nuestros antepasados.

11. Juego de memorama.

El memorama es un juego muy divertido para los niños, el cual desde el preescolar lo practican y les causa distintas emociones, olvidan la agresividad y convierten

el momento en un espacio de aprendizaje significativo. Este juego se puede aprovechar para que los niños se interesen más por los conocimientos de historia. Si trabajamos alguno de los temas de historia en memorama combinando dibujos animados, caricaturas, chistes, adivinanzas, podemos lograr mejores resultados y los materiales que se utilizan son cartulina, colores, su libro de texto, monografías, etc. No son caros y en este caso sus papás también contribuir al desarrollo de su memorama, logrando así una mejor preparación de sus hijos.

12. Juego de domino.

Es un juego tradicional de chicos y grandes por varias generaciones, el cual lo podemos utilizar como un recurso y estrategia didáctica para que los chiquillos aprendan historia. Lo podemos realizar de la siguiente manera: 1. Seleccionar el tema de historia que vamos a utilizar en el juego de domino. 2. El grupo se divide en equipos de cuatro integrantes y a cada uno de le entregan 28 pedazos de cartulina cortada en forma rectangular de 12 por 8 centímetros aproximadamente y divididos por una línea a lo ancho. 3. Los niños deben escribir en un extremo de la carta una pregunta del tema y en otra carta la respuesta. 4. Una vez que esta echas todas las cartas con preguntas y respuestas el maestro debe de revisar y si hubiese un error mandar a los niños del equipo a corregir. 5. Después de estar todo listo se repasa el tema de historia, en los equipos se repartirán las cartas al azar de 7 en 7 y se inicia el juego. Para iniciar la partida se lanza una moneda al aire y el que adivine el volado tira primero, la carta no importa, si algún jugador cuando le toca su turno no tiene la respuesta de la pregunta perderá turno y seguir otro jugador. 6. Ganara el jugador que termine sus cartas.

13. Juego de indígenas contra españoles.

Este juego consiste en: 1. Se elige el tema de historia que vamos a estudiar. 2. Se forman dos equipos con los niños y niñas del grupo, 3. Un equipo va representar los a los españoles y el otro a los indígenas. 4. Se colocan en dos líneas unas representan del equipo lee parte de la historia del grupo que representa y al final

declara indígenas contra españoles y el equipo contrario debe de correr así sucesivamente continua el juego participando ambos grupos hasta que termine. El maestro es el que coordina y corrige datos del tema histórico que sé esta abordando.

14. Juego del rival más inteligente.

Este juego lo podemos relacionar con los contenidos de historia de la siguiente manera: primero se elige el tema de historia y se invita a los niños a que lo estudien, después cada uno elaborará una pregunta con su respuesta y el maestro revisará si esta correcta, si ya todos escribieron su pregunta en un papelito comenzaremos el juego, se elegirán 8 niños para iniciar, uno de ellos leerán las preguntas los concursantes deben contestarlas en el menor tiempo posible, cuando no sepan la respuesta de alguna dirán paso, cuando termine el turno de los participantes eliminaran del juego al niño que tuvo más errores y así sucesivamente hasta que haya un ganador. Después de este turno participaran los niños que faltan y al final se realizara una final con todos los ganadores. De esta manera estamos logrando que los niños aprendan historia de una manera más significativa y divertida socializando los contenidos y que mejor que sus dudas se vayan disipando sus mismos compañeros.

15. Juego de la serpiente.

Este juego lo podemos utilizar en historia para saber que tanto hemos aprendido. Después de estudiar bien el tema de historia, se reúnen los alumnos de dos en dos. Ya que están formaditos el maestro dibujara en el patio una serpiente dividida en varias casillas cada número de casilla representara una pregunta, cuando el maestro haya terminado de dibujar la serpiente les explica a los niños en que consistirá el juego, que cada pregunta vale dos puntos y avanzara el que conteste correctamente, el niño ganador será el que llegue a la última casilla.

16. Juguemos a ser escultores.

En los temas de historia podemos fomentar que el niño imagine y plasme las características sobresalientes de cada época y es muy recomendable que los pequeños reconstruyan esa etapa, una de las actividades que motivan a los alumnos es el de modelar con las manos como eran las construcciones de los Aztecas, de los Mayas, Teotihuacanos y esto lo podemos hacer dentro del grupo si jugamos a que ellos eran escultores de la antigüedad y en diferentes maquetas representaban, las pirámides, la cabeza Olmeca, los atlantes, la gran Tenoshtitlan de esta manera lograremos que los niños aprendan las características de las culturas sin copiar, sin dictar y sin mecanizar, etc.

¿Cómo ayuda el juego en el aprendizaje de la historia?

Sabemos que el juego forma parte de la vida cotidiana de todos los individuos, en todas las culturas en México y en el planeta. Para los niños el juego es un componente de su vida real en todo momento piensa en divertirse, ejercitarse y si lo relacionamos con el aprendizaje de los contenidos de historia, podemos lograr que los niños aprendan de una manera significativa e interesante, rompiendo de ese modo con las metodologías tradicionalista, en las que solo se repetía y escribían planas en su cuaderno.

El uso del juego como una estrategia para enseñar historia, tiene como único fin que los niños aprendan historia de una manera más agradable, ya que esta disciplina es indispensable para la formación de cada individuo.

3. PROPUESTA DE INNOVACIÓN

3.1 Un proyecto innovador

Vivimos en un mundo real con grandes conflictos, como en todas las naciones del mundo, sin embargo, tenemos una tarea urgente que enfrentar para elevar la calidad de la educación básica.

Lo podemos realizar de una manera inteligente que es el resolver los problemas a partir de un proyecto de intervención pedagógica, ya que, es lo que mejor se acopla a dar solución al problema de la falta de interés de los niños por aprender historia.

El proyecto de innovación que se presenta abordar los contenidos programáticos de historia, en cuarto grado nivel primaria, con el fin de plantear nuevas formas de trabajar y enseñar a los niños. En este caso utilizamos al juego como herramienta didáctica novedosa que tiene como principal propósito que los niños aprendan historia de una forma divertida, significativa, etc. Ya que los pequeños utilizan al juego en todo momento y crean sus propias reglas, imitando a los adultos sin sospechar que además de socializarse se van aprendiendo de una forma interesante, alegre, etc.

El proyecto de intervención pedagógica nos reafirma que los contenidos escolares se deben abordar desde:

- ΣEl proceso de construcción del objeto del conocimiento o elemento a considerar el aprendizaje.
- ΣLa necesidad de plantearse problemas que hacen referencia hacia el currículum y que se concretan en el plan de estudios, los programas, libros de texto y los que se presentan en el salón de clases.

ΣLa recuperación del saber docente desde una reconstrucción conceptual que le asigna una validez.

El proyecto de intervención pedagógica nos permite utilizar el juego para reconstruir los contenidos y hacerlos más significativos para los alumnos.

Este tipo de proyecto nos ayuda a los docentes para reflexionar acerca de cual es nuestro papel dentro del sistema educativo.

Para llevar a cabo la alternativa de innovación fue necesario una planeación de actividades, las cuales permitirían establecer todos los elementos necesarios que conforman la alternativa, con el fin de organizar de la manera más adecuada lo que implica ponerla en práctica.

3.2 Plan de trabajo

El presente plan de trabajo se elaboró para aplicar la alternativa de innovación en el grupo de cuarto grado que se atiende en la Escuela Primaria Lázaro Cárdenas, en el turno matutino.

El plan de trabajo permite precisar los aprendizajes que adquieren los alumnos, los propósitos de éstos, las estrategias y recursos a través de los cuales lograremos que los niños adquieran el interés por aprender historia. Los fines que se pretenden lograr son los que se encuentran planeados en los planes y programas de estudio vigentes.

3.3 Diagnóstico de aplicación.

Al observar y analizar el trabajo que se realiza en la Escuela Primaria Lázaro Cárdenas en el grupo de cuarto grado, principalmente el efectuado en la asignatura de Historia de México, he detectado el problema que a los niños no les interesa

aprender historia, la principal causa es la falta de estrategias que el docente utiliza para enseñar esta asignatura.

Desgraciadamente los niños se adaptan a la forma en que el maestro les enseña y aunque, no aprenden nunca protestan. Es tiempo que los docentes aprovechemos los nuevos planes de estudio para innovar nuestra práctica docente y tratemos de resolver cualquier problema que se nos presente.

Debemos dejar al pasado la enseñanza de la historia basada en cuestionarios, resúmenes, dictados, etc. El Plan y Programa actuales nos permiten trabajar de una forma más autónoma, adaptando a los intereses de los niños.

Los docentes debemos asumir el papel de conductores, instructores, guías del proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos.

Hoy es el momento de asumir nuestro compromiso como docentes brindémosles a los niños las herramientas que les permitan adquirir los conocimientos significativos y que el día de mañana nos agradezcan y digan gracias a mi maestro aprendí y hoy puedo enseñarle a mi hijo.

3.3.1 Propósitos

- Que los alumnos y alumnas de cuarto grado:
 - Identifiquen las principales etapas de la historia de México, su secuencia, sus características más importantes y su herencia para la actualidad.
 - Comprendan nociones y desarrollen las habilidades para analizar hechos y procesos históricos, como continuidad, cambio, causalidad, intervención de diversos actores y sus intereses.
 - Reconozca la influencia del medio natural sobre el desarrollo humano, la capacidad del hombre para aprovechar y transformar la naturaleza,

así como las consecuencias que tiene una relación irreflexiva y destructiva del hombre con el medio que le rodea.

- Fortalecer su identidad con valores cívicos del pueblo mexicano y se percaten de que éstos son productos de una historia colectiva.
- Reconozcan y valoren la diversidad social y cultural que caracteriza a nuestro país como producto de su historia.
- Que aprendan Historia de una manera divertida a través del juego para lograr conocimientos más significativos.
- Que participen en la elección de estrategias que les gusten para aprender Historia.
- Relacionar los contenidos de Historia con otras asignaturas.
- Identifique cada una de las características de las etapas de la historia.
- Fomentar en los niños el respeto a nuestras costumbres y tradiciones, así como la lealtad a los héroes de la historia de los mexicanos.

3.3.2 Actividades

Para que los alumnos de cuarto grado se interesen por aprender la Historia de México, es necesario implementar las siguientes actividades:

- ❑ Invitar a los padres de familia para que platicuen sus conocimientos acerca de la Historia de México.
- ❑ Escribir cuentos con los personajes históricos.
- ❑ Ver películas que traten acerca de la Historia de México.
- ❑ Realizar historietas con los personajes de Historia.

- Entrevistar a personas de la tercera edad para que nos platicuen su versión de la Historia de México.
- Realizar juegos de simulación y que cada niño represente un personaje histórico.
- Cantar corridos que tratan de la Historia de México.
- Jugar al rival más inteligente utilizando preguntas relacionadas con la Historia de México.
- Elaborar la línea del tiempo de la Historia de México a partir de la llegada de los primeros pobladores a América.
- Construir juegos de domino con temas históricos.
- Utilizar la música terapia para las clases de Historia.
- Jugar a ser reporteros y narrar noticias con los contenidos de Historia.
- Jugar y hacer barquitos para representar las 3 carabelas que utilizó Cristóbal Colón cuando llegó a América.
- Organizar debates para que los niños expresen su opinión acerca de los temas de historia.
- Partir de los conocimientos previos para la adquisición de los conocimientos de Historia.
- Crear un lenguaje simbólico y metafórico para que los niños aprendan más fácil los contenidos de Historia.
- Hacer títeres con los personajes de la historia de México.
- Tratar que los niños investiguen en varias fuentes sobre la historia.

- Elaborar periódicos murales de contenidos históricos.
- Crear el noticiero de la historia de México.
- Hacer caricaturas con los personajes destacados de Historia.
- Relacionar la asignatura de historia con español, matemáticas, etc.
- Enseñar a los niños que la Historia es la base del presente.

3.3.3 Evaluación de aprendizajes.

“La evaluación del aprendizaje consiste en comparar lo que los niños conocen y sabe hacer con respecto a las metas o propósitos establecidos de antemano y a su situación antes de comenzar el curso, para detectar sus logros y sus dificultades”¹⁰.

La evaluación tiene como objetivo el análisis sistemático de a las actividades que realizamos dentro de la escuela, esta a su vez nos permite determinar si las estrategias que estamos utilizando son las adecuadas o si debemos cambiarlas basándose en los resultados que observemos. En esta propuesta la evaluación la realizamos de manera continua considerando que cada uno de los niños tenía diferentes características para desarrollarse en los juegos.

¹⁰ *Libro para el maestro. Historia 4° grado. SEP. México, p- 87*

3.4 Programa de actividades

TEMA	OBJETIVO	ESTRATEGIA	ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
México prehispánico. La prehistoria.	- Propiciar que los niños identifiquen las principales características de la época.	- Jugar a ser pintores	- Realizar en cartulinas dibujos con las características principales de la época. - Realizar una exposición de pinturas.	- Participación - Dibujos de los niños - Exposición de sus pinturas.
Mesoamérica y Aridoamérica	- Que los niños aprendan las características más importantes de los Olmecas, Mayas, Zapotecas, Mixtecas, Chichimecas, Teotihuacanos, etc.	- Jugar y elaborar una lotería.	- Hacer una lotería con imágenes de las culturas antiguas. - Elaborar un mapa conceptual con los datos más importantes.	- Participación - Lotería - Disposición en el juego.
Descubrimiento de América	- Los niños reconozcan la importancia de los viajes de Cristóbal Colón	- Juguemos a seguir el camino correcto.	- Elaborar barquitos. - Jugar y cantar la canción del barquito chiquito. - Representar las 3 carabelas; La Niña, La Pinta y La Santa María.	- Los barquitos - Trabajo en clase - Participación
Conquista de América	- Los niños descubran lo importante de la Conquista de América	- Jugar a indios contra blancos. - Jugar a la papa caliente. - Juego de simulación	- Lectura en voz alta. - Platicar cómo se dio la conquista. - Salir a jugar.	- Participación - Lectura
la Colonial (virreinato)	- Los niños identifiquen las características principales de esa época.	- Juguemos a ser turistas	- Representar en una maqueta a los indígenas y los españoles, cómo vivía cada uno de ellos. - Realizar un mapa conceptual donde destaquen las características de la época.	- Participación - Trabajo en clase.

TEMA	OBJETIVO	ESTRATEGIA	ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
Herencia de la Colonia	- Identificar las principales características y legado de los españoles.	- Jugar a la tiendita. - Jugar al navío-navío.	- Formar en el salón una tiendita con artículos diferentes y ver su procedencia. - Jugar al navío-navío	- Participación - Lectura compartida - Trabajo en conjunto.
Movimiento de Independencia	- Fortalezca la identidad de los niños con los valores cívicos del pueblo.	- Juego de simulación	- Investigar las principales características de la Independencia. - Representar un personaje. - Elaborar un cuento.	- Participación - Cuento de la Independencia - Representación de su personaje en el juego de simulación.
La Reforma	- Identifique las principales características de la época de la Reforma.	- Juguemos a ser jueces (autoridades)	- Realizar un debate. - Concluir las principales características de la época. Leyes de Reforma, Benito Juárez, etc.	- Participación - Uso correcto del vocabulario respetando turnos.
El Porfiriano	- Que los niños reconozcan los beneficios y perjuicios del Porfiriato.	- Juguemos a que yo soy Porfirio Díaz	- Investigar las principales características del Porfiriato. - Juzgar a Porfirio Díaz dentro del salón y ver lo que hizo bien y lo que hizo mal. -	- Investigar - Participación - Trabajo en clase.
La Revolución Mexicana	- Reconozca las causas que propiciaron la Revolución Mexicana	- Juguemos al rival más inteligente	- Investigar todo lo relacionado con la Revolución Mexicana - Elaborar un mapa conceptual, ilustrado - Jugar al rival más inteligente	- Participación - Trabajo en clase y extra-clase
México Contemporáneo 1920-hasta hoy	- Los niños distingan las principales características del periodo contemporáneo	- Juguemos a ser fotógrafos	- Elaborar un periódico mural del México contemporáneo ilustrado. - Lluvia de ideas	- Participación - Investigación - Trabajo en clase.

NOTA: Estas actividades sólo son un muestreo de la forma como se trabajara la

alternativa en el grupo, ya que se completan otras, de acuerdo a las necesidades e intereses que vayan manifestando los alumnos.

3.5 Cronograma de actividades

Tema	Sep	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun
1. México antiguo. La prehistoria.	■									
2. Mesoamérica y Áridoamérica.	■	■								
3. Descubrimiento de América.		■								
4. Conquista de América.		■	■							
5. Época colonial(virreinato)			■							
6. Herencia de la colonia.				■						
7. Movimiento de Independencia.					■	■				
8. La Reforma.						■				
9. El Porfiriato.							■			
10. La Revolución Mexicana 1910-1917.								■	■	
11. México Contemporáneo 1920-hasta hoy.										■
Evaluación.	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

CAPÍTULO 4

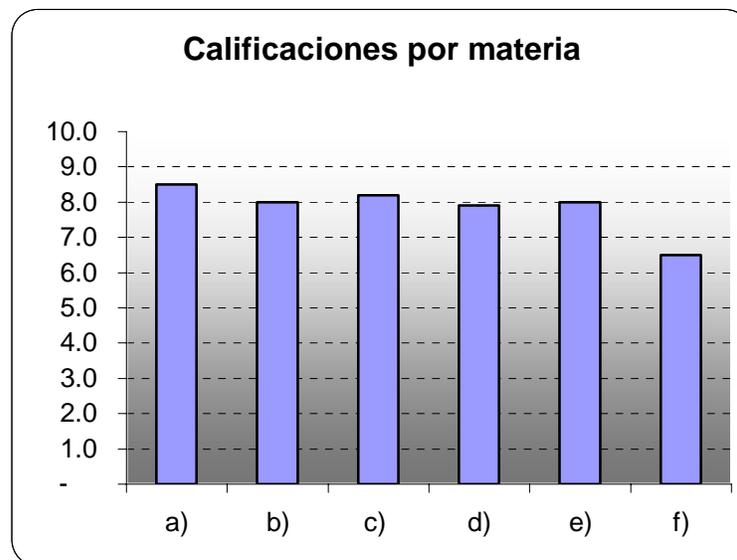
ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS

4. ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Cuando se inició la aplicación de la propuesta: “El juego, una estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia”; se tenía el siguiente nivel de aprovechamiento en cada asignatura: Español 8.5, Matemáticas 8.0, Ciencias Naturales 8.2, Civismo 7.9, Geografía 8.0 y en último lugar Historia con un 6.5. Tal y como se muestra en la gráfica 3.

Gráfica No. 3. Nos muestra los promedios obtenidos en el examen diagnóstico.

MATERIA	CALIF.
a) Español	8.5
b) Matemáticas	8.0
c) C. Naturales	8.2
d) Civismo	7.9
e) Geografía	8.0
f) HISTORIA	6.5



Además observe que a los niños no les agradaba estudiar historia y ponían cara de angustia porque estaban acostumbrados que en esta asignatura se enseñaba copiando textos, resolviendo cuestionarios, memorizando fechas, etc. Sin embargo al utilizar el juego mi objetivo era romper con esta ideología y cambiar esta

costumbre de la enseñanza mecanicista para que los niños aprendieran historia de una manera divertida y más significativa así que considere una estrategia novedosa que permitía al niño involucrarse en los temas históricos y al mismo tiempo les permitiera que reconstruyeran su conocimiento del pasado. Era necesario que los niños aprendieran:

-Representando los personajes.

-Planeando a partir de los intereses de los niños.

-Considerando su edad mental y sus conocimientos previos.

-Convencida de que la historia es una disciplina indispensable para la formación de todos los niños de México.

Al ponerla en marcha la propuesta de innovación “ el juego una estrategia didáctica para la enseñanza de la historia.”

Desde el primer momento observe, que los niños aprendía más rápido y con gusto, además, que cuando las actividades planeadas en la propuesta de innovación tomaban en cuenta los intereses de los niños y sus conocimientos previos se obtenían mejores resultados. Ya que esto propiciaba que las niñas y niños de cuarto grado quisieran participar y comportarse activamente en la construcción de sus conocimientos tal, como lo establecen los planes de estudio de educación primaria.

Los resultados obtenidos fueron a corto y largo plazo debido a que los niños estaban acostumbrados al trabajo tradicional, dictados, copias, resúmenes, etc. es decir transmisión de fechas, de una masa de información y de afirmaciones absolutas que sólo hay que memorizar para el momento del examen y después olvidar. Así que me di a la tarea de buscar los tiempos adecuados, la adaptación del salón de clases con un ambiente favorecedor del conocimiento, invitando a los padres de familia, la preparación de los niños y logramos un cambio positivo.

El juego resulta una estrategia didáctica novedosa en la cual se pretendió construir la historia de una manera diferente sin dictados, resúmenes etc. Una alternativa distinta que, al principio los niños no comprendían que se les dejara jugar en clase, poco a poco fuimos tratando de madúrala y logramos que los niños fueran aprendiendo y soltándose para comprender mejor y de forma significativa la historia de México.

Cuando aplicamos el juego de simulación con el tema de la independencia, los niños quedaron fascinados, les motivaba representar a los héroes de la independencia de México y la impresión de esta asignatura iba cambiando poco a poco, siempre se contó con el apoyo de los padres de familia incluso hasta se organizaron quermeses para juntar fondos para hacer los vestuarios que necesitaban sus hijos.

Cuando jugaron domino fue una enorme satisfacción observar que los pequeños hacían sus cosas con una dedicación enorme, utilizando regla, sus colores, marcadores, etc. A también cuidaban la ortografía, y cuando inicio el juego los niños intercambiaban comentarios de alegría y entusiasmo porque realmente se mostraban felices aprendiendo y jugando e incluso cuando terminaron de jugar con su domino intercambiaron dominós y seguían jugando.

Otro de los juegos aplicados dentro de la propuesta de innovación que nos permitió obtener excelentes resultados fue el juego donde los niños se imaginaban que eran pintores, ya que, se involucraron tanto que frecuentemente insistían en repetir la actividad y de los conocimientos del tema considerado dentro de esta actividad asta el niño callado recordaba claramente.

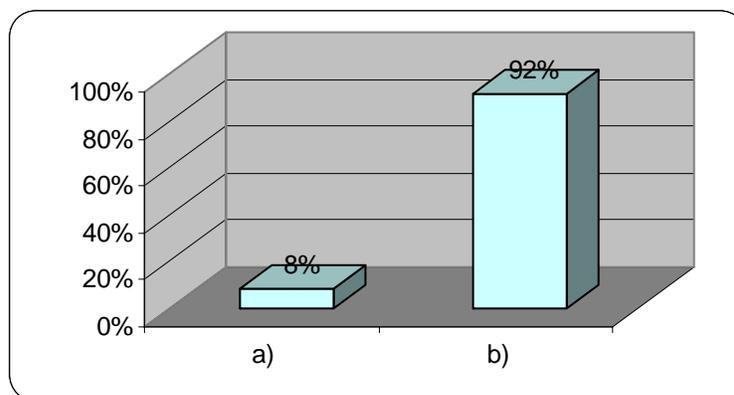
Es significativo para los maestros ver que las estrategias aplicadas para que los niños aprendan den resultados excelentes, que quisiéramos compartirlas con los demás compañeros.

Esta es una muestra de que cuando se quiere lograr un propósito se necesita luchar contra todos los obstáculos y vencerlos para llegar a la meta ya que, en este

proyecto partimos con circunstancias adversas tal y como de muestran en la siguiente grafica.

Gráfica No. 4. Nos muestra los porcentajes del poco interés de los niños por aprender Historia.

a) Interés de los niños por aprender Historia	8%
b) Sin interés por aprender Historia	92%



Pero la unión y el trabajo en equipo nos permitió llegar a nuestro objetivo siempre actuando con responsabilidad, ya que la unión entre grupo hizo que actuaran con mayor seguridad.

Cuando se aplicó la primera mitad de la propuesta de innovación, los niños ya eran capaces de explicar y contextualizar diferentes situaciones particulares, en un tiempo y espacio. Lográndose la comprensión de la historia a través de reconstrucciones por medio de escenificaciones, juegos de simulación entendiendo las acciones de los hombres que hicieron la historia. Ya que los niños pasaron de espectadores a actores de la misma.

El conocimiento de las ideas previas de los alumnos contribuyó a formar una base importante para el desarrollo de las actividades didácticas, permitiéndome adecuarlas a una reflexión continua dentro del proceso enseñanza-aprendizaje partiendo de lo que el niño sabe para guiarlo a la construcción de un nuevo saber.

Al final de la aplicación de la alternativa se logró desarrollar en el niño sus

habilidades para analizar hechos y procesos históricos.

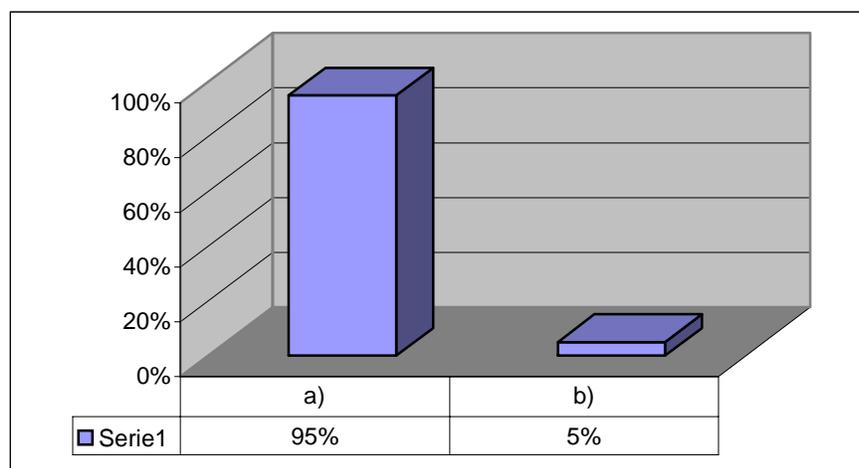
Se fortaleció la identidad del niño formándole valores cívicos del pueblo mexicano.

Podemos decir, con certeza, que el juego es una alternativa viable que permite que los niños aprendan historia de una manera divertida y significativa, ya que el juego libera a los niños de angustias y miedos cuando habla frente al grupo.

Nuestro objetivo era lograr que los niños se interesaran por aprender Historia utilizando el juego como una estrategia didáctica que al final de la aplicación de la propuesta nos trajo resultados extraordinarios que nos permitió elevar el nivel de aprovechamiento tal y como se muestra en la gráfica donde se logró pasar del 6.5 al 8.5 de calificación. La gráfica 5 nos permite observar que al 95% de niños ya le interesa aprender Historia y el 5% todavía se resiste.

Gráfica No. 5. Resultados de la aplicación del proyecto de innovación.

a)	Interés de los niños por aprender Historia	95%
b)	Sin interés por aprender Historia	5%



Nivel de aprovechamiento, específicamente en Historia: calificación: 8.5

Después de aplicar la propuesta de innovación “ El juego una estrategia didáctica para enseñar historia” a lo largo de todo un ciclo escolar nos damos cuenta que muchos de los resultados de la educación en México dependen en gran medida del compromiso que tenga el maestro con su tarea docente, ya que si todos nos comprometiéramos y realicemos nuestra tarea docente con disciplina lograremos una educación de calidad porque los niños de México se lo merecen.

Unamos esfuerzos para lograr un país, con mayor justicia y menos hambre.

CONCLUSIONES

Los seres humanos estamos llenos de cualidades, estas son como una luz que dirige nuestro camino a donde quiera que vamos, llevamos la ilusión tan grande de apoyar a los más desprotegidos.

El ser maestro (a) es una gran alegría que día con día nos nutre con nuevas experiencias y esta a subes nos cargan de energía que nos dan la vitalidad para cuando estemos frente a esos niños que buscan en nosotros los conocimientos que serán la base de su educación.

Maestro te invito a darles a esos niños las herramientas necesarias para que en un futuro te recuerden con admiración, respeto y digan gracias profesor por todo lo que me enseñaste.

El presente proyecto “ el juego una estrategia didáctica para enseñar la historia”, fue aplicado en la escuela primaria Lázaro Cárdenas, turno matutino específicamente en el grupo de cuarto grado.

El propósito enseñar la historia de una manera diferente a la tradicional, para que los niños aprendieran de una manera diferente, interactuando con los conocimientos, jugando y comprendiendo cada uno de ellos. Las conclusiones a las que llegamos después de la aplicación fueron:

Al haber aplicado la alternativa de innovación, de utilizar al juego como la estrategia didáctica para enseñar Historia de una manera significativa resultó excelente y creo que ninguna otra hubiera traído resultados tan importantes.

A sí mismo la realización de este trabajo me permitió tener una reafirmación del Plan y Programa vigente, comprendiendo” el papel del docente como elemento crucial en el proceso de enseñanza- aprendizaje del siglo XXI. Nos permitió comprender que los maestros debemos guiar, orientar, dirigir, coordinar, instruir a los niños en la

construcción de sus conocimientos, además el docente puede influir positivamente para involucrar a los padres de familia en la educación de sus hijos.

Es importante considerar que un proyecto de innovación es un medio para que el docente reflexione sobre los elementos que requiere transformar en su práctica docente propia, de esa manera podrá cambiar y corregir aspectos perjudiciales o solucionar las situaciones problemáticas, buscando las herramientas necesarias, con el fin de lograr de la mejor manera su práctica.

Es indispensable que los maestros conozcamos nuestros compromisos que es preparar y de formar ciudadanos que aprecien y practique los derechos humanos, así como la paz, la responsabilidad, el respeto a los valores, la justicia, la honestidad y la legalidad dejando a un lado la violencia.

Llegué a la conclusión que es importante el uso de estrategias que motiven a los niños, ya que, a partir de ahí será el resultado de los aprendizajes de los contenidos, no sólo de Historia sino en cada asignatura.

Éste proyecto me permitió estudiar mas afondo las teorías que sustentan al Plan y Programa de estudios de educación primaria vigentes y algo trascendental es que los docentes siempre deben de estarse actualizando para que cuenten con las herramientas necesarias y que este a la altura de preparar a los niños para el futuro.

Después de haber utilizado el juego como una estrategia didáctica novedosa para la enseñanza de la historia los resultados fueron muchas satisfacciones entre ellas:

Los niños aprendieron más a gusto los conocimientos de historia. Se logró relacionar la asignatura de historia con las demás asignaturas. Se involucraron a los padres de familia en el proceso enseñanza- aprendizaje de sus hijos.

Fomentamos y socializamos los conocimientos históricos en los momentos que invitamos a las personas adultas(abuelitos, abuelitas), para que les platicaran a

los niños según su experiencia propia como fue la historia que ellos conocieron y que les platicaron sus papás.

Logramos que los niños aprendieran más significativamente los contenidos de historia, interactuando con estos, representando los personajes de historia a través del juego de simulación.

Propiciamos dentro del salón de clases un ambiente favorecedor para el aprendizaje en donde hasta el niño más tímido tenía la oportunidad de participar sin temor a burlas de sus compañeros.

Haber utilizado juegos como el domino permitió que los niños desarrollaran distintas habilidades, favoreciendo el trabajo en equipo, se mejoró la convivencia y comunicación en el grupo.

Además fue relevante la utilización del juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje. Porque se cumplió con el propósito planeado en el proyecto de innovación el de que los niños comprendieran lo importante que es la historia en su formación académica y en su vida diaria.

Para realizar esta propuesta, fue necesario el analizar las teorías metodologías que sustentan Plan y Programa de estudio de Educación Primaria, esto permitió que tomáramos en cuenta que para la planeación de actividades de cualquier asignatura, se debía considerar los estadios de desarrollo de los niños tal y como nos lo indica Piaget y esto a su vez nos permitía que los alumnos aprendieran mejor, ya que, el lenguaje que empleáramos era de acuerdo al que los niños manejaban. Además haber analizado la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel nos permitió comprender, que entre más interesante sea el conocimiento para los niños su aprendizaje será mejor y para lograrlo debemos aprovechar los conocimientos previos de los niños, que muchas veces son potencialmente significativos para los temas que abordamos.

En conclusión la educación en México es un reto que nos va ayudar a mejorar el nivel de vida de todos, con un país más justo, sin hambre, donde la libertad sea igual para todos y las oportunidades sean las mejores para cada uno de nuestros hermanos mexicanos y que en un futuro no muy lejano digamos la educación en México es de calidad y gracias a eso se acabo la delincuencia, la corrupción, hemos logrado nuestro reto.

Recordemos el siguiente mensaje “la enseñanza de historia es importante porque conduce al estudiante a reflexionar sobre los valores y actitudes adoptadas por la sociedad de distintas épocas”.

Maestro te invito a innovar tu práctica docente.

BIBLIOGRAFÍA

POZO, Juan Ignacio. Teorías cognitivas de aprendizaje. 8ª. ED. Madrid 2003. pp. 286.

AUSUBEL, David. Psicología Educativa Cognoscitiva en: Antología básica teorías de aprendizaje. UPN.

COLL, Cesar. La teoría constructivista como modelo pedagógico. México, 1986.

LERNER, Victoria Los niños, los adolescentes y el aprendizaje de la historia. SENTE.

PIAGET, Jean. Estudios de Psicología Genética. Buenos Aires Argentina, Emece 1973.

POZO, Juan y et al. La solución de problemas en el aula siglo XXI. 1ª. ed. México 1998. pp.230.

ORTEGA, Rosario Juego y aprendo. 2ª. Ed. México, 1995.pp.66.

PLUCKROSE, H. Enseñanza y aprendizaje de la Historia. Madrid 1996.pp.266.

MALRIE, P. Desarrollo y Educación del Niño. México 1981

MARTÍN, Elena. Jugando hacer historia "Los juegos de simulación como recurso didáctico". México 1983

DÍAZ, Barriga, Frida. Iniciación a la práctica docente. México, Conalpe 1994 p.p. 22..24

GARCÍA, Madrugada, Juan A. La teoría del aprendizaje significativo. México 1992, p 106.

BANDET, J. ET AL Cómo enseñar a través del juego. Edit. Fontanella, Barcelona, 1973 pp3

IBARRA, Luz Maria. Aprende mejor con Gimnasia Cerebral. México, Garnik Ediciones, 2002

IBARRA, Luz Maria. Aprende fácilmente con tus imágenes y sonidos y sensaciones. México, Garnik Ediciones, 2002.

BRUNER, J. Juego pensamiento y lenguaje, en: J.L. Linaza (Comp.) Jerome Bruner: Acción, pensamiento y lenguaje. México, Alianza, 1986 pp 211-219

Gonzalbo, Pilar. Historia y Nación (historia de la educación y enseñanza de la historia) México 1999. pp. 263.

ANEXOS

