



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

Arma la ley y descubre la imagen: dos estrategias lúdicas
para la enseñanza de la historia en la escuela primaria.

JESÚS HERNÁNDEZ GARCÍA

MÉXICO, D. F.

2010

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO

Arma la ley y descubre la imagen: dos estrategias lúdicas
para la enseñanza de la historia en la escuela primaria.

Informe de proyecto de innovación de intervención
pedagógica
que para obtener el título de
LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA
presenta:
JESÚS HERNÁNDEZ GARCÍA

MÉXICO, D. F.

2010

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D. F., a 20 de noviembre de 2010

C. JESÚS HERNÁNDEZ GARCÍA
PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: **Arma la ley y descubre la imagen: dos estrategias lúdicas para la enseñanza de la historia en la escuela primaria.** Opción: **Informe de Proyecto de Innovación de Intervención Pedagógica,** a propuesta de la **C. Asesora: Dra. Claudia Madrid Serrano,** manifiesto a usted que reúne los requisitos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



M. en C. Juana Josefa Ruiz Cruz
Directora

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 095
D.F. AZCAPOTZALCO

CON AGRADECIMIENTO
A MIS MAESTROS,
A MIS ALUMNOS
Y A MI FAMILIA.

ÍNDICE
INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: ASPECTOS TEÓRICOS.

1.1 BASES TEÓRICAS DE LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL ÁMBITO ESCOLAR.....	9
1.2 ¡Juego, juego!.....	15
1.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE.....	19

CAPÍTULO II: ARMA LA LEY Y DESCUBRE LA IMAGEN.

2.1 CONTEXTO ESCOLAR.....	22
2.2 PERTINENCIA DE LA ESTRATEGIA.....	25
2.3 PANORAMA DE LOS CONTENIDOS GENERALES Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS DEL PROGRAMA DE HISTORIA DE SEXTO GRADO.....	26
2.4 DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA.....	29
2.5 CÓMO SE LOGRÓ LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE.....	31

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA

3.1 EVALUACIÓN.....	35
3.2 CONCLUSIONES.....	41

BIBLIOGRAFÍA.....	43
-------------------	----

REFERENCIAS EN INTERNET.....	45
------------------------------	----

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

La Historia es una disciplina rica en detalles de información y el estudio de la amplia cantidad de datos que la conforman siempre exige del estudiante cierto grado mínimo de esfuerzo memorístico, pero el proceso de la construcción del aprendizaje de la Historia no concluye con la memorización de los datos conectados únicamente por su cronología, además es necesario acceder a una etapa de análisis que articule a estos datos como series o grupos de causas y consecuencias dependientes entre sí. También es importante en el desarrollo de este proceso la elaboración de conclusiones a través de una crítica personal que nos permita definir elementos históricos susceptibles de ser aprovechados positivamente en nuestra vida cotidiana.

El conocimiento de la Historia implica entre otras habilidades la práctica de la lectura analítica y el empleo de la razón para discernir los porqués de cada suceso ampliando nuestro horizonte hacia la posibilidad de una planeación más efectiva del futuro que queremos lograr. Este conocimiento nos ayuda a comparar nuestra manera de pensar con las de personas de tiempos y culturas distantes y bien empleado nos provee de elementos útiles para enjuiciar en forma crítica la manera en que pensamos y actuamos.

El estudio de los registros de experiencias de nuestros ancestros nos ayuda a reflexionar sobre nuestro presente y a tomar mejores decisiones en diferentes ámbitos y niveles de nuestra vida como individuos y como sociedad; el análisis de modelos históricos nos ayuda a prever las posibles consecuencias futuras de algunas decisiones importantes que tomamos. En cierto sentido se puede decir que el estudio de la Historia nos ayuda a elevar nuestro potencial de “predicción” acerca de las consecuencias de nuestros actos, el contar con información histórica pertinente nos ayudará a seleccionar la mejor opción al tener que tomar una decisión importante. Podemos considerar la Historia como una herramienta útil para nuestro desarrollo personal y social, en el mismo sentido que lo pueden ser las Matemáticas, las Ciencias de la Salud, la Lingüística, etcétera; esta signatura es sin duda un elemento clave en la educación, colocándose como requisito necesario para lograr la integración plena del individuo a la sociedad.

Para algunos profesionistas como los políticos, los periodistas o los sociólogos, etcétera; el estudio y la comprensión de la Historia es un aspecto básico de formación, pero esta afirmación no quiere decir que sea inútil para otros campos como el del arte, el de la medicina o el de la ingeniería; el conocimiento de la Historia nos refuerza habilidades valiosas para el desempeño de nuestras actividades cotidianas y por ello es que su enseñanza debe ser tratada con atención, seriedad y creatividad.

En términos generales la enseñanza de la Historia en las escuelas primarias públicas del Distrito Federal se aborda a través de actividades rutinarias de lectura y comentario de textos del libro editado por la SEP, las cuales se complementan con resúmenes, cuestionarios, trabajos en mapas, elaboración de líneas del tiempo y otras estrategias que el maestro de educación primaria escoge de acuerdo con su preparación profesional, disposición de tiempo, conocimiento de materiales, motivaciones, etcétera. El propósito de este trabajo sobre el juego como estrategia para la enseñanza de la Historia en la escuela primaria es el de integrar al acervo de actividades didácticas existente algunas actividades lúdicas

que despierten mayor interés en el alumno y le ayuden a profundizar su comprensión de la materia.

Existen diversos recursos y estrategias para la enseñanza de la Historia como los medios auditivo visuales electrónicos, las visitas a museos o sitios históricos, las conversaciones con personas que han sido testigos de hechos notables, la observación de obras de teatro y películas históricas, etcétera; cada uno encierra en sí mismo un gran valor potencial como auxiliar en la enseñanza de esta disciplina y depende de cada maestro el obtener de ellos el mayor provecho, sin embargo para los propósitos de este trabajo centraré mi atención en actividades de carácter lúdico susceptibles de practicarse en cualquier aula sin necesidad de salir de la escuela o de utilizar medios costosos o poco accesibles.

A cada maestro le corresponde decidir qué tipo de actividades didácticas son las más adecuadas para cada situación o caso educativo; pero más allá de las opciones y de las discusiones acerca de cual de ellas resulta la más efectiva o provechosa es importante recalcar que en el empleo de cualquier actividad, recurso o estrategia por mas ingenioso o sofisticado que sea, no reportará la efectividad esperada si no se acompaña de un acto de reflexión sobre la información recibida.

De acuerdo con datos del INEE (Instituto Nacional de Evaluación Educativa de la SEP) del año 2007, al evaluar los niveles de aprovechamiento en Historia en tercer grado de primaria a nivel nacional por muestreo, todos los estados del país a excepción de Nuevo León, Chihuahua, Baja California y el Distrito Federal obtuvieron niveles de reprobación –de 50% o inferiores-. Con excepción de las cuatro entidades referidas, el resto de las escuelas públicas del país presentaron 50% o más de los alumnos evaluados en un nivel de aprovechamiento de la materia por debajo del nivel básico. En el mismo estudio se refiere que en escuelas de educación indígena el porcentaje de alumnos reprobados fue del 82%. Los mejores resultados en esta evaluación se dieron en las escuelas privadas del país con sólo un 21% de alumnos por debajo del nivel básico.¹

Por los datos anteriores podemos inferir que el bajo nivel de comprensión de la Historia en la escuela primaria se relaciona directamente con factores socioeconómicos pero profundizar en este rubro escapa a los alcances y al sentido de este ensayo, así que me referiré a otro tipo de causa observada durante mis años de servicio en el aula: la falta de interés de los alumnos por acercarse a su estudio. Durante mis años de servicio la falta de interés de los alumnos ha sido un problema constante en mi práctica cotidiana, con el propósito de fomentar el interés de los alumnos dentro del aula propongo en este trabajo dos actividades didácticas de incentivación para el aprendizaje de la Historia, para conducir este estudio me centraré en el trabajo pedagógico de aula, específicamente con estudiantes de sexto grado de educación primaria.

¹ Vargas Segura, Raúl, *La enseñanza de la Historia: saber para significar el ser*, www.asetbooks.com/Us/Espanol/Adjuntos/La_ensenanza.pdf

Hipótesis principal

La combinación de actividades lúdicas con actividades de aprendizaje tradicionales ayudan al alumno a construir y enriquecer su conocimiento de los contenidos programáticos de la asignatura de Historia en la escuela primaria, despertando a través de actividades novedosas su interés por el estudio de la materia.

Los maestros que disponemos de poco tiempo para diseñar actividades novedosas y creativas y que nos limitamos a emplear el libro de texto suministrado por la SEP en forma rutinaria no ayudamos a los alumnos a aceptar el conocimiento con agrado, sino que lo imponemos como una carga más de trabajo, como una obligación carente de emociones agradables y poco efectiva en el proceso de adquisición de aprendizajes significativos.

Dentro del trabajo de planeación y diseño de estrategias didácticas en el aula es importante que cada maestro tome en cuenta los intereses naturales de los niños por obtener diversión a través de actividades excitantes como juegos de competencia o retos de habilidad que llamen su atención y despierten su curiosidad. Las novedades casi siempre llaman la atención de los niños, especialmente si se trata de juegos, aprovechando esta característica valdría la pena probar estrategias didácticas que al incluir juegos puedan despertar el interés de los alumnos durante el desarrollo de una clase.

Es posible que de esta manera el alumno capte mejor la información y pueda utilizarla de manera más eficiente en la construcción de conocimientos y en el desarrollo de sus facultades intelectuales y sociales. Las estrategias a desarrollar se enmarcan dentro del programa de Historia ubicándose en el bloque didáctico de La Reforma, el objetivo de aprendizaje es analizar las Leyes de reforma, el tema en específico es “Herencia de las Leyes de Reforma en la vida nacional del siglo XXI” y el subtema “Elementos componentes de las Leyes de Reforma integrados a la Constitución Política de 1917”. El propósito de aprendizaje es reconocer las consecuencias de las leyes de reforma en el órgano constitutivo vigente.

Este trabajo esta estructurado en tres capítulos: el primero trata de la información teórica que sirve de base y da dirección al proyecto, en el segundo se describen las estrategias empleadas y en el tercero se presentan los resultados y la evaluación de las estrategias aplicadas.

Siendo estricto al juzgar la validez de mi trabajo basada en la teoría conductista de estímulo respuesta -aplicando un señuelo como incentivo para lograr una respuesta intelectual-, considero de poco valor la producción de un aprendizaje de tipo automatizado, manipulado y carente de ética por parte del profesor, pero para no quedar atrapados dentro del campo de una educación de corte tradicionalista el maestro debe ir todavía más allá promoviendo las discusiones de contenidos, fomentando en los alumnos la reflexión y el análisis de los mismos, así como la formulación de conclusiones y propuestas de acción que trasciendan el aula y el ámbito escolar. Hay que recordar que el maestro puede mostrarle el camino al alumno, pero esta enseñanza sirve de poco si el alumno no llega a sentir la necesidad o el deseo de recorrerlo por sí mismo, nuestra meta debe ser la de propiciar en el alumno ese deseo.

CAPÍTULO I: BASES TEÓRICAS DE LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE.

1.1 Perspectivas teóricas del aprendizaje.

El juego es una actividad placentera que emociona, divierte y relaja, que nos da una sensación de bienestar. Para el ser humano es una actividad tan importante como también pueden serlo el trabajo, la conversación o la reflexión y de una u otra forma nos acompaña a lo largo de nuestra vida. Los juegos forman parte de la cotidianidad y se nos presenta ya sea en forma planificada como cuando hacemos una cita semanal para jugar dominó, o espontánea como cuando lanzamos volados con un vendedor de merengues. ¿Sería posible imaginar nuestras vidas con una carencia total de actividades de juego?, a mí me parece que no.

Por su naturaleza hay muchos tipos de juegos atractivos en mayor o menor medida dependiendo del momento y del lugar en que se realicen. Hay juegos en los que se emplean habilidades motrices, de imitación, hay juegos de palabras, juegos organizados, juegos de ingenio, juegos sexuales, juegos de azar, juegos extremos donde incluso se arriesgan vidas y fortunas, etcétera. Sin embargo y a pesar de ser una actividad tan común a todo ser humano, no resulta muy fácil definir con precisión qué es el juego y de qué manera influye en la personalidad o el comportamiento de cada persona.

Gran parte de los pensadores que han estudiado el comportamiento y la mente humanos consideran que el juego es una actividad placentera que proporciona algún tipo de satisfacción a quien la realiza. A través del tiempo el juego ha sido estudiado con interés en diferentes sociedades y es especialmente dentro del campo de la psicología donde podemos encontrar los estudios científicos más profundos acerca de este tema, estudios que pueden servir de base teórica a la incorporación del juego como actividad escolarizada.

Existen diversas teorías del desarrollo de la psique humana, algunas de las cuales incluyen estudios científicos sobre el juego, estas teorías a su vez se hallan englobadas en perspectivas o puntos de vista construidos a través de muchos años de estudios por generaciones de investigadores quienes a veces mantienen tesis irreconciliables entre sí, pero que en conjunto nos orientan para comprender más a fondo esta actividad humana.

En términos simples se puede decir que una *teoría* es un cuerpo de afirmaciones sobre un tema determinado, las cuales se relacionan con datos de información obtenida mediante investigación sistematizada²; los científicos del campo de la psicología emplean las teorías para organizar y dar sentido a los datos de sus trabajos de investigación, y dentro de lo posible aplicarlas en el terreno práctico para interpretar, explicar, predecir e incluso modificar conductas.

Entrando en materia, la personalidad del individuo es tan compleja que para estudiarla se acostumbra dividirla en tres aspectos esenciales: el físico, el cognoscitivo y el afectivo-social. Las corrientes psicológicas que estudian el desarrollo de la personalidad difieren –entre otros puntos- en el valor asignado a

² Papalia, Dian, *Fundamentos de Desarrollo Humano*, Mc Graw-Hill, México, 1977, p. 7.

cada uno de estos aspectos, además de seguir métodos de estudio diferentes, razones por las cuales sus conclusiones pocas veces son coincidentes.

Las corrientes de estudio del desarrollo humano más representativas en la actualidad son las siguientes:

- a) Perspectiva psicoanalítica.
- b) Perspectiva del aprendizaje.
- c) Perspectiva cognoscitiva.
- d) Perspectiva humanista.
- e) Perspectiva socio-histórica.

1.1.1 Perspectiva psicoanalítica.

La perspectiva psicoanalítica está representada principalmente por la teoría psicosexual de Sigmund Freud, en términos generales sostienen que las fuerzas inconscientes del psique motivan el comportamiento humano. Enfatiza en un enfoque terapéutico sobre el comportamiento y las emociones afectados debido a conflictos existenciales inconscientes forjados durante la niñez.³

Freud dividió la personalidad del individuo en tres secciones interdependientes: el ello como la fuente de los motivos y deseos que busca satisfacer el principio del placer sin intervención del juicio o la razón; el yo que representa la razón o el sentido común que se guía por la realidad circundante percibida; en tanto que el superyó que se desarrolla hacia los cinco o seis años de edad, da forma a la conciencia y los juicios de valor propios de cada persona.

Freud afirmó que los primeros años de vida son decisivos en el desarrollo de la personalidad puesto que durante esta etapa se presentan contradicciones entre fuertes impulsos biológicos innatos y las restricciones que en su oposición impone la sociedad a cada individuo; estas contradicciones crean conflictos que pueden alterar negativamente la conducta.

Para Freud el comportamiento que produce gratificación placentera al niño va cambiando a medida que arriba a cada nueva etapa de su desarrollo, siendo la primera de estas etapas la de alimentación (oral), luego la de eliminación (anal) y eventualmente la de la actividad sexual (fálica).

Freud fija cinco etapas en el desarrollo de la personalidad: etapa oral de los 0 a los 12 o 18 meses; anal de los 12-18 meses a los tres años; fálica de los tres a los seis años; etapa de latencia de los 6 años hasta la pubertad, y etapa genital desde la pubertad hasta la edad adulta.

Una eventual detención en el desarrollo debido a una gratificación inadecuada provocaría en ciertos casos una “fijación”, especie de obsesión por satisfacer un deseo con frecuencia poco razonable; esta obsesión debe superarse o se verá reflejada como un problema de conducta en el desarrollo subsecuente de la personalidad. Yo interpreto que siendo el juego una necesidad acuciante

³ Papalia, Diane, *Fundamentos de Desarrollo Humano*, Mc Graw-Hill, México, 1997, p. 8-9.

durante la infancia, la privación del mismo puede crear fijaciones mentales que en etapas posteriores pueden causar desajustes conflictivos de personalidad.

1.1.2 Perspectiva del aprendizaje.

La perspectiva del aprendizaje corresponde a la corriente conductista del aprendizaje representada tradicionalmente por Pavlov, B.F. Skinner, Watson.

Esta perspectiva se interesa más por el comportamiento observable del individuo que por las fuerzas inconscientes que pudieran motivarlo; busca ser más objetiva que la perspectiva psicoanalítica. Considera el desarrollo como un proceso continuo y no como una serie de etapas y trata de explicar cómo la experiencia afecta al comportamiento, asignándole un valor preponderante.⁴

Dentro de esta perspectiva se han desarrollado dos corrientes para explicar con mayor detalle los porqués del comportamiento: la corriente conductista y la del aprendizaje social.

El conductismo busca y analiza las causas observables que determinan si una conducta se repetirá o se inhibirá; denomina aprendizaje al proceso mediante el cual una conducta se repite o se inhibe. El conductismo supone que los humanos aprendemos de la realidad circundante por situaciones que nos producen placer, dolor o amenaza; esto es, por condicionamiento derivado de nuestras experiencias con reforzamientos como premios o castigos.⁵

Los conductistas distinguen un condicionamiento clásico y un condicionamiento operante, este último es el mecanismo empleado por la escuela tradicional para propiciar el aprendizaje, buscando una respuesta específica asociada a un estímulo también específico, como ejemplo tenemos el diez que se le aplica al alumno que no comete errores en un trabajo de ortografía, o que se le aplique un cinco de calificación a quien cuantitativamente cumpla sólo con el 50% de los resultados correctos; incluso reforzamos estos productos con premios como dulces, etcétera para incrementar la eficiencia del alumno “menos competente”, tema bastante discutible.

Me parece muy limitante la aplicación indiscriminada de estrategias conductistas que tratan al ser humano como un mecanismo predecible al cual se le puede controlar a través de estímulos y refuerzos designados por una autoridad sin la participación consciente del educando y muchas veces en contra de sus intereses. Pensar en controlar el comportamiento de los estudiantes en lugar de ayudarlo a desarrollar sus propias tendencias intelectuales y emocionales de acuerdo con normas éticas y morales no es una guía adecuada para un modelo de educación que pretendiera ser científica, democrática y humanista.

Dentro de esta perspectiva de aprendizaje también se halla la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura quien explica que el desarrollo de la personalidad en los niños se da por la asimilación de modelos de comportamiento tomados del adulto cercano – padres, familiares, maestros, etc. de ellos el niño va tomando o seleccionando partes del comportamiento y los va juntando para formar

⁴ Papalia, Diane, *Fundamentos de Desarrollo Humano*, Mc Graw-Hill, México, 1997, p. 11.

⁵ Op. cit. p. 11.

nuevos patrones de conducta. Opino que el juego como muchas otras actividades humanas es digno de ser asimilado por imitación por parte de nuestros niños, lo cual incluye a la escuela como centro en el cual los niños pudieran divertirse jugando en forma consciente y respetuosa hacia quienes le rodean; además me pregunto si en la actualidad el niño toma de los medios de comunicación como la televisión –y no sólo de personas físicamente cercanas- patrones de comportamiento que más tarde reproducirán consciente o inconscientemente.

1.1.3 Perspectiva cognoscitiva.

La perspectiva cognoscitiva corresponde principalmente a la teoría psicogenética de Piaget que considera a la persona un ser dinámico con sus propios impulsos internos y patrones de desarrollo; centra su atención de estudio en los cambios del comportamiento que reflejan evolución del pensamiento, haciendo énfasis en los cambios cualitativos de la personalidad sobre los cuantitativos a través del paso del tiempo.⁶

Una premisa básica de esta perspectiva es que el hombre construye su propio mundo a través de las etapas de su desarrollo, de aquí parte la ideología constructivista del aspecto cognoscitivo y del aprendizaje.

Piaget enlista y describe una serie de estadíos o etapas del desarrollo de la inteligencia del niño durante los cuales el proceso de asimilación de los objetos que percibe culmina con la aparición de los conceptos más abstractos:

Primer estadío: La preparación refleja.

Segundo estadío: Imitación esporádica de actos sencillos observados en personas cercanas.

Tercer estadío: Imitación sistemática de sonidos -pertenecientes a las posibilidades de fonación del niño- y de los movimientos ejecutados por sujetos visibles para él.

Cuarto estadío: comienzo de la imitación de nuevos modelos sonoros o visuales.

Quinto estadío: imitación sistemática de modelos nuevos incluso de los que corresponden a los movimientos invisibles del propio cuerpo.

El sexto estadío: Comienzos de la imitación representativa y evolución de la imitación.

Hacia los 7 u 8 años se da la imitación del detalle con análisis y reconstitución inteligente del modelo, es decir, se tiene conciencia de lo que se esta imitando.

Piaget explica que para poder ejercitar y desarrollar cada una de las actividades mentales, se necesita de una constante influencia aportada por el exterior que las someta a prueba o las haga funcionar asimilando la realidad; el juego es una de esas actividades. Me atrae esta teoría porque asigna un papel importante al juego dentro del desarrollo emocional, psicológico, intelectual, físico y social de cada individuo.

Piaget menciona que la inteligencia es una resultante del equilibrio entre los procesos psicológicos de asimilación o incorporación de elementos exteriores a los esquemas mentales del niño y la acomodación que implica a su vez una

⁶ Op. cit. p. 13.

adaptación de los esquemas mentales a los nuevos elementos adquiridos. “En la medida en que se busca un equilibrio estable entre la asimilación y la acomodación, se puede hablar de adaptación propiamente inteligente.”⁷

1.1.4 Perspectiva humanística.

La perspectiva Humanística corresponde a la Teoría de la Autorrealización de Abraham Maslow, es una reacción a las teorías conductista y psicoanalítica -que según él consideran a la naturaleza humana proclive a actitudes negativas-. Como la perspectiva cognoscitiva, sugiere que las personas pueden dirigir sus vidas independientemente de las influencias del medio, ya que el hombre posee capacidades de selección, de creatividad y de autorrealización; sin embargo también expone que el comportamiento humano está supeditado a las necesidades fisiológicas que lo motivan, y es hasta que la persona logra cubrir sus necesidades básicas cuando puede buscar la satisfacción de otras más elevadas. Uno de los postulados de esta teoría menciona que si un ser humano logra satisfacer sus necesidades a todos los niveles, será sólo entonces cuando llegue a la autorrealización, situación muy poco común que podría considerarse un ideal pues se calcula que solo uno de cada cien individuos lo logra.⁸

Maslow no distingue etapas de desarrollo en el transcurso de la vida, sino únicamente dos periodos divididos por la adolescencia. Me parece una teoría exclusivista, ya que al clasificar y etiquetar a los seres humanos de acuerdo al nivel de necesidades básicas satisfechas, limita las potencialidades de cada individuo. Me pregunto si las pinturas rupestres de los hombres de las cavernas que se consideran parte del patrimonio artístico de la humanidad, fueron realizadas por hombres que tenían todas sus necesidades básicas de alimentación, cobijo y seguridad resueltas y habían llegado ya al nivel de la autorrealización.

1.1.5 Perspectiva o teoría socio-histórica de L.S. Vygotski .

De acuerdo con Marx los cambios históricos que se producen en la sociedad y en la vida material conllevan otros cambios en la “naturaleza humana” (en la conciencia y en la conducta). Siguiendo con esta tesis materialista Engels establece que el trabajo y el uso de las herramientas -a través de los cuales el hombre modifica la naturaleza- transforman interiormente al ser humano. Vygotski extendió estos conceptos de la interacción hombre-ambiente no solo a los utensilios, sino también a los sistemas de signos como el lenguaje; además estaba convencido de que la internalización de los sistemas de signos culturalmente elaborados acarrear transformaciones conductuales y crean vínculos entre las formas temprana y tardía del desarrollo psicosocial del individuo.⁹

⁷ Barrera Torres, Gabriel, Revista *Psicología*, fascículo *El juego*, artículo: *Piaget, teorías sobre la simbolización del juego*, Producciones Gráficas, UNAM, México, 2008, p. 14.

⁸ Papalia, Diane, *Fundamentos de Desarrollo Humano*, Mc Graw-Hill, México, 1997, p. 15.

⁹ Vygotski, L. S., *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Paidós, Barcelona, 1979, pp. 24-26.

La fisiología describe la forma en que funcionan aparatos y sistemas desde un punto de vista “mecánico”, al intentar describir el funcionamiento de los sistemas de la vida de relación con el medio ambiente -como lo es el sistema nervioso central- nos encontramos con una “fisiología muy particulara” que incluye procesos mentales muy especializados llamados procesos psicológicos. Hay procesos psicológicos elementales, básico o inferiores (PPI) y procesos psicológicos superiores (PPS).

Los procesos psicológicos elementales -como la memoria y la atención por ejemplos- les son comunes al hombre y a otros animales de la escala zoológica superior, en contraste los procesos psicológicos superiores se observan exclusivamente en seres humanos. Vygotski clasifica a los procesos psicológicos superiores en rudimentarios - por ejemplo la lengua oral la cual se aprende por interacción en sociedad-, y en avanzados -como la lengua escrita o la actitud científica que usualmente se aprenden en la escuela-.

Entre las características mas destacables de los Procesos Psicológicos Superiores, Vygotski menciona que son productos de las interrelaciones sociales del individuo desde su temprana infancia, que el individuo es capaz de controlarlas voluntariamente en mayor o menor medida, que para su desarrollo se emplean instrumentos o estructuras de mediación simbólicos, siendo el lenguaje el más importante de ellos.

Según Vygotski los procesos psicológicos superiores se producen mediante la participación del sujeto en actividades compartidas con sus semejantes, dice que se trata de un proceso cultural que se da primero dentro de la familia en casa y después en la escuela o fuera de casa con los seres humanos que le rodean, quienes pueden no ser de su familia pero sí de su grupo o estrato social; actualmente a este proceso lo podemos identificar con la instrucción escolarizada. A mi me satisface esta explicación de la adquisición y desarrollo de conocimientos y habilidades la cual coincide con el concepto de que el juego en gran parte es aprendido en situaciones de socialización y que ayuda al desarrollo de otras habilidades como lo son el desarrollo del pensamiento lógico y de la comunicación oral.

Para Vygotski el lenguaje es el conjunto de operaciones psicológicas más importante por medio del cual el individuo interioriza o internaliza lo que sucede en su entorno, o sea aprende; pero puntualiza que la internalización no es un proceso de copia exacta de la realidad externa, sino un proceso de desarrollo de la conciencia sobre el mundo exterior -que incluye la naturaleza y la cultura-; además insiste en que el lenguaje cumple con una función social porque el individuo se comunica con sus semejantes a través de él y que al mismo tiempo cumple también con una función individual porque construye el intelecto de la persona.

Vygotski considera que el origen de las formas superiores de pensamiento y comportamiento (procesos psicológicos superiores o PPS) es causado por cambios estructurales ocurridos en la corteza cerebral, e influidos por la participación de procesos de socialización específicos, sin dejar de tomar en cuenta que hay una evolución natural del psique del individuo.

La conexión existente entre el uso de instrumentos y el lenguaje afecta a varias funciones psicológicas especialmente a la percepción, las operaciones

sensorias motrices y la atención, cada una de las cuales es parte de un sistema dinámico de conducta.

Al momento de darse un cambio evolutivo se produce primero un cambio en las estructuras que originan una función -la memoria por ejemplo-, y después con resultados muy significativos en el carácter de aquellas funciones con cuya ayuda se facilita la memorización y en las relaciones que vinculan la memoria a otras funciones psicológicas.

Las personas se adaptan gradualmente al uso de medios artificiales – herramientas, símbolos-, y van acostumbrándose a transferir estos usos a situaciones similares pero en diferentes contextos con lo cual las funciones psicológicas se ven modificadas.

En este contexto Vygotski emplea el término de función psicológica superior, o conducta superior, al referirse a la combinación de herramienta y signo en la actividad intelectual.

Vygotski concluye que el desarrollo de los PPS es un largo proceso artificial de incorporación de elementos culturales, explica también que el ser humano construye instrumentos útiles para su proceso de desarrollo, uno de ellos -quizá el más importante- es el lenguaje en cuyo aprendizaje será indispensable la intervención de la educación.¹⁰

1.2 ¡Juego, juego!

Si de ellos dependiera, los niños estarían la mayor parte de su tiempo de vigilia jugando. Cuando el niño entra a primaria se le induce a dedicar menos tiempo a actividades de juego y más tiempo a las actividades típicamente escolares tales como la práctica de la lectura, la escritura, la aritmética, la lógica matemática, etcétera, las cuales pronto se vuelven tediosas y de sentido opuesto al carácter gozoso del juego.

Toda persona que ha pasado por la escuela tarde o temprano llega a añorar las épocas en las cuales disponía de más tiempo para jugar y no tenía obligación de cumplir con las exigencias formales escolarizadas.

Los maestros entendemos que el proceso de la educación exige que los alumnos trasladen parte de su tiempo de juego a las tareas de educación formal, alejándose al niño en mayor o menor medida de la actividad lúdica, pero ¿sería posible conjugar el deseo natural del niño por jugar con actividades de aprendizaje del currículo de manera que ambos se desarrollasen simultáneamente de manera satisfactoria? A través de este trabajo espero responder afirmativamente esta pregunta.

Dentro del sistema educativo de nuestro país, se consideran de gran utilidad las teorías de Jean Piaget y de Lev S. Vygotski sobre la actividad lúdica del niño; brevemente expondré un resumen de sus ideas como parte importante de la base teórica de este trabajo sobre el juego en la enseñanza de la historia en el aula.

¹⁰ De La Morena, María Luisa, *Psicología del desarrollo: Teoría y práctica*, Aljibe, México, 1996, p. 252.

1.2.1 Piaget

De acuerdo con los trabajos de Piaget, la capacidad innata de adaptación de los seres humanos origina la inteligencia y cada persona con base en esa capacidad construye y desarrolla estructuras sensorio- motrices y refleja mediante las cuales reconoce su entorno y se adapta a él.

Conforme el ser humano va aprendiendo construye y desarrolla estructuras cognoscitivas más y más complejas que originan patrones fijos de comportamiento. Piaget nombra esquemas a estos patrones fijos de comportamiento que los individuos utilizan para analizar una determinada situación y actuar en consecuencia; ejemplos de esquemas simples de comportamiento durante la infancia son el mamar, morder, agitarse, asir objetos, etc.¹¹

De los esquemas cognoscitivos más complicados se derivan los patrones de pensamiento que poco a poco van vinculándose a comportamientos particulares, a formas específicas de conducta ante cada tipo de situación que el niño va experimentando incluyendo las de tipo lúdico,.

Recordemos que el proceso de asimilación o incorporación de elementos a las estructuras cognoscitivas así como el proceso de acomodación a estos nuevos elementos de las estructuras ya existentes generan la construcción del desarrollo cognitivo del individuo.

Piaget aplica el termino “asimilación reproductiva” al hecho de reproducir o imitar actitudes de nuestros semejantes y define al juego como “simple asimilación funcional reproductiva”¹² ; de lo expuesto, se deduce la importancia que para Piaget tiene el juego para la construcción del aprendizaje en general, incluyendo el del currículo escolar ya que la imitación es uno de los componentes más comunes y destacados en el juego.

Piaget considera al juego durante ciertas etapas del desarrollo como actos de imitación de eventos en el entorno y explica que a través de estos actos de imitación los procesos cognitivos pasan de la etapa de asimilación a la de acomodación. Con estos cambios se inicia el proceso de representación de un significado por un significante; la representación se logra cuando estando ausente un objeto real en una situación determinada se emplea en su lugar un objeto sustituto –un juguete quizás-, lo cual supone la generación de un símbolo.

Gradualmente los símbolos se van asociando en sistemas cada vez más elaborados y complejos originando de esta forma intrincados sistemas de estructuras mentales como por ejemplo el lenguaje.

Un aspecto esencial en el proceso de construcción y desarrollo de estas estructuras es el juego, por este razonamiento es que Piaget y otros investigadores consideran al juego un poderoso impulsor del aprendizaje.

¹¹ Piaget, Jean, *La formación del símbolo en el niño*, FCE, México, 1986, p. 21.

¹² Piaget, Jean, *La formación del símbolo en el niño*, FCE, México, 1986, p. 123.

El juego como actividad de iniciación a la lectura, la ortografía o el cálculo torna estas actividades ordinariamente tediosas en ocupaciones que atraen el interés del niño por su práctica.¹³

Piaget reconoce que las características de los juegos no siempre son las mismas y que dependiendo del grado de desarrollo del niño, se dan el grado de complejidad y tipo de juego.

Por sus característica de origen divide al juego en tres tipos: los de ejercicio que implican solamente actividades de tipo sensorio motor, los simbólicos que incorporan además alguna "ficción" o ilusión voluntaria y por último los de reglas en los cuales cada individuo se somete a lineamientos preestablecidos en grupo con la finalidad de establecer un acuerdo o entendimiento entre los participantes del juego.

Los juegos de ejercicio son característicos de los estadios II a V del desarrollo pre verbal, en el estadio VI comienza el juego simbólico en el cual se reproduce simbólicamente un objeto o modelo ausente -como por ejemplo pretender que una caja es un auto, en este caso el significado (vehículo) y el significante (caja) están unidos a través de un vínculo subjetivo.

Los juegos simbólicos evolucionan hacia una tercera categoría que es la de los juegos de reglas, los cuales emergen dentro de situaciones grupales.

En este tipo de juego el grupo impone y acepta normas que orientan la actividad lúdica, su violación tendrá como consecuencia una sanción predeterminada.

Estas tres formas de juego están delineadas por la evolución de la inteligencia primero sensorio-motriz, luego representativa, y después por la reflexiva. Las tres formas del juego son susceptibles de emplearse como motivadores en las actividades de estudio en el aula dependiendo de la etapa de desarrollo en que el alumno se encuentre y los intereses que muestre.

1.2.2 Vygotski

Vygotski afirma que a través del juego el niño participa de la cultura como lo hace el hombre a través del trabajo; por extensión, si el trabajo y la cultura en general a su vez influyen en el desarrollo psicosocial del hombre, el juego y la cultura también ejercen influencia en el desarrollo psicosocial del niño.

Para Vygotski el juego es la actividad infantil más importante por medio de la cual el niño desarrolla su inteligencia al apropiarse de elementos culturales que le son útiles en su proceso de adaptación al medio.¹⁴

El juego aporta una gran ayuda al desarrollo de las zonas de desarrollo próximo (ZDP); Vygotski define el concepto de ZDP como la distancia que hay entre el nivel real de desarrollo -determinado por la capacidad del niño para

¹³Barrera Torres, Gabriel, Revista *Psicología*, fascículo *El juego*, artículo: *Piaget, teorías sobre la simbolización del juego*, Producciones Gráficas, UNAM, México, 2008, p.13.

¹⁴ Vygotsky, L.S., *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Paidós, Barcelona, 1979, p. 154.

resolver independientemente un problema- y su nivel de desarrollo potencial determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.¹⁵

El juego crea una zona de desarrollo próximo que ayuda al niño a enfrentarse a las reglas que dentro del juego primero y en la realidad después, la aceptación de reglas lo lleva a asumir en su momento los cambios necesarios para adaptarse a su entorno. Es importante señalar que el niño en edad escolar al tomar conciencia de la necesidad de adaptarse a nuevas situaciones planifica y ejecuta actividades de juego que le ayudan a entrenar su voluntad.¹⁶

El niño anticipa en el juego situaciones de la vida real para las cuales aún no se encuentra preparado, de acuerdo a sus actitudes presentes se puede anticipar que con el paso del tiempo se involucrará en grados mayores de conciencia de las reglas de conducta así como de comportamientos sociales previsibles.

Con frecuencia el niño enfrentará conflictos en el juego, tensiones entre lo que le gusta y lo que las reglas le permiten, Vigotsky postula que el resultado de estos conflictos es el autocontrol de los impulsos, considerando el juego como una etapa intermedia entre las limitaciones situacionales de la infancia temprana y el pensamiento característico de la vida adulta.

En su tesis sobre el juego Vygotski también indica que la lógica de los deseos y de la satisfacción de las necesidades propias del niño domina la lógica real –o de adulto se podría decir-. En la forma en que la lógica infantil se va sustituyendo por otra mas madura, el pensamiento abstracto también aparece y se desarrolla.

En juegos propios del niño en edad preescolar no se separan con claridad una situación imaginaria de otra perteneciente a la realidad, en cambio, en el niño escolar el juego evoluciona hacia un ambiente más realista, en el cual ya se incluyen reglas observables, principalmente en actividades de tipo físico atlético, como por ejemplo en una competencia de carreras en la cual como regla todos los competidores deben iniciar la carrera al mismo tiempo con una señal de salida convencional.

En el juego del niño pequeño no hay empleo de símbolos –sustitución de un objeto real ausente por otro que los representa, como por ejemplo la palabra escrita caballo que simboliza al animal que monta el Llanero Solitario-. El simbolismo se va desarrollando paulatinamente y con mayor evidencia a partir de la edad escolar y culmina en la edad adulta.

Durante el juego el niño opera con significados separados de los objetos, pero paulatinamente los objetos van adquiriendo cada uno un significado singular con lo que se van transformando en símbolos –como por ejemplo el hecho de sustituir pesos por fichas-; a esta segunda etapa del juego se le llama etapa del juego simbólico el cual se da cuando una situación o escenario imaginarios se presentan en situaciones de contexto distinto.

También durante el periodo de edad escolar se presenta un tercer tipo de juego que sucede al juego simbólico: el juego reglamentado, este tipo de juego

¹⁵ Vigotsky, L.S. Op. Cit., p. 133.

¹⁶ Baquero, R., *Vigotsky y el aprendizaje escolar*, AIQUE, Argentina, 2001, pp. 143-145.

se caracteriza por la subordinación del niño a una regla y la capacidad de aceptar una satisfacción mediata lo cual constituye los medios para alcanzar un máximo placer lúdico que no siempre se obtiene a corto plazo. Durante esta etapa del desarrollo un juego sin regla alguna llega a ser aburrido, carente de sentido.

Hemos visto que Vygotski vincula el juego del niño con el desarrollo de sus esquemas mentales; el juego es parte vital en el proceso de aprendizaje ya que gracias a él se logra adquirir una gran cantidad de elementos que luego serán empleados fuera del contexto original en situaciones de la vida real.

1.3 Importancia del juego como medio para el aprendizaje.

En los menores que cursan preescolar el juego tiene una importancia predominante en la interrelación con su entorno, el niño experimenta, aprende, se desarrolla y goza mediante la práctica de un sinnúmero de actividades lúdicas¹⁷. Posteriormente, durante la etapa escolar, a través del juego continua desarrollando y afinando diferentes tipos de habilidades que le ayudan a relacionarse con su entorno, como por ejemplo la manipulación de plastilina para reproducir figuras de animales con lo cual se practican habilidades motrices finas en manos y dedos, coordinación entre manos, visión e imágenes mentales, así como la identificación y la acomodación de seres y elementos que conforman su entorno dentro de la construcción de esquemas mentales.

Para el niño el juego es una oportunidad permanente de aprender, constantemente trata de dominar un elemento nuevo, siempre y cuando el objeto de aprendizaje o concepto este dentro de sus posibilidades de comprensión; al paso de los meses y los años el niño va recogiendo experiencias cada vez más complejas para continuar avanzando en el desarrollo de su personalidad hasta la adultez.

La generación y el desarrollo de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes van de la mano con la ejercitación de las habilidades decisivas para la formación y afirmación de la personalidad. Otro ejemplo en una etapa más avanzada podría observarse en el juego de turista, donde se generan la noción de probabilidad al tirar repetidamente los dados y darse cuenta de que es poco frecuente obtener números “dobles” y aun menos frecuente obtener dos seises; también se podrían afirmar las nociones de orden y equidad sociales al participar por turnos, nociones que algún día podrán formar las bases de una actitud más democrática en sociedad.

Vygotski afirma que a través del juego el niño participa de la cultura como lo hace el hombre a través del trabajo; si aceptamos que el trabajo y la cultura a su vez influyen en el desarrollo psicosocial del hombre, también se puede afirmar que el juego y la cultura ejercen influencia en el desarrollo de la personalidad del niño.

Piaget reconoce que los niños van modificando su conducta y que también con el tiempo dejan de interesarse por algunos juegos para involucrarse en otros; al seguir avanzando en su desarrollo el niño de sexto grado busca en los juegos características diferentes a las de los juegos que practicaba en el jardín de niños o

¹⁷ De La Morena, Ma. Luisa, *Psicología del desarrollo: teoría y práctica*, Aljibe, Málaga, 1996, p.249.

en los primeros años escolares. En esta etapa los juegos que incluyen retos de tipo intelectual comienzan a llamar su atención.

Empleados en una forma apropiada este tipo de juegos pueden retribuirle tanto placer lúdico por el juego en sí como elementos útiles en la construcción de aprendizajes.

De los tres tipos de juegos que reconoce Piaget: los de ejercicio, los simbólicos y los de reglas, nos enfocaremos en estos últimos. En un juego de reglas cada individuo se somete a las reglas del juego con la finalidad de establecer un acuerdo o entendimiento de equidad entre los participantes del juego, para posteriormente demostrar quién es el más hábil o quién tiene más suerte para lograr una meta.

En este trabajo propongo el empleo del juego para que los alumnos se diviertan y aprendan conocimientos de las Leyes de Reforma, se trata de aplicar una estrategia de juegos de mesa a nivel grupal.

Iniciamos con una lectura previa sobre el tema en el libro de texto, después de la lectura inicial se trata de enfocar la atención de los alumnos en el análisis de ocho enunciados que sintetizan cada uno el título de una de las ocho Leyes de Reforma decretadas por el gobierno juarista entre 1859 y 1863. Se incluyen en los enunciados algunas palabras que simbolizan conceptos legales poco frecuentes en la vida diaria: nacionalización, extinción, secular, civil, etcétera, les pediré a los alumnos que traten de memorizar una o dos palabras clave en cada enunciado –no las de mayor dificultad- con las cuales se puede iniciar el juego y durante el desarrollo de toda la estrategia se irán esclareciendo en forma paulatina o dosificada de acuerdo al interés que en el grupo se vaya generando, los significados de las palabras nuevas. La familiarización gradual mediante el juego con ese vocabulario hará que la comprensión de lenguaje especializado y de conceptos legales pertenecientes al programa de Historia sean asimilados por los estudiantes de manera menos tediosa y más efectiva.

La lectura previa da cierta ventaja a los alumnos más aptos en el manejo de información escrita, y con ello la posibilidad de una mayor disposición de datos y consecuentemente de mayores oportunidades para obtener puntos en el juego; pero en una actividad que se incluye el azar se modifica un poco esta situación, ya que el azar puede beneficiar tanto a los más capaces como a los menos hábiles en el análisis de textos. En el juego “Arma la ley” emplearemos dados y la suerte al tirar dados hace el juego más parejo y equitativo porque no sabemos quien resultará más beneficiado. Para los alumnos con menores habilidades de análisis de información escrita esta situación puede llegar a favorecerles y como maestros podemos aprovechar esta “democratización” en el aula e impulsar con ella actividades de enseñanza-aprendizaje provechosas.

Durante el desarrollo de la estrategia didáctica es importante que los alumnos empleen su habilidad memorística de textos cortos pero no como un fin en sí mismo, sino como medio para la construcción de los conceptos de ley, constitución, iglesia, eclesiástico, estado, radical, nacionalización, bienes, civil, secularización, cultos, beneficencia, extinción, comunidad religiosa -entre otros -y que los ubique dentro del contexto de la historia nacional en la etapas del Movimiento de Reforma en el siglo XIX.

Mi intención es que esta actividad sea de provecho para que el alumno incorpore elementos formales a la construcción de su conocimiento de la Historia que le impulse a continuar un desarrollo de su personalidad acorde a las exigencias educativas de nuestro sistema social y que la escuela a su vez sea capaz de suministrarle elementos validos coadyuvantes en este proceso.

Seleccioné del programa de Historia de sexto grado el tema de Las Leyes de Reforma por lo inusual y complicado del lenguaje que debe usarse y porque a mi juicio de este período histórico en especial se pueden rescatar enseñanzas muy valiosas para la sociedad civil de nuestros días.

Además el lenguaje empleado en temas legales resulta común para quien se dedica a la jurisprudencia, pero es poco familiar para el ciudadano promedio, y sin embargo, todo ciudadano formalmente educado debe conocerlo.

Aprender este tipo de lenguaje especializado, entender los conceptos que representa y asimilar estos conceptos como parte de la realidad social en la que vivimos son las metas a lograr. Espero facilitar a los alumnos a través de actividades atractivas la familiarización con estos conceptos, de modo que mediante el juego le resulte menos tedioso el aprendizaje del tema de "Las Leyes de Reforma".

CAPÍTULO II: ARMA LA LEY Y DESCUBRE LA IMAGEN.

2.1 Contexto escolar.

La escuela primaria 11-0430 “Dr. Miguel Silva” matutina se localiza en la intersección de las calles Lago Caneguín y Privada Dr. Miguel Silva en la colonia Argentina Antigua de la Delegación Miguel Hidalgo; fue inaugurada en 1948 y desde entonces ha sido parte influyente de la comunidad de la colonia. Aunque cuenta con aulas para 24 grupos, debido al descenso en la población infantil de la zona actualmente solo tiene dos grupos de cada grado y un promedio de 22 alumnos por grupo.

Me integré al plantel en septiembre de 2007 y ahora atiendo el grupo 6º “B” integrado por diez niñas y quince niños.

De forma escueta describiré algunos datos sobre el contexto socioeconómico de las familias de mis alumnos; de acuerdo con la clasificación de la Asociación Mexicana de Agencias de Investigación de Mercadeo y Opinión Pública¹⁸ sobre los distintos niveles económicos en México un salario familiar entre \$ 6 800 y \$11 599 ubica a una familia en un nivel de clase media baja, siendo en mi grupo el promedio salarial mensual por familia de \$ 7000 puede decirse que el nivel económico es bajo. Los problemas del desempleo y del empleo informal tan generalizados últimamente afectan también a las familias de mis alumnos: hay cuatro padres de familia sin empleo fijo, uno de ellos lleva ya ocho meses en busca de trabajo. Diez cabezas de familia laboran dentro del comercio informal y cinco de ellos reciben ayuda económica de un hijo entre 14 y 20 años que coopera con el ingreso familiar trabajando también dentro del sector informal. Como caso excepcional, está el del padre de familia vocal del grupo, quien tiene un empleo en ventas que le permite un sueldo superior a los \$15 000 mensuales, -más las comisiones que pueden superar su sueldo base mensual-.

Las familias de los alumnos de la escuela Dr. Miguel Silva viven en un perceptible clima de inseguridad; por comentarios casuales de alumnos me enteré de que en tres familias hay o ha habido al menos un integrante convicto en prisión. Me enteré también de una situación similar en mi grupo del ciclo escolar anterior por comentarios de mis ex alumnos que ahora se hallan en quinto grado y por conversaciones privadas con algunos padres de familia. La influencia negativa de personas que se han relacionado con ilícitos y actividades criminales es una realidad en esta comunidad escolar, se comenta que en los alrededores hay puntos de venta de droga al menudeo y se han dado dos casos de disparo de armas de fuego en el exterior del edificio escolar, por fortuna solo con daños materiales a la puerta de la escuela.

Aún con estos indicios resulta difícil señalar con certeza hasta qué punto este tipo de problemáticas familiares y comunitarias están directamente relacionadas con los problemas de desintegración grupal y escolar observables, pero los maestros hemos visto aumentar los casos de violencia verbal y física entre alumnos de diferentes grupos y grados del plantel, incluyendo niñas.

La intolerancia y la irritabilidad entre ciertos alumnos de cuarto, quinto y sexto grados ya es preocupante y hemos tenido que hablar al respecto con

¹⁸ http://www.economia.com.mx/niveles_de_ingreso.htm

algunos padres de familia para concientizarlos de la necesidad de actuar en conjunto contra este tipo de actitudes tratando así de distender el ambiente de agresividad que se ha estado generando en los últimos años.

Otro de los problemas socioeconómicos lo constituye la desintegración familiar: ocho de las familias de mi grupo se encuentran encabezadas por uno sólo de los padres, especialmente por madres solteras o separadas del esposo, situación que de algún modo influye negativamente en el grado de atención que se brinda a cada niño en casa.

De mis 25 alumnos 18 están supervisados o atendidos por adultos familiares después de haber salido de clases, 7 no están bajo supervisión sino hasta que sus padres o tutores regresan del trabajo que varía entre las cinco de la tarde y las diez de la noche. De estos últimos alumnos observo en términos generales menor concentración en las actividades escolares, mayor incumplimiento en tareas y poca aceptación de hábitos de trabajo y de disciplina. Aunque la situación económica desventajosa para la mayoría de las familias no les permite a los alumnos tener actividades formales de índole deportiva o artística particulares después del horario de clases, hay varios niños que con la autorización de sus padres acuden a actividades de reforzamiento escolar y de iniciación cultural en centros establecidos por la delegación Miguel Hidalgo conocidos como "Faros del saber", entre ellos están Yuliana, Luis Fernando, Rodrigo, Janet, Esteban, Rigo, Jonathan, Daniela, Karla, Nallely, Pedro, Ariatna, Alejandra, Omar, Daniel quienes se han integrado a las actividades culturales del "Faro del Saber" que se encuentra exactamente enfrente de la escuela; en este centro de atención tienen acceso a computación, biblioteca, clases básicas de inglés y asesoría en tareas.

Los problemas económicos y sociales familiares inciden negativamente en la motivación y la autoestima del alumnado agregándose a la serie de causas que provocan bajos niveles de aprovechamiento escolar, sin embargo debo decir que la falta de motivación en mis alumnos no es ocasionada únicamente por problemas de casa o de la calle, como maestro me doy cuenta de que el bajo aprovechamiento en cada una de las materias que imparto es consecuencia también de lo poco atractivas que son para mis alumnos las actividades escolares que programo. En mi trabajo escolar he tratado de evitar en lo posible las actividades rutinarias de aprendizaje que todavía emplea la educación de corte tradicionalista, el mismo procedimiento rutinario con el cual fui educado y que aún empleamos en las escuelas primarias oficiales del siglo XXI. Con mi grupo de sexto el procedimiento general de enseñanza de la Historia es el siguiente:

1. Introduzco el tema con comentarios y algún objeto sobre el mismo, a veces un alumno puede investigar sobre el tema y hace la introducción también en forma oral.
2. En grupo leemos la lección correspondiente en el libro de texto, a un alumno le asigno un párrafo para hacer la lectura oral mientras los demás seguimos la lectura en silencio.
3. Al terminar el alumno su lectura nos dice cual es el enunciado o enunciados que expresan la idea principal del párrafo leído, en caso de que el alumno

tenga dificultades en encontrarlo, otro alumno o yo señalamos ese enunciado.

4. Subrayamos los enunciados señalados como esenciales en cada párrafo.
5. Los alumnos copian las partes subrayadas adecuándolas para redactar en su cuaderno el resumen del tema, que la mayoría de las veces queda como tarea para hacer en casa.
6. Los alumnos dibujan o recortan una o más imágenes para ilustrar el resumen.
7. Posteriormente por parejas responden las preguntas de la sección correspondiente del cuestionario de “Maratón” que les di fotocopiado al principio del semestre. (Ver anexo No. 4)
8. Después se les asigna a los alumnos leer también en voz alta una o más preguntas con las respuestas correspondientes con la finalidad de tener las respuestas unificadas. Cada alumno explica el porqué eligió tal o cual opción o por qué las otras opciones incluidas no pueden ser correctas, esta parte es importante para despejar dudas, normar criterios y entre otras habilidades, mejorar la expresión oral argumentativa.
9. En otra sesión con esas preguntas jugamos competencias de niños contra niñas o entre filas, quienes ganan tienen derecho a una reducción de la tarea o a salir a recreo cinco minutos antes, etc.
10. En cualquier punto del procedimiento los alumnos pueden expresar sus dudas u opinar sobre los contenidos que se están abordando.

Para los alumnos que muestran mayor capacidad de análisis de textos la resolución del cuestionario y de los exámenes son tareas sencillas que no implican grandes dificultades, para alumnos con mayores dificultades en este aspecto el repetir la lectura en el resumen y luego en el cuestionario es una forma primeramente de ayudar a la memorización de datos y en segundo lugar al proceso de análisis de partes poco claras.

El cuestionario de “Maratón” que proporcioné a los alumnos fue bien aceptado al principio del año, quizá porque entendieron que no necesitarían escribir las preguntas y porque al tener tres opciones de respuesta les era más fácil responderlo; sin embargo al paso del tiempo a algunos alumnos ahora les parece un trabajo tedioso y es difícil hacerles entender que por este medio se les ha aligerado el monto de trabajo de escritura.

Como estrategia varios alumnos han decidido copiar las respuestas correctas del cuestionario de algún compañero, parece que en clase se les dificulta prestar atención a la actividad verbalista y de lectura de la materia; coincidentemente los alumnos que buscan evitar el trabajo rutinario y que han copiado en exámenes, son alumnos que pasan mayor tiempo sin supervisión de adultos en casa.

Hay puntuación extra para quienes llevan sus resúmenes y cuestionario en orden y de manera presentable; también obtienen puntuación extra quienes realizan exposiciones orales. Para algunos alumnos quienes han reprobado en los exámenes bimestrales he pedido obligatoriamente una exposición oral para elevar su calificación.

Debido quizás a la carga de trabajo que se acumula con las otras materias se hace pesado para los alumnos responder y memorizar el cuestionario, me parece que una de las razones para rechazar este tipo de trabajo es el enfrentarse a palabras poco usadas en la vida real, esto sucede en todas las materias pero al parecer en Matemáticas e Historia se acentúa este rechazo a la adquisición de términos lingüísticos raros que carecen de sentido práctico y son poco atractivos para el estudiante.

El rendimiento escolar de mis alumnos en los exámenes bimestrales de la materia de Historia ha sido el siguiente: primer bimestre 70%, segundo bimestre 68%, tercer bimestre 72%. Estos porcentajes indican que mi grupo tiene dificultades para enfrentar los exámenes escritos de evaluación en esta materia y que definitivamente las estrategias de enseñanza seleccionadas no son efectivas en la medida que yo espero.

Las preguntas seleccionadas para el examen se presentan tal y como están impresas en el cuestionario, pero para evitar trampas las respuestas pueden cambiar y ya no viene precedidas de la letra a), b) o c). Incluyo la respuesta correcta que a veces cambio de forma pero no de fondo y cambio también el orden de las opciones; en algunos casos aumento el número de opciones y en otros las reduzco.

2.2 Pertinencia de la estrategia.

2.2.1 Propósito

El propósito de la estrategia “Arma la ley” es el de llamar la atención del alumno para involucrarlo en una actividad de aprendizaje formal del tema de las Leyes de Reforma, con estas actividades espero facilitarle al alumno la apropiación de palabras clave del tema que difícilmente se emplean en la vida cotidiana. Para comprender los conceptos básicos encerrados en cada una de las ocho Leyes de Reforma se necesita entender un vocabulario de tecnicismos legales raramente empleados en nuestro diario vivir; Vygotski menciona que en la medida que cada niño comprenda e incorpore a su acervo lingüístico los significados de estas palabras irá construyendo conocimientos más elaborados y sutiles, bases sólidas que potenciarán el desarrollo de habilidades para interactuar mejor en una sociedad cada vez más exigente y demandante.

Comprendiendo los significados de estas palabras, reconociéndolos en textos de estudio y analizando el sentido de esos textos, será más accesible para el alumno la comprensión del espíritu de cada ley y del movimiento reformista en sí. Para avanzar en su formación intelectual y moral el alumno requiere de un largo proceso de educación, mientras más cuidado y apegado a la realidad sea este proceso, mayores oportunidades tendrá de participar con éxito en la conformación de una mejor sociedad.

2.2.2 Objetivo

El objetivo en clase es el de analizar las Leyes de Reforma para reconocer los conceptos básicos del movimiento reformista que se hallan incluidos en las leyes que actualmente norman nuestra convivencia en sociedad.

2.2.3 Hipótesis principal

La combinación de actividades lúdicas con actividades de aprendizaje tradicionales ayudan al alumno a construir y enriquecer su conocimiento de los contenidos programáticos de la asignatura de Historia en la escuela primaria, despertando a través de actividades novedosas su interés por el estudio de la materia.

Piaget establece que desde los primeros meses de vida el niño muestra actitudes imitativas que desembocarán en la práctica del juego, el cual ayuda al niño durante todo su desarrollo a adaptar nuevos elementos a sus estructuras cognitivas –asimilación- y que a su vez al aplicar estas estructuras en la vida real –acomodación- se produce la evolución de la inteligencia.¹⁹

De acuerdo con el proceso de asimilación y acomodación descritos por Piaget es posible fomentar el desarrollo cognitivo de nuestros alumnos mediante el empleo de estrategias didácticas planificadas en base a su interés por el juego.

Por su parte, Vygotski explica que la interacción hombre-ambiente no solo con objetos convertidos en herramientas, sino también con los sistemas de signos –como el lenguaje- impulsa transformaciones conductuales en los individuos y origina vínculos entre las formas temprana y tardía de su desarrollo psicosocial.²⁰

Siguiendo la preponderancia que Piaget y Vygotski le asignan al juego como parte importante del proceso de construcción de aprendizajes e integración social en los niños, propongo la inclusión de dos juegos dentro de las actividades escolares de aula para enseñar el tema de las Leyes de Reforma en sexto grado.

2.3. Panorama de los contenidos generales y sugerencias didácticas del programa de Historia de sexto grado.

El libro de texto de Historia de sexto grado es un libro de Historia de México repartido en tres secciones: la primera se titula “El Siglo XIX”, la segunda “El Siglo XX” y la tercera “Actividades” (recomendaciones didácticas para impartir los contenidos mas importantes de cada lección).²¹

Para efectos didácticos este contenido se dividió en ocho lecciones que son las siguientes:

Lección 1: La Revolución de Independencia.

Lección 2: La consumación de la Independencia.

Lección 3: Los Primeros años del México Independiente.

Lección 4: La Reforma.

Lección 5: la Consolidación del Estado Mexicano.

Lección 6: La Revolución Mexicana.

Lección 7: La reconstrucción del país.

Lección 8: La consolidación del México contemporáneo.

¹⁹ Piaget, J., *La formación del símbolo en el niño*, FCE, México, 1986, pp. 123-124.

²⁰ Vygotsky, Lev S., *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Paidós, Barcelona, 1979, p.48.

²¹ SEP, *Libro de texto de Historia sexto grado*, SEP, México, 2008, p. 111.

En la Lección 1 se relatan y comentan los acontecimientos más importantes del desarrollo del proceso de independencia, iniciando con los antecedentes internacionales y nacionales, la situación política, económica, social y cultural del virreinato a fines del siglo XVIII. Se explican brevemente algunos conceptos sociopolíticos como el de esclavitud, gobierno monárquico y gobierno republicano, la división de poderes del estado y el de constitución política; también se presentan los ideales de justicia social que promovieron Hidalgo y Morelos.

En la Lección 2 se tratan las circunstancias locales y generales del Imperio Español en que se consumó el proceso de independencia, se destacan las actitudes y pensamientos de próceres como Guerrero, Teresa de Mier, N. Bravo, Mina.

En la Lección 3 se patentizan las divisiones políticas que desde el momento de la independencia separaron a conservadores y liberales, se establecen diferencias entre imperio y república, centralismo y federalismo, y se contrastan los procesos electorales con los pronunciamientos militares. Se mencionan las consecuencias de actitudes autoritarias o egocéntricas de caudillos como Iturbide y Santa Anna en comparación con otras más racionales y patrióticas de políticos progresistas como Gómez Farías y Alamán. Se analiza la forma en que nuestro país enfrentó conflictos territoriales con los Estados Unidos de América.

La Lección 4 resalta la importancia del respeto a las leyes establecidas, las constantes disputas entre conservadores y liberales, las aportaciones al Estado de estadistas liberales como Ocampo, M. Lerdo de Tejada, Prieto y Juárez. Se detallan eventos del período de la invasión francesa y del Imperio de Maximiliano de Habsburgo. Se mencionan en detalle algunas características de las Leyes de Reforma y de la ideología política y social juarista.

Dentro de la Lección 5 se describen características positivas y negativas del porfiriato en los ámbitos económico, político, social, tecnológico, educativo, cultural, artístico, etcétera. Se mencionan conceptos sociopolíticos como reelección, dictadura, estabilidad, represión, desarrollo, huelga, administración.

En la Lección 6 se analiza el deterioro social y el descontento popular contra el régimen de P. Díaz, especialmente el de algunos jóvenes aspirantes al ejercicio de la política como causas iniciales del movimiento revolucionario de 1910 en contra del sistema porfirista. Se relata el ascenso de Madero al poder gracias a la ayuda de los jefes revolucionarios, así como su deceso debido a la traición proveniente de personajes pertenecientes al antiguo régimen. También se incluye la mención de los hechos más sobresalientes de la Revolución Constitucionalista en contra de V. Huerta y la lucha por el poder entre facciones revolucionarias. Se destacan los ideales de R. Flores Mogón, E. Zapata y F. I. Madero, así como la influencia política de Carranza en la elaboración de la nueva constitución política en 1917.

En la Lección 7 se trata el período de reconstrucción y modernización del país en los ámbitos agrario, industrial, de comunicaciones, de salud y sobre todo de educación. Se mencionan las rebeliones de Aguaprieta, la cristera y la delahuertista como evidencias de falta de unidad ideológica o política por parte de algunos grupos sociales inconformes. Se mencionan conceptos como persecución política, exilio, constitucionalismo, agrarismo, sindicatos,

alfabetización, maximato. Se describen en detalle los ideales sociales de J. Vasconcelos y la trayectoria política de A. Obregón.

En la Lección 8 se resaltan los logros económicos, sociales y avances en tecnología, agricultura, infraestructura, educación, cultura, etc. a partir del régimen de L. Cárdenas iniciado en 1934, destaca especialmente la nacionalización de la industria petrolera.

Se mencionan la crisis económica internacional de 1929, la Guerra Civil Española, la participación de México en el conflicto armado de la 2ª Guerra Mundial y la elevación de los niveles de calidad de vida en términos generales del pueblo de México. La lección concluye con un análisis de la proyección de nuestro país hacia el futuro y un apartado sobre los símbolos patrios.

El libro de texto de la SEP contiene información importante y pertinente al programa de estudio pero carece de suficientes juicios analíticos sobre los hechos históricos mismos; tampoco se aprecian estrategias didácticas realmente atractivas para niños de 10 a 12 años de edad. En resumen, las propuestas de actividades didácticas concretas ofrecidas en este libro son:

- Lectura, repaso de textos; reflexión sobre los mismos.
- Explicación de causas que originaron procesos sociales.
- Observación de mapas para identificar y extraer información relevante.
- Trazado de rutas en mapas.
- Dibujo de escenas de acontecimientos históricos.
- Elaboración de historietas.
- Redacción de textos diversos.
- Investigaciones documentales y de campo.
- Elaboración de resúmenes; comentarios sobre los resúmenes.
- Representación de noticieros históricos.
- Uso del diccionario en la búsqueda de palabras desconocidas.
- Copia ordenada de eventos históricos en forma cronológica
- Observación y explicación de caricaturas políticas.
- Elaboración de líneas del tiempo.
- Resolución de cuestionarios.
- Conversaciones con adultos acerca de cómo era la vida y la educación cuando eran niños.
- Escritura de una carta a un amigo o familiar imaginario que ha vivido en el pasado explicándole cómo ha cambiado la vida hasta la actualidad.
- Organización de debates sobre los principales problemas de México.

Se incluyen pocas sugerencias didácticas con actividades lúdicas que puedan ser atractivas y divertidas para los alumnos: dibujar como se imagina una velada literaria, elaborar una historieta, representar un noticiero, observar y comentar una caricatura política, escribir una carta a un amigo o familiar imaginario que ha vivido en el pasado explicándole cómo ha cambiado la vida hasta la actualidad.

Con este resumen sobre los contenidos y las sugerencias didácticas incluidos en el libro de texto se observa claramente la ausencia de actividades

realmente atractivas para un niño que pudiera esperar aprender de forma amena en la clase de Historia, es notable la ausencia de actividades lúdicas dentro de las sugerencias enlistadas.

2.4 Descripción de la estrategia.

Para impartir el tema de Las Leyes de Reforma primero explico mediante la descripción de carteles apropiados²² los ocho cambios que el partido liberal en el poder deseaba hacer respecto a las relaciones estado-iglesia (católica), suministrando a la población sin coerciones o gastos excesivos servicios sociales como la formalización del matrimonio, el registro de nacimientos y defunciones, el ofrecimiento de atención hospitalaria o de beneficencia social, etc.

En segundo lugar anoto debajo del cartel que corresponde los títulos de las ocho Leyes de Reforma elaborada entre 1858 y 1863, deberán recordarlas lo mejor posible para reconocerlas posteriormente en un juego de competencia por equipos.

A continuación se da un tiempo para que se formen equipos, el número de integrantes puede variar pero el máximo de equipos será de ocho alumnos.

Se borran los enunciados de cada ley y se les explican el propósito y las reglas del juego:

2.4.1 Arma la ley

Se “barajan” 96 tarjetas que contienen las sílabas que componen cada una de los ocho enunciados, el propósito es el de formar los títulos de las ocho Leyes de Reforma de la siguiente manera²³ :

1. NA CIO NA LI ZA CIÓN BIE NES E CLE SIÁS TI-COS
2. * LEY * DEL * MA TRI MO NIO CI VIL *
3. * LEY * DEL * RE GIS TRO * CI VIL *
4. SE CU LA RI ZA CIÓN DE LOS CE MEN TE RIOS
5. * LEY * DE * DI AS * FES TI VOS *
6. LEY * DE * LI BER TAD * DE * CUL TOS
7. LEY DE HOS PI TA LES Y BE NE FI CEN CIAS
8. EX TIN CIÓN CO MU NI DA DES RE LI GIO SAS

²² Anexo 6

²³ Anexo 7

(Hay 16 tarjetas comodines “*” necesarias para completar algunas leyes.)

REGLAS:

1. Cada equipo recibirá para iniciar el juego doce tarjetas que no mostrarán a los otros equipos.
2. Las tarjetas que no les sirvan serán cambiadas por otras de un paquete de tarjetas remanentes puestas hacia abajo (“el banco”); los cambios se hacen siguiendo un rol de turnos.
3. En cada turno se sacarán de una a seis tarjetas del “banco” de acuerdo al número que les salga al tirar un dado.
4. No es necesario cambiar todas las tarjetas que el dado indique, el número obtenido indicará sólo el número máximo de tarjetas que se pueden cambiar en cada turno.
5. Como las tarjetas de sílabas están hacia abajo, solo sabrán qué sílabas son hasta que las tomen.
6. Sin mostrarlas a los otros equipos el jugador en turno mostrará sus fichas al resto de los integrantes del equipo para determinar cuáles de las fichas tomadas les son útiles.
8. Gana el equipo que termine primero de colocar todas las sílabas completando una de las ocho Leyes de Reforma.

2.4.2 Descubre la imagen

En la siguiente clase se realizará el juego de descubrir los carteles previamente usados en seis pasos. Los carteles cubiertos estarán numerados del uno al ocho, cada equipo elige un cartel para tratar de descubrirlo completamente y definir a cuál de las ocho leyes representa.

Se formulan preguntas en forma de aseveración para determinar si es una aseveración **falsa** o **verdadera**. Por cada acierto se descubre una parte del cartel que está cubierto por seis hojas de papel adheridas. Hay que adivinar la ley que representan lo más rápido posible.

REGLAS:

1. Se forman dos equipos.
2. Se leen preguntas en forma de aseveraciones a los equipos para definir si un enunciado sobre las leyes de Reforma es falso o verdadero. Hay un banco de 48 enunciados o aseveraciones. (Ver anexo No. 5) y hay seis aseveraciones para cada Ley de Reforma.
3. Cada ley esta representada por un cartel encubierto por seis rectángulos adheridos los cuales se retiraran uno por uno cada vez que un equipo conteste acertadamente a una pregunta.
4. Al descubrir un cartel –o antes si es posible- el equipo debe manifestar a que Ley de Reforma representa.
5. El equipo que relacione más carteles con la ley que representa gana.

2.5 Cómo se desarrollaron las estrategias de aprendizaje.

2.5.1. Juego “Arma la Ley”

a) Preparación de la actividad.

El lunes 18 de mayo leímos y comentamos los temas “Los liberales en el poder”, “La Constitución de 1857” y “Las Leyes de Reforma” en las páginas 45 y 46 del libro de texto; los alumnos escribieron un resumen y de tarea resolvieron las preguntas del cuestionario impreso correspondientes a estos temas.

El juego “Arma la ley” se realizó después de terminado el tiempo de recreo del 19 de mayo, procediendo de la siguiente manera:

Mi grupo consta de 25 alumnos y se dividió en 5 equipos de 4 y uno de 5 personas:

Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3
Yuliana	Rodrigo	Luis Fernando
Daniela	Esteban	Diego
Karla	Rigoberto	Jonathan
Nallely	Omar	Kevin
Equipo 4	Equipo 5	Equipo 6
Walter	Janet	Ricardo
Carlos	Angélica	Brayan
Alejandra	Catalina	Ariel
Chantal	Pedro	Daniel
	Ariatna	

Los alumnos decidieron con quien formar equipo, a excepción de Angélica a quien le designé equipo.

Mientras los seis equipos se acomodaban escribí en el pizarrón los títulos de las ocho Leyes de Reforma en doce secciones silábicas de la siguiente manera:

1. NA CIO NA LI ZA CIÓN BIE NES E CLE SIÁS TI-COS
2. X LEY X DEL X MA TRI MO NIO CI VIL X
3. X LEY X DEL X RE GIS TRO X CI VIL X
4. SE CU LA RI ZA CIÓN DE LOS CE MEN TE RIOS
5. X LEY X DE X DI AS X FES TI VOS X
6. LEY X DE X LI BER TAD X DE X CUL TOS
7. LEY DE HOS PI TA LES Y BE NE FI CEN CIAS
8. EX TIN CIÓN CO MU NI DA DES RE LI GIO SAS

Explicué la mecánica del juego a los equipos:

- Después de mezclar las 96 tarjetas plastificadas, cada equipo recibirá doce para tratar de formar el título de una Ley de Reforma. como se hallan escritas en el pizarrón.
- De acuerdo con un rol de turnos establecido por azar cada equipo podrá cambiar hasta seis de sus fichas en cada turno, el número de fichas a cambiar lo determina el dado al ser lanzado por un integrante del equipo.
- Hay 24 tarjetas remanentes a las cuales se les llamará “el banco de tarjetas” con las cuales se puede hacer intercambio, o...
- Intercambiar con cualquiera de los otros equipos.

(Se espera que cada equipo ofrezca para intercambio las fichas que considere inútiles para sí, pero esto no lo especificué en ese momento.)

- Corresponde el primer turno al equipo que le toque la más alta puntuación con el dado, ubicándose en orden decreciente hasta la puntuación más baja, las puntuaciones iguales desempatan por el mismo procedimiento.
- Una vez que un equipo haya lanzado su dado, debe manifestar claramente si intercambia fichas con el banco o con algún equipo, o si realizará ambas opciones –parte de sus fichas a intercambiar con el banco y parte con un equipo-. El total de intercambios no excederá el número marcado por el dado pero puede ser menor.
- El equipo que complete primero su enunciado en forma correcta gana.

b) Realización del juego.

El juego inició lentamente y se mantuvo así por unos 10 minutos, sin embargo los alumnos no perdieron la expectación. Algunos de ellos como Catalina, Yuliana, Alejandra, Jonathan y Rigoberto están acostumbrados a trabajar independiente, rápida y eficientemente en casi todas las asignaturas, así que mostraron signos de ansiedad e impaciencia ante la lentitud de otros quienes tardaron en entender **para qué estaban tirando el dado**.

Angélica tardó más en entender el objetivo del juego por lo que su equipo comenzó a presionarla exigiéndole mayor rapidez. Angélica ha sido diagnosticada con déficit de atención y socialmente no es bien aceptada por sus compañeros quienes la consideran demasiado infantil y hostil; ella se encuentra atendida por el programa de USAER en dos sesiones de una hora y media por semana, desde el principio asigné Angélica al equipo que la podía aceptar en los mejores términos posibles pero la impaciencia de sus compañeros hacia ella afloró pronto y ella reaccionó ante la molestia de sus compañeros decidiendo no participar más en la actividad. Ante esta situación le pedí que hiciera un dibujo y que observara el juego.

El resto de los alumnos mostró menor iniciativa personal y en mayor o menor grado se ajustaron a las opiniones de otros siendo seguidores de líderes como Catalina y Rigoberto; comprendí entonces que doce secciones silábicas fueron demasiadas para poder ser manejadas con fluidez, aún así se mantuvo el interés en la mayoría de los alumnos.

Después de 20 minutos tomé una decisión que transformó la dinámica del juego: eliminar el uso del dado. A partir de ese momento los equipos tuvieron la libertad de intercambiar libremente sus fichas a manera de trueque, de este modo pudieron mostrar sus sílabas para atraer intercambios convenientes, ofrecer más por menos, etcétera.

Los alumnos se comportaron con mayor espontaneidad y entonces surgieron actitudes poco frecuentes en el aula como la ambición y el autoritarismo especialmente en Catalina quien empleando la lógica de ganar a cualquier precio impuso a sus compañeros de equipo su idea de cómo jugar. Catalina impulsó a su equipo analizando las tarjetas que les tocaron, diferenciando con rapidez las útiles de aquellas que difícilmente podrían convenirles, explicó a su equipo en forma rápida las razones de conveniencia por las cuales debían elegir un determinado enunciado, el resto del equipo lo aceptó de conformidad y desde ese momento dominó la situación convirtiéndose en una líder impositiva.

Los equipos que mejor se acoplaron entre sí para adaptarse a las circunstancias del juego fueron los equipos uno y dos. Estos equipos gravitaron alrededor de sus líderes Nalley/Yuliana y Rigoberto/Omar. Observé que entre ellos trataban de compartir sus ideas con mayor orden, pero eran más lentos en tomar decisiones conjuntas que el equipo encabezado por Catalina. Su comportamiento fue más reservado, cauteloso y menos impulsivo; como todos los equipos, también tuvieron discusiones y no todas las decisiones fueron satisfactorias para todos los miembros de sus equipos.

Esta parte de la estrategia duró media hora durante los cuales algunos equipos creyeron haber ganado, pero al revisar sus enunciados encontramos que tenían alguna falla, fue entonces cuando comenzaron a sentir que el juego quizá no era tan divertido como habían imaginado. Algunos equipos fueron armando cada vez mejor sus fichas y por fin el equipo cinco acomodó la frase: X LEY DEL X RE X GIS TRO X CI VIL X Ganando así el juego.

Ganó el equipo 5 de Janet, Catalina, Pedro, Ariatna y Angélica. Muy cerca, a una ficha de lograrlo, quedaron los equipos 1 y 2, a dos fichas quedó el equipo 4, a tres fichas quedó el equipo 3 y a cuatro el equipo 6, lo cual mostró que la mayor parte de los equipos llevaron un ritmo parejo en el desarrollo de la actividad.

2.5.2 Juego “Descubre la imagen”

a) Preparación del juego.

El Juego de “Arma la ley” se complementó al día siguiente con el juego “Descubre la imagen”, en el cual se reconocen las imágenes de los carteles empleados en el juego “Arma la ley”, estos carteles doble carta se encuentran ahora encubiertos.

En ausencia de los alumnos pegué en el pizarrón los carteles ordenados al azar, cubriéndolos previamente con seis secciones de papel media carta adheridos que no permitieron ver las imágenes; numeré las secciones también del 1 al 6.

Una vez que los alumnos entraron al aula les expliqué la mecánica del juego:

- Se divide el grupo en dos equipos: los números nones de la lista contra los números pares.
- Individualmente y por orden de número de lista cada alumno debería escoger un cartel.
- Yo leería una aseveración relacionada con una Ley de Reforma cualesquiera, la cual el alumno debería sancionar como cierta o falsa.
- Si el alumno acierta en su respuesta puede elegir una de las seis secciones que cubren el cartel escogido para ser descubierta y continuar el interrogatorio hasta que se equivoque o hasta que termine por descubrir un cartel y sea capaz de explicar con cuál de las Leyes de Reforma está relacionado.
- Cada vez que el alumno acierte en una aseveración y se descubre una sección, puede decir de qué ley trata el cartel y ganarlo para su equipo.
- En caso de equivocación pierde su turno y pasamos al siguiente alumno en la lista.
- Los alumnos que adivinen la ley que representa un cartel ganan un punto extra en su examen bimestral de Historia.
- El juego termina cuando todos los alumnos hayan participado o cuando todos los carteles hayan sido descubiertos.

b) Realización del juego.

Para esta actividad cada estudiante permaneció en su lugar porque después de haber explicado las reglas los alumnos prefirieron no formar equipos, argumentaron que sería mejor que cada alumno se esforzara únicamente para ganar calificación extra para sí mismo sin tener que estar sujeto a las posibles críticas de compañeros de equipo en caso de equivocarse; la petición me pareció sensata y accedí al cambio.

Las instrucciones fueron sencillas y cortas, esto ayudó a que cada alumno estuviera enterado del objetivo a seguir y de la forma de lograrlo; el clima de expectación que se presentó fue el ideal para que se mantuvieran interesados y la actividad no perdiera su carácter lúdico.

La estrategia no transcurrió en calma total, hubo algunas expresiones de inconformidad durante su desarrollo ya que el elemento suerte también jugó un papel importante perjudicando a algunos y favoreciendo a otros, llevaron ventaja los alumnos que continuaron el reconocimiento de una imagen que el compañero previo había dejado inconclusa; esta situación imprevista originó protestas como la de Walter primero y la de Daniel después, quienes al fallar después de haber acertado en sus primeras tres aseveraciones expresaron que era injusto que el alumno siguiente se beneficiara de sus aciertos y que les fuera así más fácil reconocer un cartel que ya había sido descubierta a medias. Otros alumnos expresaron que no era equitativo que los alumnos finales contaran con más información que los primeros pues al estar observando a quienes ya habían pasado y saber que ya se habían eliminado varias leyes, su margen de error se redujo considerablemente.

La actividad nos tomó casi una hora pero todos los alumnos participaron en orden y de manera tranquila llegamos hasta el turno del último alumno.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA.

3.1 EVALUACIÓN.

La evaluación es una etapa del proceso educacional que tiene por fin comprobar de modo sistemático en qué medida se han logrado los resultados previstos en los objetivos.²⁴ A través de la evaluación nos podemos dar cuenta del grado en que un objetivo se logró y, al analizar e interpretar los resultados de esta evaluación, podemos también encontrar las posibles causas del éxito o del fracaso de la estrategia empleada.

Mediante la evaluación se obtiene, sintetiza e interpreta información pertinente que nos ayuda para la toma de decisiones.²⁵ En términos generales la evaluación incluye todas las modalidades e instrumentos con los que el maestro puede obtener información que le sea de utilidad para planificar nuevos objetivos y nuevas actividades pedagógicas. Tres son los propósitos de la evaluación: el oficial de cumplir con los aspectos administrativos de asignación de calificaciones, el de enseñanza que es el de la planeación de actividades docentes y el de verificación de los avances –o retrocesos en su caso- de la enseñanza-aprendizaje. También tenemos el objetivo de diagnóstico que nos permite apreciar las características de individuos o grupos que son de utilidad para iniciar un curso o un tema específico.

Para el caso de este ensayo, la evaluación se dio durante todo el proceso. Valen tanto mis observaciones hechas durante las actividades, como los comentarios de los alumnos o el examen bimestral sobre los conocimientos teóricos asimilados. Mi evaluación de las actividades didácticas instrumentadas va más allá del dato numérico de 79% de aprovechamiento logrado en el examen de Historia del cuarto bimestre; también se incluyen las actitudes mostradas por los alumnos durante el proceso. Al momento del análisis de la información obtenida entendí que me faltó hacer anotaciones más específicas sobre las actitudes de muchos alumnos, pues solamente puedo recordar las más significativas por inusuales o raras; quizá la grabación de un video hubiera sido más indicado, sin embargo la experiencia vivida me dejó suficiente material para analizar y emitir un juicio de evaluación a las actividades realizadas como sigue:

Resultados de la actividad “Arma la Ley”.

3.1 Objetivo programático.

El objetivo programático de analizar las Leyes de Reforma se cumplió durante el desarrollo de la actividad. Los equipos profundizaron en el conocimiento de palabras clave poco empleadas en su vocabulario cotidiano como; nacionalización, secularización, extinción, instituciones de beneficencia, etcétera.

Recordando la teoría de Vigotsky, que menciona la evolución mancomunada del lenguaje y del pensamiento -postulada por el desarrollo de zonas proximales-, durante esta etapa observé cómo varios alumnos se acercaron

²⁴ Lafourcade, Pedro D., *Evaluación de los aprendizajes*, Kapelusz S.A., Argentina, 1969, p. 17.

²⁵ Airasian, Peter W., *La evaluación en el salón de clases*, Mc Graw Hill/Interamericana/SEP, México, 2002, P. 8.

a compañeros mejor entendidos en el tema para preguntar el significado de palabras difíciles, otros se acercaron a preguntarme sobre sus dudas en el tema, pues aunque en la clase anterior las habíamos leído en el libro de texto de Historia no les habían interesado de manera particular sino hasta que las manipularon para lograr un objetivo de mayor interés personal como lo fue el ganar en esta competencia.

En mi opinión los alumnos que mejor captaron el espíritu y el significado del contenido en el nombre de cada ley lo hicieron tempranamente y posteriormente durante la dinámica del juego fueron ampliando y afirmando el concepto original construyendo nuevos conceptos, conjuntando conocimiento previo con la experiencia del juego y con la actividad posterior de preguntas y respuestas.

Habilidades individuales, de equipo y de grupo en desarrollo.

Durante las instrucciones iniciales los chicos oyeron atentos, pero los percibí inseguros de haber comprendido lo suficiente como para iniciar la actividad correctamente. Cada niño y cada persona tenemos capacidades de atención y concentración diferentes y por eso es que hasta la instrucción más sencilla es procesada en forma distinta por cada individuo. Intuí y luego lo confirmé que en realidad pocos alumnos entendieron las instrucciones orales y que la mayoría fue comprendiendo el juego a través de la práctica, en ese momento continué con la explicación de reglas y condiciones en forma más reiterativa y explícita. Me pareció después que la información oral o “rollo”, no fue la idónea en el momento del inicio, en el cual los alumnos lo único que esperaban era acción y diversión.

Al mostrar las 96 fichas plastificadas que representaban las sílabas que escribí en el pizarrón, los alumnos proyectaron mayor atención a las instrucciones para completar una de las ocho Leyes de Reforma y consecuentemente ganar el juego. Esta actitud confirmó el interés general de los alumnos por participar en actividades concretas en las que se accionan habilidades básicas de manipulación combinadas con el azar y los conocimientos sobre un tema para buscar un vencedor.

Al quedar solo como juez-espectador observando las actitudes de los alumnos, vi cómo se manifestaron rasgos de su personalidad que antes no había analizando, esas actitudes los dividí en las siguientes categorías:

observado

Líderes impositivos.

Líderes democráticos.

Seguidores activos.

Seguidores pasivos o espectadores.

Los líderes más impositivos fueron Catalina, Nalleli y Omar, ellos se mostraron activos y decididos con la finalidad de imponer sus ideas y ganar el juego; observé en ellos una gran habilidad verbal para comunicar sus ideas y convencer tanto a los integrantes de sus equipos como a los líderes de los demás equipos. A pesar de que los líderes impositivos sobrevaloraban sus opiniones y menospreciaban las de otros sin analizarlas con cuidado, ello no afectó significativamente la relación interna de los equipos; los seguidores activos y pasivos no se sintieron ofendidos

por la prepotencia con que a veces actuaron sus líderes. Socialmente estos líderes son bien aceptados en el grupo y se les reconoce como personas desenvueltas con objetivos claros y definidos, que saben lo que quieren y buscan la mejor manera –o la más rápida o la más sencilla- de lograrlos, considero que a estos antecedentes se debió que mantuvieran una autoridad poco cuestionada por los seguidores activos y aceptada sin titubeos por los seguidores pasivos.

Los líderes democráticos expresaban sus opiniones personales y también supieron escuchar las de otros, se destaca en ellos la iniciativa personal para encontrar la solución a problemas de grupo; también les fue característica la tolerancia hacia los demás. Percibí en sus equipos una mayor camaradería y comodidad, mayor sentido de unidad y pertenencia al grupo así como lealtad y disciplina por parte de sus seguidores pues en momentos de ansiedad por hacer cambios urgentes no se desesperaron ni trataron de imponer una opinión diferente a la del equipo. Entre los líderes democráticos observé a Rigoberto en el equipo dos y a Alejandra y Carlos en el equipo cuatro.

Muchos alumnos entran en la categoría de seguidores activos, quienes estuvieron en mayor o menor grado atentos a los acontecimientos y generalmente aceptaban las propuestas de los líderes. Algunos mostraron temor o inseguridad de que el líder cometiera errores y con ello se pudieran perder buenas oportunidades de intercambio: se acercaban al líder al momento de los intercambios como para asegurar que las negociaciones fueran como las habían acordado previamente. Este fue el caso de Esteban, quien estuvo atento y vigilante pero no intervino como líder fuera de las discusiones internas del equipo.

A diferencia de otros seguidores activos, a Esteban lo vi un poco tenso e impaciente cuando las decisiones del equipo no coincidían totalmente con lo que él esperaba, expresó algunas veces sus desacuerdos y fue escuchado por el equipo, en términos generales su participación fue respetuosa y pertinente. Otros alumnos en situación parecida fueron Karla, Rodrigo, Diego, Chantal, Janet y Pedro.

El grupo de los espectadores participó con bastantes limitaciones, incluso cuando alguien les preguntó su opinión, mostrando inseguridad o distanciamiento como Kevin, Brayan y sobre todo en el caso de Angélica que decidió salir del juego pero a pesar de ello, no dejó de observar lo que sucedía en derredor.

El ambiente social durante el juego cambió en relación al que hay durante las actividades de clase normales; los alumnos más desinhibidos y abiertos a los cambios aprovecharon las libertades de expresión, de tránsito y de acción para lograr el objetivo de ganar. Observé una gran ambición y capacidad de manipulación por parte de los líderes impositivos, quienes buscaron negociar fichas en las mejores condiciones para su causa, practicaron el espionaje y el engaño ofreciendo fichas que sabían no les servirían al oponente, mientras argumentaban que eran fichas comodines (X) u otras fichas de utilidad. También los vi tentando a otros equipos ofreciendo dos y tres fichas a cambio de una sola; los valores que pude apreciar en su actitud fueron los de esfuerzo, constancia e ingenio, pero al mismo tiempo pude ver cómo apareció el autoritarismo en algunos de ellos. La honestidad y la sinceridad dejaron de ser un valor para

varios de los líderes como Catalina y Nallely, pues las consideraron inútiles dentro de las negociaciones, incluso llegaron a burlarse de equipos que les creyeron y fueron objeto de intercambios desventajosos. En sus equipos aumentó el reconocimiento hacia estos líderes cada vez que lograban una negociación exitosa. Pero esta actitud poco moral y triunfalista no se generalizó, los demás equipos pronto entendieron que debían ser más cautos y de momento no se quejaron en exceso de las marrullerías de los avispados, incluso se divertieron con sus propios “errores” tomándolos como parte del juego.

Entre los participantes menos activos llegó un momento en que se aburrieron y dejaron el juego en manos de los líderes, algunos como Kevin y Ariel que pertenecían a equipos diferentes comenzaron a conversar y reír entre ellos, pero no alcancé a escuchar de que asunto en particular.

Otros participantes como los líderes democráticos y los seguidores activos demostraron capacidades constantes de comunicación, intercambio de ideas y toma de decisiones realizando un verdadero trabajo de equipo como en los equipos 2 y 4. A pesar de no ganar me parece que individualmente quedaron satisfechos con su desempeño, lo cual contrastó con la euforia momentánea de los seguidores del equipo ganador, que festejaron su triunfo, pero sin mostrar otro cambio positivo en su conducta posterior.

Algunos equipos entendieron que la mayor ganancia se dio durante el proceso completo y aunque no lograron el objetivo de ganar, también quedaron satisfechos de haber actuado con integridad, el equipo de Rigo no dejó de criticar las trampas de Catalina al final de la actividad.

Papel del profesor.

Al inicio de las actividades mi función de árbitro y autoridad estuvo bien definida, posteriormente me convertí en otro espectador y los conflictos se fueron resolviendo casi en su totalidad por los alumnos sin intervención mía, así confirmaron su capacidad para resolver conflictos de grupo sin la participación de adultos. No pude dejar de intervenir y de aconsejarlos en algunos casos, pero tuve que abstenerme de seguir haciéndolo ante la queja de Rigoberto de que “eso no era legal”, así que me dediqué a observar y a aclarar dudas cuando me preguntaban sobre alguna regla o procedimiento.

Resultados de la actividad “Descubre la imagen”.

Objetivo programático.

Los alumnos pudieron comparar el conocimiento teórico adquirido durante las dos previas sesiones de Historia sobre las Leyes de Reforma con ejemplos de eventos hipotéticos que pueden pasar en la vida de cualquier persona. Al expresar si las aseveraciones que ejemplificaban esos eventos eran ciertas o falsas tuvieron que establecer juicios de valor sobre cada aseveración basados en información previamente procesada, con la cual construyeron y afirmaron conocimientos sobre el tema y lo compararon con los ejemplos expuestos.

Habilidades individuales y de grupo.

El juego en sí exigió en cada alumno las siguientes capacidades:

1. Conocimiento básico previo sobre el tema de las Leyes de Reforma.
2. Habilidad para escuchar con atención un enunciado, analizar sus partes y entender su significado.
3. Establecer relaciones entre enunciados de situaciones realistas que incluyen el espíritu y el título correspondientes de una de las ocho Leyes de Reforma.
4. Habilidad visual para reconocer una o más vistas parciales de una imagen.
5. Imaginación lógica para visualizar las partes faltantes de una imagen.
6. Habilidad para emplear la información disponible en la identificación de cada enunciado correcto con el contenido de una ley de Reforma.

El incentivo extra para lograr la concentración de los alumnos fue el de aumentar la calificación de su examen de Historia para quienes fueran capaces de establecer la relación correcta entre una imagen y la ley correspondiente.

La expectación fue constante, atentos y ordenados cada alumno fue participando por orden alfabético. Subrayé que el respeto de turnos de participación era esencial, quedando fuera de la competencia quien participara fuera de su turno: “El que hable sin permiso queda fuera del juego”, sentenció. Los estudiantes acataron las reglas desde el inicio.

Las dos actividades anteriores sobre el tema les permitieron a los alumnos analizar con cierta fluidez las imágenes y terminar el juego en menos de cuarenta minutos. Al llevar un orden estricto, todos los alumnos tuvieron oportunidad de escuchar atentamente cada aseveración y, en mi opinión, esta parte reforzó la comprensión del contenido de cada una de las ocho leyes estudiadas. La combinación del juego de las tarjetas con el juego de falso o verdadero propició que los alumnos hallaran significativos los conceptos de cada ley de reforma. El empleo de imágenes aunado a comentarios de situaciones aisladas de la vida real que todas las personas pueden experimentar a diario en la actualidad fue determinante en la construcción de nuevos conocimientos y competencias.

Para quienes estuvieron cerca de obtener su puntuación extra hubo decepción y enojo, pero el grupo reconoció que por encima del resultado que cada estudiante pueda obtener el seguimiento de las reglas le dio sentido al concurso.

La suerte es la suerte y aunque varios alumnos se molestaron por no haber acertado y dejarle al alumno siguiente una situación fácil de resolver sin recibir a cambio recompensa alguna, tuvieron que aceptar que en el juego no siempre gana quien más sabe o el más hábil y que la suerte puede decidir quién pierde y quién gana.

Papel del profesor.

En esta actividad mi papel rector fue determinante, los alumnos me vieron en todo momento como árbitro del concurso y aunque ejercieron su derecho de inconformarse por mi actuación, tuvieron que aceptar mi decisión final basada en la observación de las reglas del juego.

Diagnóstico de las actividades.

Actividades	Análisis e interpretación
Lectura y análisis de los textos Los liberales en el poder,	-Ubicamos en tiempo y espacio el tema. - Resaltamos a Juárez como la figura

<p>La Constitución de 1857 y Las Leyes de Reforma. Libro de texto de Historia pp. 45 y 46.</p>	<p>central en esta etapa de transformación social de México.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definimos La Reforma como una etapa más del proceso evolutivo de la democracia mexicana. - Se introdujeron términos nuevos de Ciencias Sociales en el lenguaje de los alumnos.
<p>Cuestionario sobre el tema de Las Leyes de Reforma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El alumno reflexionó individualmente sobre la información leída en clase.
<p>Juego de sílabas “Arma la Ley”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos manipularon los términos en que se expresan los conceptos de las Leyes de Reforma personalizando artificialmente su utilidad a través de una actividad lúdica por equipos.
<p>Juego de falso y verdadero “Descubre la imagen”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El alumno manejó los términos que expresan los concepto de las Leyes de Reforma para construir un conocimiento más apegado a situaciones realistas en base a su interés por obtener puntuación extra en la asignatura de Historia y de demostrar sus conocimientos ante el grupo.
<p>Examen escrito del cuarto bimestre de Historia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Probamos que los conocimientos producidos a través de las actividades descritas pueden ser medidos a través de un instrumento tradicional de evaluación como lo es un examen escrito, el rendimiento fue de 79%, no hubo reprobados en el examen. <p>Interpreto que además del interés generado por el carácter lúdico de la estrategia, a muchos alumnos les fue de gran utilidad el uso constante del vocabulario particular del tema.</p>

3.2 CONCLUSIONES

Ambas estrategias de aprendizaje se desarrollaron con éxito desde el punto de vista de los resultados de los exámenes, sin embargo concluyo que hubo productos de estas estrategias más importantes que los relacionados con la calificación numérica de los objetivos que las originaron.

Durante los minutos que transcurrieron en el desarrollo de las estrategias tanto los alumnos como yo nos tuvimos que adaptar a situaciones imprevistas no siempre agradables. Al observar la variedad de actitudes que presentaron mis alumnos desde la decepción hasta la euforia y desde la solidaridad hasta la manipulación consciente de sus compañeros, comprendí que estábamos entrando en una dinámica todavía más importante que la asimilación de conocimientos programáticos para el crecimiento intelectual de cada estudiante. Las muestras de relaciones sociales que se presentaron durante la realización de las estrategias es una situación que no se hubiera podido dar en una estrategia de aprendizaje tradicional de simple lectoescritura, y especialmente por ello la considero de un gran valor pedagógico dentro de mi carrera .

Me parece como si los alumnos hubieran representado una situación más cercana a una escenificación de la vida real, en la cual no solamente se divierte uno mediante una situación lúdica, sino que además cada alumno interpreta el concepto de diversión de manera diferente, en forma más personal, y actúa en consecuencia. Dentro de las conclusiones más importantes al término del análisis de los resultados de las estrategias están:

1. Los alumnos llegaron a conocer más a fondo las formas de pensar y actuar de sus compañeros, lo cual muy posiblemente cambió las relaciones de amistad y aceptación entre ellos.
2. Conocí más a fondo la personalidad de mis alumnos porque se comportaron en formas diferentes a las usuales, ahora se más acerca de qué tipos de actitudes positivas o negativas son capaces dependiendo de la situación vivencial.
3. Las estrategias de juego combinadas con actividades de lectura y discusión definitivamente despiertan el interés de los alumnos por aprender más, pero esto no quiere decir que con ellas todos los alumnos se divertirán o quedarán satisfechos.
4. La aplicación exitosa de estas dos estrategias marca la pauta para continuarse empleando en lo futuro, con modificaciones que espero mejoren su efectividad.
5. La aplicación de estas estrategias puede extenderse a otras materias, previa planeación que permita aumentar las posibilidades de obtener buenos resultados.
6. Debido a los roces y las discusiones entre alumnos, este tipo de actividades no sería recomendable para alumnos menores, ya que le sería más difícil manejar y controlar sus emociones originadas por un juego competitivo. Tampoco sería recomendable su empleo en grupos con tendencias a la exacerbación de ánimos.
7. El tiempo dedicado a ambas estrategias lúdicas fue demasiado largo, es necesario agilizar la participación de los alumnos para evitar la aparición del

tedio. El papel del maestro como facilitador de las actividades es muy importante.

8. Es necesario conversar con los alumnos para hacerlos conscientes de que el juego pierde atractivo cuando no cooperamos todos para hacerlo más llevadero y ligero. Las actitudes negativas –como el triunfalismo a toda costa- pueden satisfacer momentáneamente a algunos individuos, pero demeritan las labores a nivel grupal.
9. Vale la pena intentar nuevas estrategias didácticas, posiblemente no se obtengan los resultados esperados en la etapa de planeación pero tanto el maestro como el alumno ejercitarían sus habilidades para adaptarse a situaciones imprevistas.
10. Como maestro debo estar atento y vigilante durante las situaciones de intercambio dadas para evitar abusos o desviaciones, pero es imposible detectar todas las que se dan debido a la constante dinámica intrínseca de este tipo de estrategias, en lo posible sería muy provechoso emplear grabaciones de video para reunir más elementos y hacer una evaluación más completa.

BIBLIOGRAFÍA

Airasian, Peter W., *La evaluación en el salón de clases*, McGraw-Hill/Interamericana/SEP, México, 2002.

Baena, Guillermina, *Manual para elaborar trabajos de investigación documental*, Editores Mexicanos Unidos S. A., México, 1998.

Bally, Gustav, *El juego como expresión de libertad* Fondo de Cultura Económica, México, 1969.

Baquero, R. , *Vigotsky y el aprendizaje escolar*, Editorial AIQUE, Argentina, 2001.

Hetzer, Hildegard *El Juego y los juguetes*, Editorial Kapelusz, Argentina, 1978.

Lafourcade, Pedro D. *Evaluación de los aprendizajes*, Editorial Kapelusz S.A., Argentina, 1969.

Méndez Ramírez, Ignacio y otros. *El protocolo de investigación*, Editorial Trillas S.A. de C.V., México, 2004.

Miranda Basurto, Ángel. *Didáctica de la Historia*, Fernández Editores S.A., México, 1969.

De la Morena, María Luisa *Psicología y desarrollo: teoría y práctica*, Editorial Aljibe, Málaga, 1996.

Papalia, Diane, *Fundamentos de desarrollo humano*, Mc Graw Hill, México, 1997.

Piaget, Jean, *La formación del símbolo en el niño*, FCE, México, 1986.

Secretaría de Educación Pública, *Libro de texto gratuito de Historia de Sexto Grado*, SEP, México, 2007

Secretaría de Educación Pública, *Programa de Estudio de Educación Primaria*, SEP, México, 1993.

U.N.A.M., Revista *Psicología*, Fascículo: El Juego, Revista editada por Producciones Gráficas U.N.A.M., México, 2008.

Universidad Pedagógica Nacional, *El juego* Antología Básica, UPN, México, 1996.

Vygotski, L.S. *El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores* Editorial Paidós, Barcelona, 1979.

Historia de México, Enciclopedia, tomo 11, Salvat Mexicana de Ediciones, S.A. de C.V., México, 1986.

REFERENCIAS EN INTERNET:

DIRECCIONES ELECTRÓNICAS

Vargas Segura, Raúl. LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA: SABER PARA SIGNIFICAR EL SER:
www.asetbooks.com./Us/Espanol/La_ensenanza.pdf

Niveles económicos en México:
http://www.economia.com.mx/niveles_de_ingreso.htm

Mapa de la colonia Argentina Antigua:
<http://www.mapas-de-mexico.com/mapquest.shtml>

Las Leyes de Reforma:
www.ensubasta.com.mx/las_leyes_de_reforma.htm

Imágenes para los carteles:
Google imágenes

ANEXOS

ANEXO 1: UBICACIÓN DE LA ESCUELA 11-0430 "DR. MIGUEL SILVA"
LAGO CANEGUÍN No. 29,
COL. ARGENTINA ANTIGUA, DELEGACIÓN MIGUEL HIDALGO



ANEXO 3: ENCUESTA SOCIOECONÓMICA
ESCUELA 11-0430 “DR. MIGUEL SILVA”
ENCUESTA SOCIO ECONÓMICA PARA EL GRUPO 6° “B”
NOMBRE DEL/DE LA JEFE DE FAMILIA _____

1. NÚMERO DE PERSONAS QUE HAY EN LA FAMILIA, SUS EDADES Y GRADO MÁXIMO DE ESTUDIOS DE CADA UNO.

2. ¿CUÁNTOS MIEMBROS DE LA FAMILIA TRABAJAN? _____

3. ¿EN QUÉ TRABAJAN, QUÉ DÍAS Y EN QUÉ HORARIO?

4. SALARIO PROMEDIO MENSUAL FAMILIAR INTEGRADO.

5. DOMICILIO FAMILIAR :

6. SU CASA ES A) PROPIA B) LA ESTÁ PAGANDO C) RENTADA
D) PRESTADA E) OTRO CASO _____

7. SERVICIOS CON QUE CUENTA LA FAMILIA EN SU DOMICILIO, ENCIERRE LOS QUE TENGA DISPONIBLES:

- AGUA POTABLE. -LUZ ELECTRICA - DRENAJE
- GAS ESTACIONARIO - CILNDROS DE GAS
- CALENTADOR DE AGUA PARA EL BAÑO.
- REFRIGERADOR - ESTUFA DE GAS - HORNO DE MICROONDAS
- RADIO. - T.V. - T.V. DE PAGA

- TELEFONO RESIDENCIAL -TELEFONOS CELULARES (CUANTOS ____)

- COMPUTADORA - INTERNET - C.D. / D.V.D. PLAYER

- AUTOMÓVIL

- OTROS MEDIOS DE TRANSPORTE USADOS:

- SERVICIO MEDICO SI () ¿CUÁL?_____

- OTROS SERVICIOS QUE USE: _____

8. NÚMERO PROMEDIO DE COMIDAS POR DÍA POR PERSONA:
UNA DOS TRES CUATRO CINCO VARIABLE

9 ¿CUÁNTAS VECES POR SEMANA CONSUME CADA UNO DE LOS
SIGUIENTES TIPOS DE ALIMENTOS?

CARNE ____ PESCADO ____ POLLO ____ LECHE ____
VERDURAS _____ FRUTA ____ TORTILLAS____ PAN ____
CEREALES _____
SEMILLAS O GRANOS (FRIJOL, ARROZ, LENTEJA, ETC.)_____
ACEITE O MANTECA PARA FREIR_____
ALIMENTOS NATURISTAS _____
BEBIDA MÁS COMÚN DURANTE LAS COMIDAS _____

10. ¿HAY ALGUNA ACTIVIDAD SEMANAL EN LA QUE PARTICIPAN TODOS
LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA O LA MAYORIA DE ELLOS?

SI ____ ¿CUÁL? _____

NO ____ ¿POR QUÉ? _____

11. SITIO AL QUE HAYA VIAJADO LA FAMILIA EN EL ÚLTIMO AÑO

12. ACTIVIDADES EN LAS QUE LOS NIÑOS APRENDAN ALGUNAS
HABILIDADES O CONOCIMIENTOS FUERA DE LA ESCUELA:

ANEXO 4: SECCIÓN DE PREGUNTAS SOBRE LA LECCIÓN “LA REFORMA”
DEL CUESTIONARIO DE HISTORIA 6º GRADO.

LECCIÓN 4: LA REFORMA

Páginas 42 a 53.

132. ¿Cuál era la posición del partido liberal en el tema de las relaciones entre el estado y la iglesia
- a) Que la iglesia supervisara las decisiones del gobierno.
 - b) Que la iglesia y el gobierno tomaran decisiones juntos.
 - c) Que la iglesia se mantuviera fuera de los asuntos del gobierno.
133. La última vez que Santa Anna fue presidente de la República fue entre los años de...
- a) 1821 a 1824. b) 1846 a 1848. c) de 1853 a 1854.
134. ¿Cuál fue la característica del último período de gobierno de Santa Anna?
- a) Fue un gobierno liberal que defendió los derechos de todos.
 - b) Fue una dictadura en la que impuso su voluntad personal.
 - c) Fue un gobierno democrático en el cual tanto liberales como conservadores estuvieron satisfechos.
135. Antiguo insurgente que se levantó en armas contra Santa Anna proclamando el Plan de Ayutla.
- a) José Joaquín de Herrera. b) Juan Álvarez. c) Benito Juárez.
136. La Revolución de Ayutla era de carácter...
- a) Conservador. b) Monárquico. c) Liberal.
137. Al ser depuesto Santa Anna llegaron al poder una nueva generación de liberales entre los cuales estaban...
- a) Miguel Domínguez, Juan Álvarez y fray Servando Teresa De Mier.
 - b) Lucas Alamán, Valentín Gómez Farías
 - c) Benito Juárez, Melchor Ocampo, Ignacio Ramírez, Miguel Lerdo de Tejada y Guillermo Prieto.

138. Juan Álvarez fue nombrado presidente interino después de que Santa Anna dejó el país, ¿Qué significa presidente interino?
- a) Presidente mientras se elige otro nuevo.
 - b) Presidente mientras viva.
 - c) Presidente cada vez que el presidente electo tenga que viajar.
139. Ignacio Comonfort fue presidente interino después de Juan Álvarez, ¿Qué hicieron sus colaboradores inmediatos?
- a) Impidieron que la iglesia y el estado se separaran.
 - b) Presentaron un proyecto para renovar la organización de la educación.
 - c) Presentaron leyes que promovieron cambios importantes.
140. ¿De qué trató la ley Juárez de 1855?
- a) Suprimió los privilegios de sacerdotes y militares.
 - b) Estableció nuevos privilegios para el clero.
 - c) Estableció nuevos privilegios para el ejército.
141. ¿De qué trató la ley Lerdo de 1856?
- a) La venta de casas y terrenos ociosos.
 - b) La venta de obras de arte religioso.
 - c) La prohibición de cobrar por servicios religiosos.
142. ¿De qué trató la ley Iglesias de 1857?
- a) Regulaba el cobro de servicios de parte del gobierno.
 - b) Regulaba la participación de los partidos en la política.
 - c) Regulaba el cobro de derechos parroquiales.
143. Los liberales estaban divididos en dos secciones ¿Cuáles fueron esas secciones?
- a) Los moderados y los radicales.
 - b) Los monárquicos y los republicanos.
 - c) Los pobres y los ricos.
144. ¿Qué significado tiene en política la palabra radical?
- a) Muy exigente y extremista.
 - b) Muy tolerante hacia ideas contrarias.
 - c) Indiferente hacia ideas contrarias.

145. En 1857 se promulgo una nueva constitución, ¿qué significado tiene la palabra promulgar?
- a) Prohibir. b) Preparar. c) Publicar.
146. ¿En qué día fue promulgada la constitución de 1857?
- a) 10 de mayo. b) 5 de febrero. c) 15 de septiembre.
147. Seis libertades que se declararon en la constitución de 1857...
- a) De enseñanza, de imprenta, de industria, de comercio, de trabajo y de asociación.
- b) De religión, de educación, de alimentación, de tránsito, de opinión y de expresión.
- c) De expresión, de imprenta, de opinión, de comercio, de alimentación y de asociación.
148. ¿Qué régimen de gobierno se adoptó en la constitución de 1857?
- a) República centralista. b) República federal. c) Monarquía.
149. La constitución fue demasiado liberal y hubo reacciones violentas de los conservadores en contra de ella, ¿Quién fue el dirigente de la rebelión armada en contra de la constitución de 1857?
- a) Manuel Félix Fernández. b) Félix Zuloaga. c) Ignacio Ramírez.
150. ¿Cuál fue el problema que originó la guerra de Tres Años entre los liberales y los conservadores de 1858 a 1861?
- a) La existencia de dos presidentes.
- b) La falta de un presidente.
- c) La existencia de tres presidentes.
151. ¿Quién era el presidente respaldado por la Constitución de 1857?
- a) Benito Juárez. b) José Ma. Iglesias. c) Sebastián Lerdo.
152. Ciudad en la cual Juárez estuvo a punto de morir asesinado pero fue salvado por el licenciado Guillermo Prieto al decir "Los valientes no asesinan".
- a) Guanajuato. b) Morelia. c) Guadalajara.
153. Juárez tuvo que abandonar el país debido al peligro que corría su vida, se embarco hacia el extranjero en el puerto de...
- a) Manzanillo. b) Acapulco. c) Guaymas.

154. Ciudades en que vivió Juárez mientras estuvo fuera del país...

- a) La Habana y Nueva Orleans. b) Los Ángeles y San Diego.

155. Puerto por el cual regreso Juárez al país y en el cual instaló su gobierno...

- a) Acapulco. b) Progreso. c) Veracruz

156. ¿Cuál era el propósito esencial del gobierno de Juárez?

- a) Separar a los sacerdotes de los militares.
b) Separar a los mexicanos de los extranjeros.
c) Separar a la iglesia del estado.

157. Las cuatro etapas del movimiento de reforma fueron...

R: 1) Las reformas de Valentín Gómez Farías de 1833. 2) La segunda reforma con las leyes Lerdo, Juárez e Iglesias. 3) La constitución de 1857 y 4) Las ocho leyes de reforma de contenido radical.

158. Menciona las ocho leyes radicales de reforma.

R: 1) Nacionalización de bienes eclesiásticos, 2) Matrimonio Civil, 3) Registro Civil, 4) Secularización de cementerios. 5) Días festivos. 6) Libertad de cultos. 7) Hospitales y Beneficencia. 8) Extinción de comunidades religiosas.

159. ¿Entre qué años se promulgaron las Leyes de Reforma?

- a) Entre 1859 y 1863. b) Entre 1847 y 1848. c) Entre 1910 y 1920.

160. El de enero de 1861 se dio la batalla final entre el liberales y conservadores por la instauración de las leyes de reforma, en que lugar se dio esta batalla.

- a) En Querétaro. b) En Puebla. c) En Calpulalpan.

161. Nombre del general liberal vencedor en la batalla de Calpulalpan.

- a) Porfirio Díaz. b) Jesús González Ortega. c) Ignacio Zaragoza.

162. ¿Cuál fue la consecuencia de la derrota de los conservadores en Calpulalpan?

- a) Juárez regresó al poder como presidente del país.
- b) Juárez renunció a la presidencia.
- c) Miguel Miramón perdió la batalla de Calpulalpan pero fue elegido presidente.

163. El gobierno de Juárez también tuvo que afrontar problemas económicos con otros países, ¿qué decisión tomó Juárez en 1861?

- a) Se vio obligado a suspender los pagos de las deudas con España, Francia e Inglaterra.
- b) Decidió no volver a pedir prestado a otros países.
- c) Decidió vender partes del territorio a España, Francia e Inglaterra.

164. ¿Cuál fue la reacción de Francia Inglaterra y España ante la suspensión de pagos decretada por Juárez?

- a) Enviaron embajadores para negociar el pago de las deudas.
- b) Enviaron flotas de guerra a México para exigir los pagos.
- c) Decidieron suspender toda relación comercial con México y otros países.

165. El gobierno de Juárez se vio obligado a negociar con las tres potencias, ¿cuál fue el resultado de esas negociaciones?

- a) México no se puso de acuerdo con ninguno de los tres países.
- b) México se puso de acuerdo solamente con Inglaterra.
- c) México se puso de acuerdo con España e Inglaterra, pero no con Francia.

166. ¿Por qué razón los franceses no aceptaron las propuestas de Juárez y comenzaron la invasión del país?

- a) Porque el gobierno mexicano los trató irrespetuosamente.
- b) Porque el emperador francés quería expandir su imperio a América.
- c) Porque los soldados franceses quisieron casarse con mujeres mexicanas.

167. ¿Cómo se le llama a este episodio de la historia de México?

- a) Intervención Norteamericana.
- b) Guerra de Reforma.
- c) Intervención Francesa.

168. ¿Qué diferencia había entre los ejércitos de México y de Francia?

- a) el ejército francés era numeroso y disciplinado.
 - b) El ejército francés era amistoso y el mexicano era agresivo.
 - c) El ejército francés no tenía suficiente armamento.
169. ¿Cuál fue la actitud del partido conservador al iniciarse la intervención francesa en México?
- a) Se unieron a los franceses en contra del gobierno de Juárez.
 - b) Se unieron a Juárez en contra de los franceses.
 - c) Se mantuvieron neutrales en el conflicto entre mexicanos y franceses.
170. Fecha en que se dio la primera gran batalla entre los ejércitos de México y Francia.
- a) 2 de abril de 1867.
 - b) 5 de mayo de 1862.
 - c) 1º de mayo de 1861.
171. ¿En donde se llevo a cabo esta batalla?
- a) En Puebla.
 - b) En Orizaba.
 - c) En Tehuacán
172. ¿Qué generales comandaban a los ejércitos de Francia y México?
- a) Los generales Bazaine y Ortega.
 - b) Los generales Lorencez y Zaragoza.
 - c) Los generales Forey y Díaz.
173. Tras la victoria del ejército mexicano el general Zaragoza le envió un mensaje al Presidente Juárez con la frase...
- a) Mi patria es primero.
 - b) ¡Vamos a coger gachupines!
 - c) Las armas nacionales se han cubierto de gloria.
174. En la victoria de Puebla parte del ejército mexicano estuvo formada por...
- a) Indígenas yakis.
 - b) Indígenas zacapoaxtlas.
 - c) Indígenas mayas.
175. El ejército francés se reorganizó y al año siguiente ataco de nuevo la ciudad de Puebla, ¿Cuál fue el resultado de este segundo ataque a la ciudad de Puebla?
- a) La ciudad volvió a resistir el ataque francés y volvieron a vencerlos.
 - b) La ciudad se rindió por falta de armamento.
 - c) La ciudad fue abandonada por sus habitantes.

176. Al ir avanzando los invasores franceses Juárez tuvo que salir de San Luís Potosí huyendo de sus enemigos una vez más. ¿En qué lugar de la frontera instaló su gobierno?

- a) En Mexicali.
- b) En Matamoros.
- c) En Paso del Norte.

177. ¿Cuál fue la actitud de Juárez ante la invasión del ejército francés?

- a) Sin importar las desventajas, Juárez siempre luchó por sostener el gobierno electo de acuerdo con las leyes mexicanas.
- b) Juárez siempre trató de negociar con los invasores para obtener la paz sin importar las consecuencias políticas.
- c) Juárez se hizo impopular por su proclividad a los lujos.

178. Generales del ejército mexicano leales a Juárez en su lucha contra los invasores franceses...

- a) Pascual Ortiz y Francisco Villa.
- b) Mariano Escobedo, Ramón Corona y Porfirio Díaz.
- c) Jesús González Ortega y Santos Degollado.

179. Partido político que convenció a Napoleón III emperador de Francia a enviar un príncipe europeo a gobernar a México.

- a) Partido conservador. b) Partido liberal. c) Partido anti reeleccionista.

180. ¿Quién fue elegido por Napoleón III para gobernar en México durante la intervención francesa?

- a) El Archiduque Maximiliano de Habsburgo
- b) El Conde de Lorencez.
- c) El Mariscal Bazaine.

181. ¿De qué año a qué año fungió como emperador de México el archiduque Maximiliano de Habsburgo?

- a) De 1855 a 1860. b) De 1860 a 1864. c) De 1864 a 1867.

182. ¿Cuál fue la característica del gobierno de Maximiliano?

- a) Imperialista liberal. b) Imperialista despótico. c) Republicano.

183. ¿Por qué perdió Maximiliano la simpatía de la iglesia y el apoyo de los conservadores?

- a) Por sus ideas absolutistas.
- b) Por ser culto y de ideas liberales.
- c) Por pertenecer al culto masón.

184. ¿Cuál fue el verdadero apoyo que le permitió a Maximiliano gobernar en México?

- a) El apoyo del partido conservador.
- b) El apoyo de la Iglesia.
- c) El apoyo de las tropas de Napoleón III.

185. ¿Por qué retiró Napoleón III el ejército francés de México?

- a) Por las presiones de los Estados Unidos y las derrotas que sufrió Francia ante Prusia.
- b) Porque los conservadores le retiraron su apoyo.
- c) Porque la Iglesia le retiró el apoyo a Maximiliano.

186. Ciudad en la que fue derrotada la última parte del ejército conservador que apoyaba a Maximiliano.

- a) Torreón.
- b) Toluca.
- c) Querétaro.

187. ¿Cuál fue la consecuencia de la derrota del ejército imperial de Maximiliano?

- a) Maximiliano y sus generales fueron fusilados.
- b) Maximiliano fue desterrado de por vida.
- c) Maximiliano y su esposa Carlota fueron condenados a prisión perpetua.

188. Año en que se compuso el Himno Nacional.

- a) 1821.
- b) 1854.
- c) 1862.

189. Autor de la letra y compositor de la música del Himno Nacional.

- a) Francisco González Bocanegra y Jaime Nunó.
- b) Antonio Rivapalacio y Sebastián Lerdo de Tejada.

190. Fecha y lugar del nacimiento de Juárez.

- a) Xochimilco, D. F. en 1810.
- b) San Pablo Guelatao, Oaxaca en 1810.
- c) San Pablo Guelatao, Oaxaca en 1806.

191. De acuerdo a los escritos de Benito Juárez, en la época de su niñez la educación para los indígenas era ...

- a) Igual que la de todos los habitantes del estado.
- b) Muy escasa.
- c) Obligatoria para todos los niños hasta los quince años.

192. Fecha en que Benito Juárez regresó victorioso a la capital de la república tras la derrota de Maximiliano. (Pág. 54)

- a) El 15 de mayo de 1867.
- b) El 15 de julio de 1867.
- c) El 15 de septiembre de 1867.

ANEXO 5: RESUMEN DE LAS LEYES DE REFORMA. LAS LEYES DE REFORMA.²⁶

El propósito principal de las Leyes de Reforma era separar la Iglesia y el Estado, restándole a la Iglesia el derecho a tomar parte en los asuntos del Estado. En el Movimiento de Reforma debemos distinguir principalmente cuatro etapas:

1) Antecediendo a estas leyes se encuentra la reforma de Valentín Gómez Farías, de 1833.

2) La segunda reforma, que consta de las siguientes leyes:

- Ley Lerdo. Obligaba a las corporaciones civiles y eclesiásticas a vender las casas y terrenos que no estuvieran ocupando a quienes los arrendaban, para que esos bienes produjeran mayores riquezas, en beneficio de más personas. Firmada por el Presidente Comonfort y Lerdo de Tejada.
- Ley Juárez. Aprobada por Benito Juárez, trató de suprimir los fueros militares y eclesiásticos en los negocios civiles, por lo tanto los tribunales de las dos corporaciones, Iglesia y Ejército, se debían concretar a intervenir en los asuntos de sus competencias y no los asuntos civiles.
- Ley Iglesias. Se prohibió el cobro de derechos y obvenciones parroquiales, que hasta entonces exigían los sacerdotes a los pobres, considerándose pobres aquéllas personas que no obtuvieron a través de su trabajo personal más de la cantidad diaria indispensable para la subsistencia. Autor: José María Iglesias.

3) La Constitución de 1857, en que triunfaron los liberales moderados. El clero y una parte importante del pueblo obviamente estuvieron en contra de estas leyes, ya que afirmaban que atacaban a la religión y comenzaron a brotar conspiraciones por parte del clero. El conservador Felix Zuloaga, dio a conocer el Plan de Tacubaya, el cual demandaba la anulación de la Constitución de 1857, la permanencia de Ignacio Comonfort, y la convocatoria de un Congreso extraordinario, el cual se encargaría de elaborar otra carta constitucional que, según los conservadores, "garantizara los verdaderos intereses del pueblo". El Presidente Comonfort se une al Plan de Tacubaya y da un golpe de estado y desconoce la constitución, quedando las leyes sin efecto. Surgen problemas por todo el País, y ante su incapacidad, Comonfort abandona México. Siendo Juárez el Ministro de la Suprema Corte de Justicia, asume por derecho la presidencia del País en 1858. Pero los conservadores habían elegido otro Presidente, Felix Zuloaga.

4) Las Leyes de Reforma o de guerra de contenido radical. Durante la Guerra, Juárez es obligado a trasladar su gobierno a varias ciudades del País. Incluso sale de México hacia Panamá, y regresa por Veracruz en 1859, donde expide las siguientes leyes de reforma:

²⁶ www.ensubasta.com.mx/las_leyes_de_reforma.htm

- Nacionalización de Bienes Eclesiásticos (1859)
- Matrimonio Civil (1859)
- Registro civil (1859)
- Secularización de Cementerios (1859)
- Días Festivos (1859)
- Libertad de cultos (1860)

La Guerra de Reforma dura tres años, y en 1861 por fin logran vencer a los conservadores, regresando Juárez a la Ciudad de México en enero de ese año. Durante su gobierno adiciona las siguientes leyes:

- Hospitales y Beneficencia (1861)
- Extinción de Comunidades Religiosas (1863)

LEY DE NACIONALIZACIÓN DE BIENES ECLESIASTICOS.

(Fragmento)

Art. 1o Entran en dominio de la nación todos los bienes que el clero secular y el regular ha estado administrando con diversos títulos, sea cual fuere la clase del predio, derechos y acciones en que consistan, el nombre y aplicaciones a que hayan tenido.

Art. 3º Habrá perfecta independendencia entre los negocios del Estado y los negocios puramente eclesiásticos. El gobierno se limitará a proteger con su autoridad el culto público de la religión católica, así como de cualquier otra.

LEY DEL MATRIMONIO CIVIL.

(Fragmento)

()...Que por la independendencia declarada de los negocios civiles del Estado, respecto de los eclesiásticos, ha cesado la delegación que el soberano había hecho al clero para que con sólo su intervención en el matrimonio, este contrato surtiera todos sus efectos civiles:

El matrimonio es un contrato civil que se contrae lícita y válidamente ante la autoridad civil. Para su validez bastará que los contrayentes, previas las formalidades que establece la ley, se presenten ante aquélla y expresen libremente la voluntad que tienen de unirse en matrimonio.

LEY ORGÁNICA DEL REGISTRO CIVIL

(Fragmento)

El C. Benito Juárez, presidente interino constitucional de los Estados Unidos Mexicanos, a los habitantes de la República:

Considerando que para perfeccionar la independendencia en que deben permanecer recíprocamente el Estado y la Iglesia, no puede ya encomendarse a ésta por aquél el registro que había tenido del nacimiento, matrimonio y fallecimiento de las personas, registros cuyos datos eran los únicos que servían para establecer en todas las aplicaciones prácticas de la vida el estado civil de las personas:

Que la sociedad civil no podrá tener las constancias que más le importan sobre el estado de las personas, si no hubiese autoridad ante la que aquéllas se hiciesen registrar y hacer valer; He tenido a bien decretar la siguiente Ley sobre el estado civil de las personas

DISPOSICIONES GENERALES:

Artículo 1. Se establecen en toda la República funcionarios que se llamarán jueces del estado civil, y que tendrán a su cargo la averiguación y modo de hacer constar el estado civil de todos los mexicanos y extranjeros residentes en el territorio nacional, por cuanto concierne a su nacimiento, adopción, arrogación, reconocimiento, matrimonio y fallecimiento.

LEY SOBRE LIBERTAD DE CULTOS.

(Fragmento)

"Art.1. Las leyes protegen el ejercicio del culto católico y de los demás que se establezcan en el país, como la expresión y efecto de la libertad religiosa, que siendo un derecho natural del hombre, no tiene ni puede tener más límites que el derecho de tercero y las exigencias del orden público, En todo lo demás, la independencia entre el Estado por una parte, y las creencias y prácticas religiosas por otra, es y será perfecta e inviolable. Para la aplicación de estos principios se observará lo que por las Leyes de la Reforma y por la presente se declara y determina. (...)

LEY DE SECULARIZACION DE CEMENTERIOS.

(Decreto del 31 de julio de 1859, fragmento)

El C. Benito Juárez, presidente interino constitucional de los Estados Unidos Mexicanos, a los habitantes de la República:

Considerando: que sería imposible ejercer por la autoridad la inmediata inspección que es necesaria sobre los casos de fallecimientos e inhumación, si cuento a ellos concierne no estuviese en manos de funcionarios. He tenido a bien decretar:

Artículo 1º. Cesa en toda la República la intervención que en la economía de los cementerios, camposantos, panteones y bóvedas o criptas mortuorias ha tenido hasta hoy el clero, así secular como regular. Todos los lugares que sirven actualmente para dar sepultura, aun las bóvedas de las iglesias catedrales y de los monasterios de señoras, quedan bajo la inmediata inspección de la autoridad civil, sin el conocimiento de cuyos funcionarios respectivos no se podrá hacer ninguna inhumación.

LEY DE DIAS FESTIVOS

(Decreto, fragmento)

Artículo 1º. Dejan de ser días festivos para el efecto de que cierren los tribunales, oficinas y comercio, todos los que no queden comprendidos en la especificación siguiente: los domingos, el día de año nuevo, el jueves y viernes de las Semana

Mayor, el jueves de Corpus, el 16 de Septiembre, el 1º y el 2 de Noviembre y los días 12 y 24 de Diciembre.

Artículo 2º. En sólo estos días dejarán de despachar habitualmente los tribunales, oficinas y comercio, exceptuándose las cosas urgentes, que sin necesidad de previo auto de habilitación de horas, pero si expresando la razon por que se declaro urgente el negocio, podrán despacharse.

Artículo 3º. Se derogan todas las leyes, circulares, disposiciones, cualesquiera que sean, emanadas del legislador, de institución testamentaria o de simple costumbre, por las cuales han de concurrir en cuerpo oficial a las funciones públicas de iglesias.

LEY DE HOSPITALES Y BENEFICIENCIAS.

(Decreto, fragmento)

Artículo 1º. Quedan secularizados todos los hospitales y establecimientos de beneficencia que hasta esta fecha han administrado las autoridades o corporaciones eclesiásticas.

Artículo 2º. El gobierno de la Unión se encarga del cuidado, dirección y mantenimiento de dichos establecimientos en el Distrito Federal, arreglando su administración como le parezca conveniente.

Artículo 7º. Los establecimientos de esta especie que hay en los Estados quedarán bajo la inspección de los gobiernos respectivos y con entera sujeción a las previsiones que contiene la presente ley.

LEY DE EXTINCIÓN DE DE COMUNIDADES RELIGIOSAS

(Decreto, fragmento)

Es expedido el decreto de extinción de las comunidades religiosas. Se da un plazo de ocho días para desocupar los conventos. Por la situación por la que pasa el Gobierno de la República, que le dificulta atender las exigencias de la administración y los gasto de guerra, dispone que en los conventos de clausura pueden obtenerse recursos y establecer varios hospitales de sangre, así como destinarse a ser alojamientos de familias de los que han muerto peleando por la patria y estén en la indigencia.

ANEXO 6: CARTELES PARA LAS ESTRATEGIAS “ARMA LA LEY” Y “DESCUBRE LA IMAGEN”.

LEY DE NACIONALIZACIÓN DE BIENES ECLESIAÍSTICOS.



LEY DEL MATRIMONIO CIVIL



LEY DEL REGISTRO CIVIL



LEY DE SECULARIZACIÓN DE CEMENTERIOS



LEY DE DÍAS FESTIVOS



LEY SOBRE LIBERTAD DE CULTOS



LEY DE HOSPITALES Y BENEFICENCIAS



LEY DE EXTINCIÓN DE COMUNIDADES RELIGIOSAS



ANEXO 7: FICHAS DE SÍLABAS PARA LA ESTRATEGIA “ARMA LA LEY”



ANEXO 8: BANCO DE PREGUNTAS PARA LA ESTRATEGIA “DESCUBRE LA IMAGEN”

LEY DE NACIONALIZACIÓN DE BIENES ECLESIASTICOS.



Art. 1º Entran en dominio de la nación todos los bienes que el clero secular y el regular ha estado administrando con diversos títulos, sea cual fuere la clase del predio, derechos y acciones en que consistan, el nombre y aplicaciones a que hayan tenido.

Aseveraciones:

1. Un sacerdote o ministro de alguna religión puede comprar una hacienda y tenerla a su nombre. FALSO.
2. Un sacerdote o ministro puede vivir y hacer uso personal de un templo, pero el templo no puede ser de su propiedad. VERDADERO.
3. Si un templo tiene un huerto, el representante de la iglesia que lo administra puede comer los frutos, pero no puede utilizarlos para hacer negocio. VERDADERO.
4. La nación tiene el derecho de disponer de un templo para convertirlo en museo. VERDADERO.
5. Un templo puede ser empleado como bodega, o como centro comercial sin la autorización del estado. FALSO.
6. Los ministros que habitan una parroquia pueden rentar parte de ella para obtener dinero. FALSO.

LEY DEL MATRIMONIO CIVIL.



(...) ha cesado la delegación que el soberano había hecho al clero para que con sólo su intervención en el matrimonio, este contrato surtiera todos sus efectos civiles:

El matrimonio es un contrato civil que se contrae lícita y válidamente ante la autoridad civil.

Aseveraciones.

1. Los jueces que efectúan matrimonios en las oficinas del registro civil pueden ser ministros o sacerdotes de alguna religión. FALSO.
2. Los jueces que efectúan matrimonios en las oficinas del registro civil son empleados del gobierno de la nación. VERDADERO.
3. Los matrimonios de cualquier religión pueden ser considerados legales por el estado. FALSO.
4. Los matrimonios religiosos no puede sustituir al matrimonio civil. VERDADERO
5. Un sacerdote o ministro practicante de alguna religión puede efectuar matrimonios civiles. FALSO
6. Para obtener el matrimonio civil no se necesita estar casado por la iglesia. VERDADERO.

LEY DEL REGISTRO CIVIL.



Artículo 1º. Se establecen en toda la República funcionarios que se llamarán jueces del estado civil, y que tendrán a su cargo la averiguación y modo de hacer constar el estado civil de todos los mexicanos y extranjeros residentes en el territorio nacional, por cuanto concierne a su nacimiento, adopción, arrogación, reconocimiento, matrimonio y fallecimiento.

Aseveraciones.

1. Los jueces que trabajan en las oficinas del registro civil pueden si quieren, pedir dinero para levantar una acta de nacimiento a los padres del niño.

FALSO.

2. Los jueces del registro civil son empleados del gobierno de la república.

VERDADERO

3. El gobierno de la república se encarga de pagar a los jueces del registro civil por su trabajo. VERDADERO

4. En los archivos del registro civil se puede verificar legalmente el estado civil de todos los mexicanos. VERDADERO.

5. Los datos del nacimiento de una persona archivados en las oficinas de algún templo o iglesia se consideran válidos ante la ley. FALSO.

6. En el archivo del registro civil se encuentran datos precisos sobre los diferentes empleos que ha tenido una persona en su vida. FALSO.

LEY DE SECULARIZACIÓN DE CEMENTERIOS (Decreto)



El C. Benito Juárez, presidente interino constitucional de los Estados Unidos Mexicanos, a los habitantes de la República:

Artículo 1º. Cesa en toda la República la intervención que en la economía de los cementerios, camposantos, panteones y bóvedas o criptas mortuorias ha tenido hasta hoy el clero (...). Todos los lugares que sirven actualmente para dar sepultura (...), quedan bajo la inmediata inspección de la autoridad civil.

Aseveraciones

1. Antes de inhumar o sepultar un difunto, se necesita haber realizado una ceremonia religiosa. FALSO.
2. El clero puede seguir administrando los cementerios que tiene dentro de sus propiedades, pero el estado debe de darles permiso. FALSO.
3. Cualquier sitio que sirva para dar sepultura legal, esta bajo la inspección de la autoridad civil. VERDADERO.
4. La autoridad civil no puede inaugurar nuevos panteones sin el consentimiento del clero. FALSO.
5. Aunque los cementerios son administrados y supervisados por la autoridad civil, puede permitirse la entrada a sacerdotes o ministros practicantes de una religión, siempre y cuando no violen los reglamentos de gobierno. VERDADERO.
6. Los cementerios o panteones legales deben estar registrados ante la autoridad civil. VERDADERO.

LEY DE DÍAS FESTIVOS (DECRETO)



Artículo 1º. Dejan de ser días festivos para el efecto de que se cierren los tribunales, oficinas y comercio, todos los que no queden comprendidos en la especificación siguiente: los domingos, el día de año nuevo, el jueves y viernes de la Semana Mayor, el jueves de Corpus, el 16 de Septiembre, el 1º. Y 2 de Noviembre y los días 12 y 24 de Diciembre.

Aseveraciones.

1. El 24 de diciembre es un día festivo para todos los empleados del gobierno, por lo que no necesitan presentarse a laborar, exceptuando casos especiales.

VERDADERO.

2. Las diferentes religiones pueden establecer días festivos aunque no estén dentro de los especificados en la Ley de Dios Festivos. FALSO.

3. Todos los establecimientos de gobierno están obligados a realizar actividades normales el día 16 de septiembre. FALSO.

4. Los tribunales deben seguir funcionando el día 16 de septiembre. FALSO

5. Los establecimientos comerciales pueden cerrar sus puertas los días 1º y 2 de noviembre porque son días festivos. VERDADERO.

6. Los ministros o sacerdotes practicantes de alguna religión no pueden cancelar como día festivo el 16 de septiembre. VERDADERO.

LEY SOBRE LIBERTAD DE CULTOS



"Art.1. Las leyes protegen el ejercicio del culto católico y de los demás que se establezcan en el país, como la expresión y efecto de la libertad religiosa, que siendo un derecho natural del hombre, no tiene ni puede tener más límites que el derecho de tercero y las exigencias del orden público (FRAGMENTO).

Aseveraciones.

1. La religión católica es la única que puede ser practicada en México. FALSO.
2. Las religiones legalmente reconocidas tendrán trato equitativo ante la ley. VERDADERO.
3. Sólo los extranjeros pueden practicar religiones no cristianas. FALSO.
4. La libertad de culto a las diferentes religiones esta garantizada y protegido por la ley. VERDADERO
5. De acuerdo a la ley las personas tienen el derecho natural de practicar alguna religión. VERDADERO.
6. De acuerdo a la ley, cada persona tiene la obligación de pertenecer a alguna religión y practicarla a conciencia. FALSO.

LEY DE HOSPITALES Y BENEFICENCIAS (Decreto)



Art. 1º. Quedan secularizados todos los hospitales y establecimientos de beneficencia que hasta esta fecha han administrado las autoridades o corporaciones eclesiásticas.

Aseveraciones.

1. Todos los hospitales deben estar dirigidos por algún sacerdote o religiosa. FALSO.
2. Se les permite a los hospitales administrados por corporaciones religiosas que continúen funcionando de la misma forma. FALSO.
3. Las corporaciones eclesiásticas pueden seguir administrando casas de beneficencia siempre y cuando estén registradas, legisladas y supervisadas por la autoridad civil. VERDADERO.
4. Ningún paciente que haya estado internado en un hospital atendido por una comunidad religiosa, podrá ser trasladado a un hospital civil. FALSO.
5. No es necesario pagar algún gasto por servicios religiosos a las comunidades religiosas que atiendan a un enfermo en su hospital, sino únicamente los gastos directamente relacionados con el tratamiento del enfermo. VERDADERO.
6. La ley determina que todos los establecimientos de beneficencia como las casas para niños huérfanos, estén registradas, legisladas y supervisadas por la ley. VERDADERO.

LEY DE EXTINCIÓN DE COMUNIDADES RELIGIOSAS (Decreto)



Se da un plazo de ocho días para desocupar los conventos. (...) el Gobierno de la República, que le dificulta atender las exigencias de la administración y los gastos de guerra, dispone que en los conventos de clausura pueden obtenerse recursos y establecer varios hospitales de sangre, así como destinarse a ser alojamientos de las familias de los que han muerto peleando por la Patria y estén en la indigencia.

Aseveraciones.

1. Se decretó la extinción de comunidades religiosas para que el gobierno pudiera utilizar los conventos y otras de sus propiedades. VERDADERO
2. Quedó prohibido el servicio religioso en los templos. FALSO.
3. Juárez decidió decretar esta ley debido a que su gobierno necesitaba dinero por los gastos generados por la Guerra de Reforma o de los Tres Años. VERDADERO.
4. De acuerdo con esta ley ninguna de las propiedades confiscadas a las órdenes religiosas extintas podría ser usada como hospital. FALSO
5. De acuerdo con esta ley los monjes que tenían más de diez años viviendo en un monasterio podían permanecer en el. FALSO.
6. Esta ley estuvo dirigida a beneficiar a las familias de hombres muertos durante la guerra a favor de la república. VERDADERO.

ANEXO 9: EXAMEN DE HISTORIA DEL 4º BIMESTRE.

Escuela 11-0030 "Dr. Miguel Silva"

Examen de Historia del 4º bimestre. Nombre: _____

Subraya la respuesta correcta y completa las partes faltantes.

1. ¿Cuál era la posición del partido liberal en el tema de las relaciones entre el Estado y la Iglesia?
Que la iglesia supervisara las decisiones del gobierno.
Que la iglesia se mantuviera fuera de los asuntos del gobierno.

2. Característica del último período de gobierno de Santa Anna.
Fue un gobierno liberal que defendió los derechos de todos.
Fue una dictadura en la que impuso su voluntad personal.
Fue un gobierno democrático en el cual tanto liberales como conservadores estuvieron satisfechos.

3. Al ser depuesto Santa Anna llegaron al poder una nueva generación de liberales entre los cuales estaban...
Miguel Domínguez, Juan Álvarez, fray Servando Teresa De Mier.
Benito Juárez, Melchor Ocampo, Ignacio Ramírez, Guillermo Prieto.

4. ¿Cuál era el propósito esencial del gobierno de Juárez?
Separar a los sacerdotes de los militares.
Separar a los mexicanos de los extranjeros.
Separar a la iglesia del estado.

5. **Las cuatro etapas del movimiento de reforma fueron...**
R: _____

6. **Completa las ocho leyes radicales de reforma.**
 - 1) **Nacionalización de** _____
 - 2) _____ **Civil.**
 - 3) _____ **Civil**
 - 4) _____ **de cementerios.**

- 5) **Días** _____.
- 6) **Libertad de** _____.
- 7) **Hospitales y** _____.
- 8) **Extinción de** _____.

7. En enero de 1861 se dio la batalla final entre el liberales y conservadores por la instauración de las leyes de reforma, en que lugar se dio esta batalla.

En Querétaro. En Puebla. En Calpulalpan.

8. ¿Cuál fue la consecuencia de la derrota de los conservadores ?
Juárez regresó al poder como presidente del país.

Miguel Miramón perdió la batalla de Calpulalpan pero fue elegido presidente.

9. El gobierno de Juárez también tuvo que afrontar problemas económicos con otros países, ¿qué decisión tomó Juárez en 1861?

Se vio obligado a suspender los pagos de las deudas con España, Francia e Inglaterra.

Decidió vender partes del territorio a España, Francia e Inglaterra.

10. ¿Por qué razón los franceses no aceptaron las propuestas de Juárez y comenzaron la invasión del país?

Porque el gobierno mexicano los trató irrespetuosamente.

Porque el emperador francés quería expandir su imperio a América.

Porque los soldados franceses quisieron casarse con mujeres mexicanas.

11. ¿Cuál fue la actitud del partido conservador al iniciarse la intervención francesa en México?

Se unieron a los franceses en contra del gobierno de Juárez.

Se unieron a Juárez en contra de los franceses.

Se mantuvieron neutrales en el conflicto entre mexicanos y franceses.

12. ¿Qué generales comandaban a los ejércitos de Francia y México en la batalla de Puebla del 5 de mayo de 1862?

Los generales Lorencez y Zaragoza.

Los generales Forey y Díaz.

13. ¿Cuál fue la actitud de Juárez ante la invasión del ejército francés?

Sin importar las desventajas, Juárez siempre luchó por sostener el

gobierno electo de acuerdo con las leyes mexicanas.
Juárez siempre trató de negociar con los invasores para obtener la paz sin importar las consecuencias políticas.
Juárez se hizo impopular por su proclividad a los lujos.

14. Generales del ejército mexicano leales a Juárez en su lucha contra los invasores franceses...

Pascual Ortiz y Francisco Villa.

Mariano Escobedo, Ramón Corona y Porfirio Díaz.

Jesús González Ortega y Santos Degollado.

15. Partido político mexicano que convenció a Napoleón III emperador de Francia a enviar un príncipe europeo a gobernar a México.

Partido conservador. Partido liberal. Partido anti reeleccionista.

16. ¿De qué año a qué año fungió como emperador de México el archiduque Maximiliano de Habsburgo?

De 1855 a 1860. De 1860 a 1864. De 1864 a 1867.

17. ¿Cuál fue el verdadero apoyo que le permitió a Maximiliano gobernar en México?

El apoyo del partido conservador.

El apoyo de la Iglesia.

El apoyo de las tropas de Napoleón III.

18. ¿Por qué retiró Napoleón III el ejército francés de México?

Por las presiones de los Estados Unidos y las derrotas que sufrió Francia ante Prusia.

Porque la Iglesia le retiró el apoyo a Maximiliano.

19. Ciudad en la que fue derrotada la última parte del ejército conservador que apoyaba a Maximiliano.

Torreón.

Toluca.

Querétaro.

20. ¿Cuál fue la consecuencia de la derrota del ejército imperial de Maximiliano?

Maximiliano y sus generales cercanos fueron fusilados.

Maximiliano y su esposa Carlota fueron condenados a prisión.