



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.

UNIDAD 096.

DF. NORTE.

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y CONSTRUCTIVAS PARA EL
DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN DE LA HISTORIA EN LOS ALUMNOS DE
4 GRADO DE PRIMARIA.**

BEATRIZ BAÑOS LOZA

ASESOR: DR. CÉSAR GREGORIO SOBERANES CRUZ.

MÉXICO, D.F. 2012



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.

UNIDAD 096.

DF. NORTE.

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y CONSTRUCTIVAS PARA EL
DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN DE LA HISTORIA EN LOS ALUMNOS DE
4 GRADO DE PRIMARIA.**

BEATRIZ BAÑOS LOZA

**TESINA (Recuperación de la Experiencia Profesional) PRESENTADA PARA
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA.**

MÉXICO, D.F. 2012.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN.	6

CAPÍTULO I

HACIA EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

1.1 La Comunidad como ambiente socioeducativo.	11
1.2 Experiencia Docente.. . . .	12
1.3 La Historia en el aula.	14
1.4 Orientación Pedagógica.	18
1.5 Antecedentes Educativos.. . . .	20

CAPÍTULO 2

EL JUEGO Y EL CONSTRUCTIVISMO

2.1 Teorías Pedagógicas de Jean Piaget, Ausubel y Vigotsky	24
2.2 Alternativas en el Aprendizaje de la Historia	29
2.3 Propósito de Planes y Programas con relación a la Historia	31
2.4 Concepto de Historia.	36
2.5 El juego y la Historia.	39
2.6 El Constructivismo y la Historia	41

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA EN LA HISTORIA

3.1 En busca de una metodología en la Historia.	45
3.2 Experiencia docente e Historia.	48
3.3 Propuesta constructivista.	51
3.4 Apropriación del Conocimiento mediante el juego.	53

CAPÍTULO 4

RECUPERACIÓN DE LA EXPERIENCIA DOCENTE EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

4.1 Organizar estrategias lúdicas y el constructivismo.	59
4.2 Planeación Pedagógica mediante estrategias lúdicas y la corriente constructivista.	63
4.3 Evaluación.	89

CONCLUSIONES.	91
----------------------	-----------

BIBLIOGRAFÍA.	93
----------------------	-----------

ANEXOS	95
---------------	-----------

DEDICATORIA

Agradezco a Dios y a los santos la fe y la fortaleza que me brindan día a día, para continuar el camino que emprendí hace algunos años al decidir ingresar a la Licenciatura en Educación y que había dejado inconcluso por los obstáculos que la vida presentó.

Dedico esta tesina a mis hijos Joaquin y Alondra que son la vida misma, el amor del corazón y el motor que motiva mi deseo de superación.

A mi madre que ha sido el refugio de mi alma y la conciencia de mi esencia. Ella es mi mejor amiga, mi confidente y el ser que me enseñó con esfuerzo y dedicación a continuar con proyectos, ilusiones y esperanzas.

A mi hermano Alejandro que siempre está a mi lado en tristezas y alegrías. Que comparte conmigo su vida y destino, que me enseñó que hay más de un camino para llegar a Dios.

Por último agradezco a los maestros de la Universidad Pedagógica Nacional que son excelentes orientadores para la construcción del conocimiento.

Respeto me da el verdadero maestro.

Silencio de amor que sale de alma.

Mirada de paz sincero y sereno.

Me brinda el saber sin pena y con calma...

INTRODUCCIÓN

Conocer y disfrutar la historia es una conquista que cada individuo debe lograr y no que alguien pueda darnos. Como docente podemos contribuir siendo promotores para que nuestros alumnos despierten su interés por la historia y crear las condiciones para que esto suceda. Pero para conseguir esta ambiciosa expectativa es necesario cambiar la manera tradicional de la enseñanza y el aprendizaje de la historia por actividades significativas para los alumnos, hay que comprender que enseñar historia es algo más que un simple dictado o lectura de acontecimientos irrelevantes, es mucho más que memorizar fechas y nombres de personajes del pasado. Se trata de un proceso progresivo de construcción del conocimiento. Es necesario que cada alumno sea capaz de reconstruir el pasado histórico, de comprender la ideología de los protagonistas de la historia, de realizar juicios históricos sobre las consecuencias que ha tenido para nuestro país los errores y aciertos de los hechos históricos en sus diferentes épocas, así como concientizar a los alumnos en la enorme responsabilidad de crear una historia del presente que ayude a transformar el futuro del país en beneficio de todos los mexicanos.

El reto es ir en busca de estrategias que favorezcan verdaderamente la formación del alumno en el proceso enseñanza- aprendizaje, creando en las aulas, las condiciones indispensables para que los alumnos se conviertan en seres activos que construyan el conocimiento, motivando un ambiente propicio para el conocimiento, construyendo el aprendizaje con investigación, análisis, crítica y responsabilidad y sabemos que ese conocimiento contribuye a mejorar su vida presente y futura.

El alumno debe lograr obtener información en forma efectiva debe revisar, buscar, localizar y seleccionar información relevante. Por tanto debe construir su propia idea sobre el hecho histórico, sintetizar el contenido y por último transferir esa nueva información a otras situaciones.

La comprensión de un conocimiento es un proceso que requiere primeramente centrarse en los conocimientos previos ya que el nuevo conocimiento se asentará sobre el que ya se tiene, después despertar la curiosidad del alumno mediante estrategias lúdicas y constructivistas para el aprendizaje de la historia, que le sean significativas, involucrar a los alumnos en la reconstrucción activa de conocimiento por ello el docente debe seleccionar los materiales que mejor respondan a los propósitos de aprendizaje.

Es necesario que el docente tenga presente que necesita cambiar su forma tradicional de enseñanza de contenidos, por una enseñanza integral mediante la utilización de numerosas estrategias, pero todas ellas, deben tener como finalidad que el alumno tenga un papel protagonista en el proceso enseñanza-aprendizaje y el docente un orientador que motive al alumno para despertar el interés de la apropiación del conocimiento, surgido de la necesidad de una interacción social, ya que al compartir con otros el acto de elegir, explorar, leer, interpretar, analizar, criticar y hablar sobre lo que comprendemos, sentimos o aprendemos, llegamos a conocimientos que puedan modificar nuestra forma de ver la realidad que nos toca vivir y nuestra propia conducta.

De ahí que esta tesina aborde la recuperación de la experiencia docente dirigida al desarrollo de un aprendizaje activo y de competencias que permitan recabar información, analizarla y comprenderla dentro del grupo escolar de 4º grado de primaria del Colegio las Américas. Es por ello, que el aprendizaje de la historia debe ser un acto placentero motivado por la libertad de ideas e intereses de los que participan en su reconstrucción, sin olvidar que los materiales, estrategias y actividades, deberán ser acordes a la edad de los alumnos para que puedan interesarse en la construcción del conocimiento.

El capítulo I da a conocer los antecedentes sobre la problemática a tratar como son los aspectos socioeducativos de la comunidad escolar, experiencia docente enfocada al aprendizaje de la historia en el aula, y se justifica la problemática.

Al diseñar estrategias que acerquen a los alumnos al mundo de la historia tenemos que considerar los aportes de autores teóricos como Piaget, Ausubel y Vigotsky, así como las estrategias lúdicas y constructivistas que propicien el desarrollo de habilidades y conocimientos aplicados en su vida diaria, dirigidos a la metacognición del alumno que participa en el proceso enseñanza- aprendizaje. Contribuyendo a la adquisición de valores étnicos, personales y para la convivencia en sociedad y la afirmación consciente de la identidad nacional es decir competentes.

El capítulo 2 analiza los planes y programas retomando aspectos sobresalientes sobre la reforma educativa, la cual pretende elevar la calidad de la educación, mediante la implementación de competencias así como enfocar el concepto de historia que plantea como objeto principal de estudio al hombre: su pasado, presente y futuro con sus constantes cambios y transformaciones a lo largo del tiempo. Sugiriendo la necesidad de implementar estrategias lúdicas y constructivistas que sirvan de partida para mejorar el aprendizaje de la historia en los alumnos de 4ª grado de primaria del Colegio Las Américas.

Al ir en busca de la metodología en el **capítulo 3**, retomamos algunos conceptos, como el caso de la experiencia docente que implementa actividades más concientes que responda a las actuales necesidades del aprendizaje histórico, mediante una propuesta constructivista que se base en las investigaciones de Piaget cuando expresa la necesidad de crear una metodología centrada en las fases del pensamiento en la cual, se encuentran los alumnos, por un lado Vigotsky es esencial darle la importancia necesaria a la interacción entre alumnos con alumnos y docente y por otro Ausubel considera que los aspectos significativos tienen una importancia primordial en su realización.

En el capítulo 4 se recupera la experiencia docente cuando se organizan estrategias lúdicas y constructivistas tomando como referencia la selección adecuada de materiales didácticos para su implementación, el portafolio de evidencias, el conocimiento previo como inicio de construcción del conocimiento, tomando como

eje central el diálogo y el trabajo colaborativo, así como adecuar las actividades a la edad del alumno para no perder el interés de Aprender a aprender jugando, investigando y experimentando.

CAPÍTULO I

HACIA EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

1.1 LA COMUNIDAD COMO AMBIENTE SOCIOEDUCATIVO

Tónnies (1947) plantea que : La comunidad es un grupo o conjunto de individuos, que comparten elementos en común, tales como idioma, costumbres, valores, tareas, visión del mundo, edad, ubicación geográfica, estatus social y roles.¹

Por lo general en una comunidad se crea una identidad común, mediante la diferenciación de otros grupos o comunidades, que es compartida y elaborada entre sus integrantes y socializada.

La comunidad Gertrudis Sánchez, pertenece a la delegación Gustavo A. Madero en México D.F. El estatus social y económico de la población es de nivel medio bajo y la gente de esta comunidad, se dedica a trabajos ambulantes entre los que encontramos puestos de comida, frituras, dulces, venta de cosméticos entre otros. En cuanto a la vivienda son departamentos chicos con una recamara que no son propios, Las familias están integradas en un 80% por padres divorciados, un 10% lo forman madres solteras y el 10% restante son matrimonios donde ambos padres trabajan la mayor parte del día. El 70% de estos niños pasan el día en la calle, El 20 % con sus abuelos o un familiar cercano y el 10% están a cargo de vecinos.

Un ambiente socioeducativo es aquel que contiene una formación de actitudes de los estudiantes y los padres de familia, que estarán dispuestos o no a producir cambios en su vida personal, cultural y en su contexto social inmediato.

La escuela "Colegio las Américas", se encuentra ubicada en la calle norte 86-A número 6003 Bis, en la colonia Gertrudis Sánchez, pertenece a la Delegación Gustavo A. Madero.

¹TÒNNIES, Bruno. Comunidad y sociedad, Buenos Aires, Armengol, 2010 p.8

La escuela tiene una antigüedad de 18 años y en sus inicios sólo prestaba servicio de Jardín de niños que en aquel entonces se llamaba “Carrusel”, posteriormente y ha petición de la comunidad, misma que tenía a sus hijos a punto de terminar el 3º año de jardín lograron convencer a la directora para que también se ofreciera el servicio de primaria y no se perdiera la secuencia ni la manera como se trabajaba con los niños. El lugar donde se encuentra la escuela es una casa adaptada para centro educativo que ha tenido algunas modificaciones que hoy en día cuenta con salones y patio muy pequeños.

La escuela cuenta con 14 docentes de los cuales 8 son normalistas, 2 son bachilleres habilitados, 3 del IPN. y uno de la ESEF, cuyas labores se dividen en: Director, secretaria, 8 docentes frente a grupo, 2 docentes que imparten la materia de Inglés, el docente de computación y el maestro de educación física, además del personal de intendencia.

La institución denominada Colegio las Américas cuenta con 8 grupos: dos de primero, un segundo, dos terceros un cuarto, un quinto y un sexto con una matrícula total de 145 alumnos.

1.2 EXPERIENCIA DOCENTE

Como asistente educativo y bachiller habilitado, tengo 14 años de servicio frente a grupo en varias escuelas, actualmente trabajo en el colegio las Américas con el grupo de 4º año, con una matrícula de 26 alumnos dentro del grupo, de un total de 145 alumnos del Colegio las Américas.

Dentro de los años de labor docente, he observado la falta de interés de los niños de diferentes grados respecto a la historia, encontrando que los docentes carecemos de estrategias para involucrar a los alumnos en el proceso de reconstrucción histórica; una estrategia cambiaría el panorama del niño respecto a la historia en general.

De la manera en que se imparte actualmente la materia de historia se buscan sólo la memorización de acontecimientos por lo que al niño le es poco significativo el aprendizaje de acontecimientos y que no representaría nada en el transcurrir de su vida, por ello, éstos se aburren y no le encuentran sentido alguno al aprendizaje.

El docente exige, memorizar fechas y acontecimientos, pero no se centra por el interés que despierte el conocimiento nuevo en el que se pueda transformar la forma de ver nuestro pasado, presente y futuro.

Es importante mencionar que los alumnos no cuentan con el deseo, la motivación, ni la necesidad de aprender la historia ya que se ven forzados a hacerlo para cubrir el requisito de aprobar la materia.

Lo anterior nos lleva a formular la hipótesis de que

El docente no cumple el propósito de entusiasmar al alumno para comprender un hecho histórico, con esta carencia los alumnos pasan de un grado a otro con la misma deficiencia, sin encontrarle el gusto a la materia. Es labor del docente el encontrar estrategias que acerquen al niño a la historia de manera significativa.

Entendiendo por estrategias al conjunto de acciones que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica, que se pone en práctica en la vida cotidiana dentro del aula.

Esta inquietud de acercar al niño a la historia de manera significativa, requiere de un gran compromiso involucrar al docente de manera activa en la búsqueda de herramientas necesarias para interesar al niño en el mundo fascinante de la historia al poner en marcha estrategias lúdicas y constructivistas que despierten ese deseo de todo ser humano por conocer y transformar su realidad por medio del conocimiento.

1.3 LA HISTORIA EN EL AULA

Al observar las actividades que realizan los alumnos de 4 grado de primaria del Colegio las Américas para comprender el contenido de los libros de historia y lograr un aprendizaje sobre los temas tratados, así como su empeño por memorizar su contenido sin poder relacionarlos con su vida cotidiana, descubrimos que sólo realizan una lectura mecánica, sin sentido y con el único interés de pasar la materia, leen pero contestan las actividades de manera equivocada o no saben qué responder cuándo se les pregunta sobre el contenido de la lección y al realizar la exposición del tema se presenta atención dispersa y aburrimiento, de ahí surgieron las siguientes interrogantes:

¿Por qué no explican el contenido del tema tratado, en su libro de historia?

¿Por qué los niños no saben cómo realizar la síntesis o resumen de los temas de historia?

¿Por qué se presenta un bajo rendimiento escolar en los alumnos al momento de realizar los exámenes bimestrales de la materia de historia?

Incluso ¿Saben decodificar lo que lee? Es decir, ¿Comprenden lo que leen?

De estas interrogantes, surge la necesidad de encontrar el por qué del problema:

a) fallas como docente que influyen en que los niños no comprendan ni se interesen por los temas de historia.

b) Los malos hábitos que arrastran de años anteriores, respecto a los temas de historia, como concentrarse sólo en el aprendizaje memorístico.

c) Lo complejo que los docentes podemos hacer temas tan sencillos, la falta de motivación, para que los alumnos se interesen por los temas de historia y la falta de información sobre la aplicación de temas históricos en su vida cotidiana presente y futura.

Después de identificar las posibles causas que influyen en la comprensión y aprendizaje de la materia de historia, consideraremos algunos planteamientos que nos ayudarán a encontrar la solución a estas problemáticas:

a) ¿Cuál de esos factores influye de manera determinante para que los alumnos de 4° de primaria del Colegio las Américas, no les guste la materia de historia?

b) ¿Cómo involucrar al niño de 4ª año de primaria para desarrollar gradualmente el aprendizaje histórico, indispensable para el aprendizaje autónomo?

La búsqueda de una respuesta a estos planteamientos conduce a formular la siguiente tarea:

¿Cómo y cuándo? Plantear actividades lúdicas y constructivistas a través de las cuales los alumnos desarrollen primeramente: el gusto por la historia, para posteriormente involucrarse de manera activa en la apropiación del conocimiento y luego en la construcción del mismo.

Para ello indagaremos en el plan y programas de estudio, así como de las sugerencias de cómo impartir la asignatura de historia, encontrando los siguientes puntos de partida enfocados en el programa 2009 de la RIEB.²

La enseñanza de la historia, implica evitar las prácticas que privilegian la memorización de nombres y fechas, para priorizar la comprensión temporal y espacial de sucesos y procesos ligados. Se debe trabajar para que los alumnos miren el pasado y encuentren respuestas a su presente; consideren que los conocimientos históricos no son una verdad absoluta y única, a partir de comparar diversas fuentes y descubrimos que existen diversos puntos de vista sobre el mismo acontecimiento histórico de acuerdo al enfoque por competencias.

² SEP. Plan de Estudios 2009. Educación Básica Primaria. México. p 195

En cuarto grado se estudia la historia de México, por lo que los alumnos que se hallan entre los 9 y 10 años de edad poseen ideas de cómo fue el pasado de nuestro país y ha desarrollado nociones sobre el tiempo histórico y el manejo de fuentes. Por ejemplo al inicio de este grado tiene idea de las unidades de medición y el ordenamiento del tiempo, como año, década y período y el trabajo con a.C y d.C; ordenan secuencialmente acontecimientos u objetos que les son significativos, distinguen cambios y permanencias visibles de un período a otro y establecen relaciones causales sencillas y tangibles entre acontecimientos o entre componentes naturales y las formas de vida. Así mismo, saben que los objetos, imágenes o relatos son fuentes que brindan información sobre como vivía la gente del pasado. Los alumnos, deberán usar esos conocimientos para avanzar en el desarrollo del tiempo histórico, pues se requiere mayor precisión para entender procesos históricos. También avanzarán en la distinción de los cambios y permanencias en las formas de vida y en distinguir más de una causa en el desarrollo de los procesos de estudio. Sin embargo para el logro del aprendizaje histórico partimos de la recuperación histórica, desde sus inicios en la vida de los alumnos.

En SEP³(1993) se plantea la enseñanza de la historia de la siguiente manera:

En los primeros grados se pretende que el alumno adquiera e identifique sus cambios a través del tiempo, los de su familia y algunos objetos de uso común y los de los lugares que habita.

“Se busca despertar el deseo de conocer así como su capacidad de percepción en los cambios de su entorno inmediato, también desarrollar esquemas de ordenamiento y en los últimos grados se promueve la adquisición de hechos históricos más complejos”.⁴

Despertar el interés por los cambios históricos en cuanto a las ciencias, la cultura y las formas de vida cotidiana de nuestros antepasados, se debe valorar el legado que han dejado a través del paso del tiempo y tomarlo como referencia propia.

³ SEP. Plan y programas de estudio.1993.Educación Básica. Primaria p 89

⁴ Id. p 89

“Se pretende rescatar el conocimiento y reflexión de la personalidad e ideología de personajes históricos cuya vida ha contribuido en la formación de nuestra nacionalidad, valorar su amor a la patria y su aportación en el desarrollo de nuestra nación independiente y soberana. Motivando el deseo de una identidad nacional sólida y llena de valores cívicos”.⁵

Cuando los alumnos entran en contacto con los personajes históricos que han marcado el rumbo de la historia pasada, presente y futura de nuestra nación, se involucran de manera activa en la búsqueda comprender, analizar y criticar la ideología que los llevo a tener un fuerte amor a la patria y a la libertad.

Para llegar a un conocimiento de la historia de una manera significativa también es necesario, integrar el estudio de la historia con otras asignaturas, tal es el caso de la geografía cuyo aportación a la historia es de suma importancia, se reconoce la influencia del medio sobre las posibilidades de desarrollo humano, el aprovechamiento de los recursos naturales en la transformación del medio natural y económico. Así como en su caso la influencia destructiva del hombre sobre el medio.⁶

Después de retomar como planes y programas plantea la enseñanza de la historia, para un aprendizaje significativo, es importante buscar la solución a la problemática existente en cuanto a su aprendizaje, la experiencia y el trabajo en el aula, tratando de identificar las posibles causas para la falta de conocimiento histórico en los alumnos de 4ª grado de primaria del Colegio las Américas.

⁵Ibid.;p 90

⁶Ibid.; p.91

1.4 ORIENTACIÓN PEDAGÓGICA

Reconocer las dificultades que muestran los alumnos es labor del docente a cargo de un grupo escolar e identificar las posibles causas por las cuales, los alumnos no tienen un óptimo proceso educativo, es por ello, que al referirnos al problema del aprendizaje de la historia, se puntualiza que aprender a comprender un texto de historia y lograr el interés al mismo tiempo para llegar al conocimiento, es una conquista que los alumnos tienen derecho a desarrollar, ya que es el acceso a la cultura y a un conocimiento autónomo, sin embargo, promover la enseñanza de la historia pretende que los alumnos tenga los elementos suficientes para desarrollar un pensamiento crítico, buscando como propósito primordial el logro de una identidad nacional.

Al realizar un análisis de estrategias y herramientas de trabajo de la experiencia propia, encontramos necesario reunir los elementos que han contribuido dentro de la práctica docente para el logro de la enseñanza de la historia de manera constructivista, sin olvidar las estrategias lúdicas que han contribuido al logro de un sentido significativo en el aprendizaje de los alumnos.

La comprensión y el aprendizaje de la historia, se hace difícil para muchos de nuestros alumnos, por lo cual es importante que después de analizar las causas de esta dificultad, el docente necesita involucrarse de manera más activa para realizar una propuesta que ayude a implementar estrategias para motivar a los alumnos a tener primeramente, el deseo de reconstruir la historia y posteriormente comprenda, reflexione y analice los contenidos de los temas de manera conjunta para que se apropie del conocimiento en forma veraz.

El estudio, observación y aplicación de estrategias lúdicas y constructivistas, con los alumnos de 4^a grado de primaria del Colegio Las Américas, con una matrícula de 26 alumnos dentro del grupo, de un total 145 en el ciclo escolar 2010-2011, tiene como objetivo central: Identificar una nueva forma de impartir la materia de historia, para

despertar su interés, a través de una serie de estrategias, que permitirán el intercambio de experiencias, con el fin de mejorar el aprendizaje en los alumnos, fomentar el hábito de la comprensión en lugar de la memorización y con ello, la apropiación de los conocimientos, lo que propiciaría, a formar alumnos autónomos dueños de su conocimiento.

Los planes y programas de estudio, cumplen con la función insustituible de ser una herramienta como medio para organizar la enseñanza de manera integral, para establecer un marco común de trabajo en las escuelas de todo el país, dedicando 1.5 horas a la semana en la construcción de la historia. Sin embargo no se puede esperar que una acción aislada tenga resultados significativos, si no está articulada de manera en que el alumno y el docente puedan acceder desde distintos ángulos a crear los ambientes para el aprendizaje significativo es así que:

“Dentro de los propósitos de plan y programas se pretende que los alumnos desarrollen gradualmente estrategias para el trabajo intelectual, conocimiento y uso de las fuentes de información. Se propicia el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes indispensables para el aprendizaje autónomo.”⁷

Con el fin de que los alumnos aprendan a pensar históricamente, se promueve el desarrollo de 3 competencias de acuerdo a la RIEB⁸

a) Comprender el tiempo y el espacio histórico, permite entender cómo el pasado, presente y el futuro están estrechamente relacionados con nuestra vida y el mundo que nos rodea. Implica la apropiación de los sistemas de medición del tiempo, el desarrollo de habilidades de pensamiento para establecer relaciones entre los hechos históricos y la construcción de esquemas de ordenamiento cronológico.

b) Manejo de información histórica permite que el alumno adquiera conocimientos, actitudes y habilidades, para seleccionar, analizar y evaluar críticamente información y para fundamentar de manera adecuada las versiones sobre el pasado histórico y

⁷ Ibid.: p 13

⁸ SEP. Op cit. p 196

c) Formación de conciencia histórica nos permite comprender cómo las acciones, valores y decisiones del pasado influyen en el presente y en el futuro de la sociedad y de la naturaleza.

El estudio de las causas reales, las competencias para el logro de un pensamiento histórico, así como las actividades que se realizan dentro del aula son primordiales para detectar fortalezas y debilidades del docente y con ello encontrar la mejor manera en que el alumno se involucre en la construcción del conocimiento.

1.5 ANTECEDENTES EDUCATIVOS

La educación básica en México, a partir de la puesta en marcha del plan de estudios y programas de 1993, pretende mejorar la calidad de la educación, a través de dar atención a las necesidades de aprendizaje de los alumnos, puesto que la sociedad es cada vez más compleja y requiere que sean analíticos y críticos para que puedan resolver con eficacia los requerimientos del mundo en el que les toca vivir.

La preocupación por tanto de los docentes es el encontrar las herramientas necesarias para desarrollar en los alumnos las habilidades, destrezas y competencias necesarias para construir mejores condiciones, dentro de una sociedad cada vez más demandante.

La educación es un derecho educativo de todos los mexicanos:“El Artículo Tercero Constitucional formuló de la manera más exacta el derecho de los mexicanos a la educación y la obligación del Estado de ofrecerla.”⁹

⁹ SEP. Op cit. p. 9

Para que toda la población escolar tenga el deseo de acceder al conocimiento, surge la inquietud sobre la práctica docente y la formación de los niños en torno a la comprensión y aprendizaje de la historia, la cual pretende lograr que los alumnos se interesen por el conocimiento histórico y el poder seleccionar información que les permita realizar conciencia de nuestra realidad.

En primer lugar es necesario recuperar la experiencia docente con las actuales problemáticas de estrategias para la enseñanza de la historia relativas al aprendizaje en el aula, posteriormente crear conciencia en los alumnos y maestros, de la enorme importancia que tiene la historia en la comprensión del pasado histórico y como este ha tenido consecuencias en nuestro presente para posteriormente transformar nuestro futuro próximo.

En los pasados veinte años, antes de la reforma educativa de 1993, la enseñanza de la historia, había sido enseñada dentro del área de las ciencias sociales, la integración por área de los estudios sociales estaba fundada en hipótesis didácticas muy sugerentes que aspiraba a promover el conocimiento unitario de los procesos sociales, utilizando aportaciones de múltiples disciplinas, diversas evaluaciones realizadas por maestros y educadores, demostraron que la cultura histórica de los estudiantes y egresados de la educación básica era deficiente y escasa. Al restablecer la enseñanza de la historia, se parte de que esta asignatura posee un valor formativo que contribuye a la formación de valores étnicos personales y para la convivencia social así como la formación de una identidad nacional.

En los programas de estudio 2009, la perspectiva de la historia contribuye a valorar el legado histórico, al desarrollo y fortalecimiento de valores, así como a la afirmación de la identidad nacional en los alumnos. El conocimiento histórico permite entender y analizar el presente, así como planear el futuro, aproxima al alumno a la comprensión de la realidad y a sentirse parte de ella, como sujeto histórico.

Así, el desarrollo de esta propuesta va dirigido a enriquecer saberes, mediante la puesta en marcha de estrategias de carácter lúdico y constructivistas que permitan involucrar a los alumnos en el fascinante mundo de la historia y el desarrollo de aprendizajes significativos, partiendo de la creación de un ambiente cálido, de libertad, creatividad y confianza, que permita implementar el diálogo como herramienta indispensable en el logro de objetivos comunes, así como la colaboración en equipos para enriquecer el proceso de aprender a aprender de manera conjunta y determinante mediante la investigación comprensiva, crítica y razonada de nuestro pasado histórico.

El desarrollo de nuevas acciones, pretende seguir caminando hacia la construcción del conocimiento en la escuela primaria, es por ello, de suma importancia la elaboración del rescate de nuestra práctica docente como alternativa que permitan transformar la apatía del alumno por la historia a un ser activo, crítico y pensante que desee involucrarse con sus compañeros para que así, unos con otros logremos la construcción de sus nuevos conocimientos tomando como referencia sus conocimientos previos, criterios, experiencias, expectativas así como sus necesidades de aprendizaje aplicadas a su vida diaria.

La creación de estrategias relativas al juego y la construcción del conocimiento pretende que la historia no se limite a que el alumno conozca el pasado, sino buscar que el alumno sea capaz de entender y criticar ese pasado y transformar su futuro cualquiera que sea, con una crítica oportuna de su realidad.

El docente, debe conocer y manejar los planes y programas de la SEP para poder cumplir con los propósitos propuestos y retomar en la enseñanza de la historia, así como las competencias que debemos desarrollar en los alumnos. También es indispensable, considerar las teorías y conceptos de algunos autores que dedicaron sus estudios al campo del constructivismo y de las estrategias lúdicas, para comprender las aportaciones que han hecho en el campo de la elaboración de estrategia y en el proceso enseñanza- aprendizaje.

CAPÍTULO 2

EL JUEGO Y EL CONSTRUCTIVISMO

2.1 TEORÍAS PEDAGÓGICAS DE JEAN PIAGET, AUSUBEL Y VIGOTSKY

“Una gran parte de nuestro saber es construido y organizado de modo más o menos intuitivo a partir de experiencias ligadas al contexto práctico, con sus determinantes socioculturales.”¹⁰

Para Piaget el aspecto más importante de la psicología es la comprensión de los mecanismos del desarrollo de la inteligencia. Por lo cual la educación deberá planearse de acuerdo con los estadios de desarrollo del niño. Ya que para que este conozca el mundo deberá tener contacto directo con él y la enseñanza se encamina a las capacidades formales y cognitivas aquellas que están orientadas a la posibilidad de aprender. El alumno construye su conocimiento a través de una acción transformadora. No es que Piaget no acepte los aspectos emocionales y sociales sino que para él la construcción del pensamiento ocupa el lugar más importante. Según Piaget el individuo recibe dos tipos de herencia intelectual: herencia estructural y herencia funcional.

La herencia estructural son estructuras biológicas que determinan al individuo en su relación con el medio ambiente: todos tenemos capacidad para recordar, memorizar y conocer esta nos lleva a la herencia funcional que se van formando distintas estructuras mentales; Piaget plantea que parte de un nivel elemental hasta llegar a un estadio máximo (Psicología genética) por tanto:

La actividad orientada, no es una actividad arbitraria, ciega sin sentido: Construir estructuras estructurando lo real. Sólo se comprende por las transformaciones de las que es el resultado y para reconstruirlas hay que haber elaborado una estructura de transformaciones.¹¹

Según Piaget : La adaptación se forma a través de la asimilación y la acomodación.

¹⁰ M.J.Rodrigo y J Amay *Constructivismo y práctica escolar*.p. 80

¹¹ UPN. Antología complementaria de *Corrientes pedagógicas contemporáneas*. p 17 -18

La asimilación es incorporar los cambios que el individuo debe hacer sobre el medio para que en la medida que desarrolle su intelecto podrá entender aspectos más complicados; Así la mente se va acomodando a lenguajes, ideas, argumentos más complicados. En todo momento estaremos adaptándonos a través de las funciones de asimilación y acomodación a lo que llamaremos esquemas de acción.

Dentro de los esquemas de acción cada modificación provoca una acomodación que permite la asimilación de situaciones más complejas así como un aprendizaje real y significativo.¹²

Acerca del Desarrollo Cognitivo

Sobre la concepción del desarrollo de la inteligencia Piaget (1968) plantea la importancia de la construcción del pensamiento a través de estructuras internas: Estructural (Biológicas) y funcional (Distintas estructuras mentales) estas estructuras condicionan el aprendizaje. Este aprendizaje trae consigo modificaciones y transformaciones de las estructuras que al mismo tiempo una vez modificadas permiten la realización de nuevos aprendizajes.

Plantea que para llegar a una adaptación y a la construcción genética se debe pasar por la asimilación integración de conocimientos nuevos a las estructuras viejas, anteriormente construidas por el individuo (incorporar el medio al organismo) y la acomodación reformulación y elaboración de estructuras nuevas como consecuencia de la incorporación anterior (desarrollo estructurado).

Al repetir constantemente estos dos procesos se logra la adaptación del individuo que actúa y se relaciona para compensar las perturbaciones generadas en su equilibrio interno por estimulación del ambiente. Los esquemas de acción se pueden automatizar y se realizan las acciones con mayor rapidez pero también se pueden

¹² Ibid; p 19

modificar provocando una nueva acomodación que permite la asimilación de situaciones más complejas.

Los primeros esquemas son perceptivos y motores al crecer el niño va proyectando acciones en forma de imágenes mentales pasando a simbolizar no sólo recuerda la acción la traduce a lenguaje. Piaget menciona: Los factores que intervienen en el desarrollo de estructuras cognitivas son la maduración, la experiencia física, la interacción social y el equilibrio.¹³

Piaget incorpora las bases para una concepción didáctica basada en las acciones sensomotrices y operaciones mentales concretas y formales. El aprendizaje tiene lugar en la etapa sensoriomotriz desde el inicio de la vida con sus relaciones de intercambio con el mundo hasta el que culmina con operaciones formales. Llegando al desarrollo de la personalidad que incluye el desarrollo intelectual, afectivo, moral y motivacional. Por último plantea que no todo aprendizaje provoca desarrollo, el aprendizaje se refiere a conocimientos particulares y el desarrollo tiene que ver con el pensamiento y la inteligencia como instrumentos generales de conocimiento, interpretación e intervención.¹⁴

Vigotsky

Para Vigotsky el sujeto es un ser eminentemente social y por tanto el conocimiento es un producto social, tiene su importancia a las relaciones sociales y considera que la educación debe fomentar el desarrollo socio-cultural y cognitivo. Plantea que el alumno es capaz de hacer algo con ayuda para posteriormente realizarlo.

¹³ PIAGET, Jean. *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente..* Revolucionaria, La habana 1968. Pp.43-44

¹⁴PÉREZ, Ángel. *Los procesos de aprendizaje análisis didáctico de las primeras teorías del aprendizaje.* Madrid Morata 1992 p. 62

La instrucción formal en el crecimiento de las funciones como la memoria, inteligencia y lenguaje se adquieren a través de un contexto social en el que: “Las zonas de desarrollo próximo son la distancia entre el nivel de resolución de una tarea que una persona pueda alcanzar actuando independientemente y el nivel que puede alcanzar con ayuda de otros.”¹⁵

El Desarrollo de la Inteligencia

Algunos de los conceptos que plantea Vygotsky tienen que ver con procesos psicológicos como la comunicación, el lenguaje y el razonamiento entre otros indica que estos procesos psicológicos se adquieren primeramente en el contexto social y de ahí se sigue a la internalización que es el producto del uso de un determinado comportamiento cognitivo en el contexto social.

Vigotsky (1995) sostiene que el desarrollo potencial de un sujeto abarca desde su capacidad de actividad independiente en la resolución de un problema hasta su capacidad de actividad imitativa o guiada por un adulto o un compañero más capaz, afirmando que lo que un niño puede hacer en este momento con ayuda, contribuirá a que lo realice solo en un futuro. Llegando a una zona de desarrollo próximo que según el autor es la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema y el nivel de desarrollo potencial.¹⁶

En relación con el desarrollo cognitivo sostiene que este está condicionado por el aprendizaje, muestra la influencia permanente del aprendizaje en la manera que se produce el desarrollo del conocimiento. (un alumno que tenga mayores oportunidades para aprender no solo adquirirá más información, sino que logrará un mejor desarrollo cognitivo) indica que lo importante no es la etapa en que se encuentra el

¹⁵ PIAGET, Op cit. p 3

¹⁶ VIGOTSKY. *El niño y los primeros años en la escuela*. Comisión Nacional de libros de texto gratuitos, 1995. p 35.

niño sino, que construyó en ella, que actividad realizó que contenido concreto domina.

Vigotsky (1995) realiza aportaciones en el campo del constructivismo al plantear que el aprendizaje no debe considerarse como una actividad individual sino a través de la participación en procesos grupales es decir una actividad social.¹⁷

Ausubel (1983) plantea el aprendizaje significativo para atribuir significado al objeto de aprendizaje donde el aprendizaje será funcional en la medida que pueda utilizarse en una situación concreta.

Para que exista un aprendizaje es necesario tomar en cuenta los conocimientos previos y la capacidad de comprensión significativa, creando la necesidad y disposición para aprender así como seguir una secuencia lógica apropiada y delimitar contenidos de aprendizaje. Este aprendizaje debe responder a una problemática real o reconstruir del aprendizaje de acuerdo a replantear lo aprendido.

Aprendizaje Significativo

Para que un aprendizaje sea significativo es necesario que:

Los contenidos sean presentados al alumno de manera organizada, siguiendo una secuencia lógica entre ellos, tomar en cuenta sus conocimientos previos así como lo plantea Ausubel:

”El conocimiento que se transmite en cualquier situación de aprendizaje debe estar estructurado no solo en si mismo, sino con respecto al conocimiento que ya posee el alumno.”¹⁸

También debemos establecer puentes cognitivos con conceptos e ideas generales que orientan al alumno a realizar el rescate de ideas principales así como

¹⁷ Ibid: p 135

¹⁸ AUSUBEL, D.P. *Psicología Educativa*, México, Trillas,1983,p .56

organizarlas e incluirlas en forma significativa ligadas con la existencia de relaciones entre conocimiento nuevo y el que ya se posee. En definitiva:

“Los puentes cognitivos pasan de un conocimiento menos elaborado o incorrecto a un conocimiento elaborado.”¹⁹

Delimitar contenidos de aprendizaje progresivamente a través de esquemas de conocimiento y observar como el alumno crea un conocimiento a lo largo de un proceso de construcción acierto o error replanteando errores de los alumnos debidos a procesos de comprensión inadecuados.

Dentro de la teoría que plantea Ausubel (1983) aporta que la transmisión de conocimientos del docente puede ser eficaz en la medida que se tome en cuenta los conocimientos previos y la capacidad de comprensión facilitando la enseñanza receptivo-significativa.

2.2 ALTERNATIVAS EN EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA

Es necesario buscar estrategias que incrementen y fomenten el deseo del niño por aprender y conocer motivándolo desde edad temprana, entendiendo por ésta los primeros años de vida escolar, ya que al motivar al niño tendrá significado para él aprender de manera comprensiva y no mecánica, surgiendo la necesidad de involucrarse directamente en el proceso de construcción de su propio conocimiento y la aplicación de dicho conocimiento en su vida cotidiana, es decir la utilidad que brinda el saber y orientarlo para lograr que reflexione y desarrolle un pensamiento crítico que lo ayude a transformar su realidad.

Dos alternativas de trabajo que pretenden que los alumnos de 4º año de primaria del Colegio Las Américas, desarrollen gradualmente la comprensión de la historia son:

¹⁹Ibid; p.62

- a) El juego.
- b) El constructivismo.

El juego

El cual constituye el contenido principal de la vida de los infantes y con razón hablamos del niño pequeño como el niño que juega y de la primera infancia como la edad de juego. Los niños aprenden a conocer el mundo, lo que les rodea, adquieren habilidades a través del juego ya que este ofrece a los niños la oportunidad de desplegar su iniciativa y ser independientes, actúan de acuerdo a sus necesidades porque el juego puede servir para todos los fines.²⁰

Al involucrar historia y juego el alumno tendrá el interés por conocer y entender lo que dice el texto histórico, transformarlo en un juego y posteriormente en conocimiento adquirido. La dirección se dirige al desarrollo y estímulo de la actividad cognitiva, de la independencia e iniciativa de los alumnos.

El constructivismo

Es una alternativa que pretende ser facilitadora de los aprendizajes buscando que el alumno sea capaz de construir y reconstruir sus aprendizajes.

El alumno expresa sus ideas de manera directa, expone dudas y realiza un intercambio de saberes.

Para realizar con éxito esta alternativa es necesario que como docentes reflexionemos, de las acciones que practicamos en el aula para despertar el interés por aprender.

²⁰ UPN. Antología. *El juego*. México p.106.

Al relacionar el juego y la corriente constructivista:

Smilansky (1968) incluye el juego constructivo donde los objetos son manipulados para crear otros y no obstante que:

“Muchos teóricos comparten la idea de que el juego aporta beneficios intelectuales.

El juego socio- dramático puede estimular las habilidades lingüísticas y la adopción de roles, mientras que el juego constructivo puede favorecer el desarrollo cognitivo. Por tanto podemos afirmar que las actividades lúdicas pueden servir para impulsar muchos de los objetivos de la educación infantil.”²¹

Para realizar actividades que respondan a las necesidades del niño dentro de un grupo escolar es necesario dar la importancia necesaria a las estrategias lúdica y al constructivismo que pueden jugar un papel muy importante dentro del currículo.

2.3 PROPÓSITO DE PLANES Y PROGRAMAS CON RELACIÓN A LA HISTORIA

La Secretaria de Educación Pública a través del Plan y Programas de Estudio 2009 de Educación Básica primaria propuso, como objetivo fundamental elevar la calidad de la educación para que los estudiantes mejoren su nivel educativo, tengan los medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo de la nación.

La principal estrategia para lograr el objetivo en educación básica plantea realizar una reforma integral de la educación básica, centrada en un modelo educativo basado en competencias que responda a las necesidades de desarrollo de México en el siglo XXI.

²¹ Ibid; p 237

Los retos de la primaria se centran en elevar la calidad y en incorporar al currículo y a las actividades cotidianas: la renovación de los contenidos de aprendizaje y nuevas estrategias didácticas, el enfoque intercultural, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como apoyo para la enseñanza y el aprendizaje; el aprendizaje de una lengua materna, sea lengua indígena o español y una lengua adicional como asignatura de orden estatal; la renovación de la asignatura de Educación Cívica y Ética y la innovación de la gestión educativa.²²

Para el logro de los retos anteriores es necesaria la integración de contenidos en educación, requiere partir de una visión que incluya los diversos aspectos que conforman el desarrollo curricular en su sentido más amplio tal como lo plantea planes y programas SEP. (2009) El conjunto de condiciones y factores que hacen factible que los egresados alcancen los estándares de desempeño: los conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

Sus características son las siguientes:

El currículo: los contenidos deberán ser ordenados en función de una particular concepción de enseñanza, que incluye sugerencias didácticas y criterios de evaluación, con la finalidad de promover el desarrollo y el aprendizaje de los alumnos.

Los maestros y las prácticas docentes: como elementos fundamentales en la intervención educativa, los maestros son los verdaderos agentes del desarrollo curricular dentro del aula, deberán participar en:

Propuestas de formación inicial, actualización y desarrollo profesional para realizar su práctica docente de manera efectiva, aplicar con éxito los nuevos programas en el aula y atender a los requerimientos educativos.

Los medios y materiales de apoyo facilitan la enseñanza en el aula Tal como lo plantea la reforma:

²² SEP. Op cit. p. 11

Los medios y materiales de apoyo deberán ser adecuados a las condiciones del entorno social, cultural y lingüístico.

El estudio, la enseñanza y el aprendizaje establecer mecanismos para alcanzar los propósitos formativos.

Los alumnos: Representan el centro de la intervención educativa, que responda a las necesidades y valores de los alumnos. Para ello es necesario tener presente quiénes son los niños y los adolescentes.

Reconocer la diversidad social, cultural, lingüística, étnica, en estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos que viven en cada una de las regiones del país.

Las competencias para la vida: Deben responder al saber, el saber hacer y el saber ser, se manifiestan en la acción de manera integrada.

Movilizan y dirigen todos estos componentes hacia la consecución de objetivos concretos.

La movilización de saberes: Se manifiesta en situaciones comunes y complejas de la vida diaria y ayudan a visualizar un problema, poner en juego los conocimientos para resolverlo.

Representa saber hacer con saber y con conciencia respecto del impacto de ese hacer.

Las competencias deberán desarrollarse en todas las asignaturas, procurando que proporcionen oportunidades de aprendizaje significativo.

Competencias para el aprendizaje permanente: Aprender, asumir y dirigir el propio aprendizaje a lo largo de la vida.

Integrarse a la cultura escrita, así como de movilizar los diversos saberes culturales, lingüísticos, sociales, científicos y tecnológicos para comprender la realidad.

Competencias para el manejo de información: Es la búsqueda de información, pensar, reflexionar, argumentar, tener un juicio crítico que permita compartir esa información y conocimiento en distintos ámbitos culturales.

Es identificación, evaluación, selección y sistematización de información para el manejo de distintas lógicas de construcción de conocimientos.

Competencias para el manejo de situaciones: Responde a la posibilidad de organizar proyectos de vida teniendo como base una educación autónoma, considerados en la reforma educativa que plantea diversos aspectos:

Los históricos, sociales, políticos, culturales, geográficos, ambientales, económicos, académicos y afectivos y de tener iniciativa para llevarlos a cabo, administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar los que se presenten; tomar decisiones y asumir sus consecuencias, enfrentar el riesgo y la incertidumbre, plantear y llevar a buen término procedimientos o alternativas para la resolución de problemas y manejar el fracaso y la desilusión.²³

Competencias para la convivencia: Desarrolla la identidad personal y social de los alumnos al motivarlos para sentirse parte de nuestro país.

Relacionarse armónicamente con otros y con la naturaleza, comunicarse con eficacia; trabajar en equipo, tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás, manejar armónicamente las relaciones personales y emocionales, sociales, reconocer y valorar los elementos de la diversidad étnica, cultural y lingüística, sensibilizándose y sintiéndose parte de la nación a partir de reconocer las tradiciones de su comunidad, sus cambios personales y del mundo.

²³ Ibid; p 12

Competencias para la vida en sociedad: Saber responder a las implicaciones sociales, derechos y obligaciones de los seres humanos dentro de un marco de libertad y democracia. Se refiere a través de la reforma educativa a:

La capacidad para decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales; proceder a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a la legalidad; participar tomando en cuenta las implicaciones sociales de uso de la tecnología, participar, gestionar y desarrollar actividades sociales del uso de la tecnología, actividades que promuevan el desarrollo de las localidades regiones, el país y el mundo; actuar con respeto ante la diversidad sociocultural; combatir la discriminación y el racismo y manifestar una conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y al mundo.²⁴

El perfil de egreso plantea la necesidad de desarrollar competencias para la vida, que además de conocimientos y habilidades incluya actitudes y valores para enfrentar con éxito diversas tareas de la vida cotidiana.

La reforma integral de la Educación Básica pretende articular las asignaturas que conforman los currículos en uno solo que muestre una mayor integración entre los enfoques y contenidos de las asignaturas, asegure su vinculación y el cumplimiento de las competencias que los estudiantes deberán desarrollar y poner en práctica.²⁵

La reforma educativa (2009) pretende que los niños adquieran una formación cultural sólida que desarrolle su capacidad para aprender permanentemente y con independencia.

Para que esta finalidad se cumpla, es necesario que cada maestro lleve a la práctica las orientaciones del plan y programas y utilice nuevas estrategias para un trabajo de reconstrucción de la historia en forma creativa, motivada por el interés del

²⁴ Ibid; p 16

²⁵ Ibid; p 13

alumno, así que es primordial conocer el enfoque del aprendizaje de la historia contenido en plan y programas de 4º grado de educación primaria el cual dice:

“Que los alumnos desarrollen un curso introductorio a la historia de México, con un amplio componente narrativo. Este curso persigue que los alumnos adquieran un esquema de ordenamiento secuencial de las grandes etapas de la formación histórica de la nación y ejerciten las nociones de tiempo y cambio histórico aplicando a periodos prolongados.”²⁶

Sobre la base de una educación integral se pretende que el conocimiento adquirido le sea de utilidad al alumno para conocer los paradigmas ya existentes y que pueda crear los propios. El cumplimiento de estos objetivos requiere del docente herramientas que faciliten el trabajo activo dentro del aula, sin perder de vista los materiales disponibles como son los libros de historia, videos y películas históricas que enriquecen el saber y al mismo tiempo motivan al alumno hacia una construcción del pensamiento histórico. En busca no solo de los elementos culturales sino ir mas allá contribuir en la adquisición de valores éticos, personales y de convivencia social dirigidos todos ellos al encontrar una identidad nacional.

2.4 CONCEPTO DE HISTORIA

El objeto de la historia es esencialmente el hombre, del carácter de la historia en cuanto a conocimiento de los hombres depende su posición particular frente al problema.

A través del tiempo histórico nos referimos al pasado, presente y futuro de los hombres en el tiempo, el tiempo de la historia es la realidad concreta y viva, es donde se realizan los fenómenos. El ser humano modifica, crea según sus necesidades su mundo y esto es lo que hace surgir la historia que el propio ser

²⁶ SEP. Loc.cit; p 90

humano crea. El hombre a lo largo del tiempo y en el tiempo presente modifica su entorno y sus actos ocasionan cambios trascendentales que hay que estudiar para entender las causas y los efectos de los hechos históricos, el por qué surgieron, el por qué afectaron de X modo el momento histórico del que se habla y que consecuencias han tenido a lo largo de nuestro tiempo, así como los cambios que producirán en el futuro.

La definición etimológica de historia dice:

“ La palabra historia en todas las lenguas romances y en inglés deriva del griego *hōp* testigo en el sentido del que ve. Esta concepción de vista como fuente de conocimiento lleva la idea de que *hōp* el que ve es también el que sabe *hōpeiv*, en griego antiguo, significa tratar de saber informarse. Así que *hōpōth* significa indagación. Tal es el sentido con que Herodoto da al significado de la historia: indagación sobre acciones realizadas por los hombres.”²⁷

La historia es por tanto la ciencia que estudia el presente, el pasado y el futuro del ser humano, analizando sus constantes cambios físicos y sociales, económicos y políticos entre otros, para saber cómo hemos llegado a ser lo que somos y tener conciencia de nuestros orígenes y posteriormente transformar nuestra realidad con conciencia crítica.

Para realizar una investigación histórica se necesita recurrir a las aportaciones, tanto de contenidos como de métodos, de otras ciencias, pero sin perder de vista un dato fundamental el hecho histórico tal como lo define el diccionario de las ciencias de la educación:“ El hecho histórico es una suma de elementos políticos, sociales, económicos, religiosos, culturales, ideológicos cada uno de los cuales puede ser examinado desde distintas perspectivas científicas, pero que en su conjunto y en

²⁷ UPN. Antología. *Construcción del conocimiento de la Historia en la escuela* p 34

toda la riqueza de sus múltiples complicaciones constituyen objetos de análisis históricos.”²⁸.

Después de conocer la definición de historia es de vital importancia el tener conciencia sobre la problemática que se presenta en el aula sobre el aprendizaje de la historia ya que para lograr despertar el interés de los niños es necesario entender que a los niños no les sirve aprenderse de memoria fechas, acontecimientos, personajes si no lo relacionan con sus experiencias de vida.

Es por tanto que enfocaremos nuestra atención en conocer la materia de historia y los propósitos utilizados en el presente ciclo escolar como herramienta insustituible en la reconstrucción de la historia de donde parte nuestro esfuerzo para lograr que los alumnos de 4º grado aprendan la historia a través del juego y del constructivismo.

Al referirnos a los libros de historia de este ciclo escolar:

Arma la Historia: Encontramos los movimientos históricos que pretenden ir en busca de la identidad como mexicanos, analizar el pasado y el presente de nuestra patria. Así como conocer algunos personajes de nuestra historia que han contribuido de manera activa en la defensa de nuestro país contra el invasor, hechos que han marcado a los mexicanos, desigualdades y el nacimiento de movimientos revolucionarios encaminada hacia una nación más justa. Llegando a la modernidad a México en la primera década del siglo XXI. Que tiene como propósito primordial: Involucrar al alumno en la realidad que vivió México en los dos siglos pasados.

Historia cuarto grado: Parte desde cuarenta mil años antes de Cristo, hasta llegar al siglo XX. Donde intervienen culturas, personajes y acontecimientos que han forjado la nación mexicana. Con el propósito de proporcionar información sobre nuestro

²⁸ SANTILLANA. *Diccionario de las Ciencias de la Educación*. México p. 734.

pasado y despertar en los niños el gusto por la historia y el amor a la patria. Crear una conciencia de identidad común entre todos los mexicanos.²⁹

2.5 EL JUEGO Y LA HISTORIA

Partiremos de la definición de juego: es una actividad donde los niños fingen representar papeles que no corresponden a si mismos, se hace por hacerlo, a los niños les importa más la conducta que los resultados o el producto que venga de ésta, puede ser placentera, divertida y durante el tiempo que dura el juego puede cambiar tantas veces sea necesario el contexto. Aunque existen muchas definiciones sobre este tema sólo retomaremos algunos puntos esenciales al respecto.

Según J:Piaget (1951) distinguió entre juego de imitación, juego simbólicos y juegos con reglas:

El juego de imitación incluía el juego sensorio- motor aproximadamente de los 0 a los 2 años. El niño obtiene placer al realizar ejercicios donde interviene la coordinación sensorio- motriz.

El juego simbólico aproximadamente de 2 a 6 años, su función principal es la asimilación de lo real al yo, incluye la simulación de fantasía y socio dramático, manifiesta en los conflictos afectivos latentes y los aprendizajes mas significativos ocurren durante el juego.

El juego reglado a partir de los 6 años combinan la espontaneidad con el cumplimiento de las normas.

A través del juego, los niños se interiorizan paulatinamente del mundo real. De acuerdo a esta idea el juego es importante para el desarrollo intelectual del niño ya

²⁹ SEP. *Historia cuarto grado*. México p 3

que por medio de este el alumno sociabiliza, expresa sus emociones, desarrolla su inteligencia, representa la realidad.

Mediante la estrategia del juego se traslada el contenido de un texto histórico a ideas e imágenes expresadas desde la palabra escrita hasta las formas de un lenguaje dinámico para vivenciar el texto y aprender su significado. Al implicar simultáneamente aspectos cognitivos, afectivos y psicomotrices del alumno, se le permiten tener experiencias simultáneas en todos los planos y el aprendizaje realmente se produce integrado.

El juego es imaginar, nace de una necesidad del niño a realizar su propio yo, el cual posee ciertas reglas de conducta a seguir siendo éste un factor básico de desarrollo al ser diferente la conducta en la situación cotidiana del niño y la que tiene al momento del juego porque:

En el juego el niño empieza a jugar a lo que está haciendo en la realidad, creando asociaciones que facilitan la ejecución de una acción desagradable, el juego crea una zona de desarrollo próximo durante éste el niño siempre está por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria, por lo tanto se considera una fuente de desarrollo.³⁰

Mediante la actividad lúdica el niño transforma el conocimiento en una situación imaginaria que contiene todas aquellas conductas de los personajes, así como la necesidad interior que despierta representarlo. Por tanto se cumple con la comprensión del tema ya que “En la relación juego – desarrollo, proporciona cambios en cuanto a necesidades y conciencia.”³¹

A través del juego podemos llevar a cabo una educación voluntaria, la habilidad para la observación y escuchar así como el cumplimiento de las reglas lúdicas. Es por tanto que el juego es fundamental dentro de la practica docente propia, ya que es

³⁰ Ibid.: p 63

³¹ Ibid; p 64

vital para el desarrollo de los niños y a través de él adquieren nuevas habilidades, son creativos y construyen conocimientos por medio de su propia experiencia.

El juego transcurre como reflejo de una realidad pasada, presente o futura, una acción cuyo contenido es la reproducción de un instante en la vida de una persona, de algún personaje, hecho o acontecimiento.

El juego es una forma de adquirir conocimiento para ello es necesario tener un conocimiento previo de algún hecho o fenómeno y relacionarlo con su vida o con la vida de algún personaje.

2.6 EL CONSTRUCTIVISMO Y LA HISTORIA

El constructivismo es una alternativa pedagógica que comprende los procesos de aprendizaje y las prácticas sociales formales e informales facilitadoras de los aprendizajes que busca que el alumno sea capaz de construir y reconstruir sus aprendizajes. Es una concepción del aprendizaje y la enseñanza escolar que justifica su contribución pedagógica y da orientación a los docentes en el manejo de los recursos que le permitan comprender y afrontar sin angustias, frustraciones y los problemas prácticos que surjan en la enseñanza.

Dentro del constructivismo el alumno desarrolla y expresa sus ideas de manera directa, expone sus dudas y realiza un intercambio comunicativo. Por su parte el docente se convierte en orientador y realiza una planeación de actividades de acuerdo a las siguientes preguntas ¿qué enseñar? ¿cómo enseñar? ¿cuándo y como se va a evaluar? Ya que a través de estas interrogantes la planeación va a ser flexible teniendo en cuenta las características, necesidades y motivaciones de los alumnos sin olvidar las diferentes áreas curriculares. Cesar Coll establece que:

La concepción que tiene la corriente acerca del alumno y del profesor es un alumno responsable, constructor de su propio aprendizaje y el profesor un coordinador y guía del aprendizaje del alumno. La relación existente entre los contenidos escolares,

el profesor y el alumno, plantea que los primeros no deben ser arbitrarios, considerando la concepción activa de los segundos y la iniciativa de los terceros. En esos términos concibe el proceso de enseñanza- aprendizaje.³²

El aprendizaje no es copia, ni reproducción de contenidos, implica la construcción y reconstrucción donde el alumno juega un papel determinante, ya que toma la posición de un constructor de aprendizaje y el profesor es ayuda y guía en las dudas, debates u opiniones permitiendo que elijan y desarrollen de forma autónoma sus actividades al construir significados al darle sentido al aprendizaje. Al relacionar el constructivismo dentro de la historia se pretende realizar un fenómeno de reconstrucción. El alumno tendrá un papel activo mediante el cual interactúa con el objeto del conocimiento y por tanto podrá manipular, descubrir, inventar y explorar, dar significado a los conocimientos o realizar un proceso de reconstrucción.

El profesor es el guía que organiza el proceso de construcción con relación a los intereses de los alumnos, orienta las experiencias, fortalece el razonamiento, propicia oportunidades para que el alumno construya su aprendizaje, fomenta el descubrimiento y estimula la participación de todos, sabe ser mediador cuando se ha perdido el objetivo.

En cuanto a la planeación se realiza en base a necesidades e intereses del grupo escolar, será flexible para realizar ajustes constantes, el aprendizaje deberá ser significativo permitiendo que el alumno sugiera, y opine sobre los contenidos a trabajar permitiendo un intercambio constante de saberes y el alumno al analizar lo que comprendió del tema histórico dará significado en su realidad de lo aprendido porque: “El constructivismo reconoce al aprendizaje como un proceso interactivo

³² UPN. Antología básica *Corrientes pedagógicas contemporáneas*. p 12

entre pensamiento y lenguaje y a la comprensión como construcción del significado del conocimientos y experiencias.”³³

El trabajo con estrategias para el aprendizaje de la historia tiene como objetivo la comprensión para promover los aprendizajes, al comprender podrá llegar a explicar, exponer, criticar cualquier tema realizado con la construcción del aprendizaje significativo, aplicando sus conocimientos en la formación de seres autónomos.

Después de analizar el juego y el constructivismo es de vital importancia que el docente estimule y motive a los alumnos despertando en ellos el deseo de participación activa en el proceso enseñanza aprendizaje y mediante ello lograr que tenga significado relevante lo aprendido.³⁴

Para el logro de una metodología que responda a las necesidades de aprendizaje de los alumnos, se hace indispensable el análisis de los elementos más sobresalientes en la organización metodológica a desarrollar, tomando en cuenta las ventajas y desventajas para su realización.

³³ COLL, César. El constructivismo en el aula, Barcelona, Grao, 1995. p. 4

³⁴ DÍAZ, Barriga Arceo. *Estrategias docentes para el aprendizaje significativo*. México, Mc.Graw. 2002. p 48

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA EN

LA HISTORIA

3.1 EN BUSCA DE LA METODOLOGÍA EN LA HISTORIA

La metodología es el conjunto de métodos por los cuales se regirá una investigación, es aquella guía que se sigue a fin de realizar acciones propias. El método, es el procedimiento que se llevará a cabo en orden a la consecución de determinados objetivos para incrementar el conocimiento en algunos casos, o bien para llegar a dar con las mejores soluciones a un problema.

Una perspectiva constructivista sugiere que el diseño y la planificación de la enseñanza debería prestar atención en:

Los contenidos a enseñar.

Los métodos de enseñanza.

La secuencia de los contenidos.

La organización social de las actividades de aprendizaje.

Los contenidos a enseñar deben responder a la edad psicológica de los alumnos para no perder el interés de los mismos, identificando las competencias a desarrollar, orientando las situaciones a los procesos de enseñanza aprendizaje.

Los métodos de enseñanza deben ofrecer estrategias que ofrezcan la oportunidad de adquirir el conocimiento en un contexto de motivación y dinamismos que permita darle un uso real a lo aprendido.

La secuencia de los conocimientos consiste en comenzar por los elementos más generales y simples e ir introduciendo los más detallados y complejos.

La organización social de las actividades de aprendizaje se debe plantear bajo la interacción de los alumnos, en un ambiente de colaboración, cooperación y respeto.

Se pretende poner en marcha una metodología basada no sólo en el diseño y planificación de actividades, sino en la realización de estrategias lúdicas que motiven al alumno en la apropiación del conocimiento y constructivistas que involucren de manera activa, analítica y reflexiva al alumno en la reconstrucción del conocimiento, sin perder de vista las constantes históricas que permitirán al docente facilitar el

aprendizaje de la historia a sus alumnos como son: la temporalidad, especialidad, causalidad, relación presente- pasado, empatía, fuentes del pasado, continuidad y cambio e interacción con otras disciplinas.

Algunos historiadores comentan elementos que debemos considerar dentro de la metodología a trabajar como son:

El historiador Pablo Mancera propone que el conocimiento de lo que ocurrió, tiene como objetivo la introducción de elementos que permiten la proyección del futuro y resolver problemas que hoy se experimentan. “La historia no solo es el encuentro con un pasado sino la posibilidad de entender el presente, cuestionando el porqué de cada hecho y si es posible, encontrar coyunturas similares en su forma o fondo entre los procesos del pasado y presente.”³⁵.

Jorge Basadre historiador explica “Debemos entender lo que pasó, lo que sucede actualmente y lo que el futuro puede albergar, y con ello valorizar, ubicar, explicar e interpretar la historia”.³⁶

El objetivo principal de la enseñanza de la historia es la formación de una conciencia nacional, para el logro de este objetivo se debe orientar la metodología de la historia para cumplir con los siguientes puntos:

A) Entender la historia como un proceso, que va desde los primeros hombres en el tiempo y en el espacio hasta nuestros días, convirtiéndolos en actores de una realidad social.

B) El hombre no es un ser pasivo en la historia, sino el protagonista que con su actividad va haciendo historia.

³⁵CARRETERO, Mario. “¿Qué es el constructivismo?” *Revista signo*, VIII. Número 83, 2000. p 34

³⁶ Ibid; p 35

C) Se hace necesario comprender nuestra realidad histórica, para identificarnos con nuestra identidad nacional.

D) Evitar en la medida de lo posible que grupos de poder puedan utilizarla para establecer su hegemonía e ideología; a través del realizar un análisis crítico y de investigación de la realidad histórica.

E) Debemos construir una relación entre los hechos históricos y no una tendencia acumulativa y memorística.

F) Al reconstruir la historia se deberá tomando en cuenta las opiniones de los alumnos, integrándolas al contexto histórico.

G) Lograr conciencia histórica a nivel social.

El historiador Wilfredo Kapsoli al referirse a la finalidad de la historia se apoya en dos criterios:

Como ciencia:

Desentrañar los misterios del pasado, reconstruir episodios que permitan la comprensión de los problemas de una realidad.

Como ideología:

Debe tenerse en cuenta que la historia es una disciplina que aun antes de ser ciencia cumple con un rol activo puesto que permite lograr conciencia nacional popular.³⁷

³⁷Ibid; p 37

3.2 EXPERIENCIA DOCENTE E HISTORIA

El aprendizaje mediante el uso de estrategias permite favorecer la comprensión y el aprendizaje significativo de los sucesos históricos en la escuela primaria, creando actividades más conciente que responda a las necesidades de aprendizaje.

La intención es evitar que la historia se convierta en una materia repetitiva, memorística, carente de sentido y relevancia para los alumnos.

(Anjowich 2004) plantea que: “Una estrategia es un proceso de toma de decisiones en la cual una persona llámese docente o alumno determina de manera conciente los conocimientos necesarios para realizar una tarea.”³⁸

Tomando en cuenta la necesidad de crear y retomar estrategias que respondan a cómo enseñar la historia, el docente debe plantearse la búsqueda de alternativas y una nueva pedagogía que se fundamente primeramente en las estrategias utilizadas con anterioridad como lo es el aprendizaje memorístico poco significativo, analizar y criticar esas formas de enseñanza y transformar ese proceso en cambios que generen nuevas formas de apropiación del conocimiento respecto a la historia.

En esta nueva búsqueda se retoman estrategias didácticas a partir de constantes históricas, encontrando aquellas relacionadas con:

Ubicación temporal

Mediante el uso de líneas del tiempo, donde se presentan diferentes acontecimientos históricos incluidos en el currículo, tendientes a el rescate de conocimientos previos, para su ubicación temporal facilitando la comprensión de nociones de duración, sucesión y cambios sociales.

³⁸ DÍAZ, Op. cit., p 38

Espacialidad

La historia se establece en un espacio construido, por ello se busca que mediante la utilización de mapas los alumnos logren localizar y ubicar el espacio geográfico donde ocurrieron los hechos, así entender y relacionar la influencia del mismo en el desarrollo de las distintas sociedades históricas.

Causalidad

Los alumnos explican los hechos históricos, las causas que los ocasionaron así como las consecuencias que produjeron. Mediante la utilización de interrogantes como las siguientes:

¿Qué ocurrió?

¿Por qué ocurrió?

¿Qué consecuencias tuvo?

Creando un juicio histórico sobre ellas.

Confrontación de diferentes versiones.

En esta estrategia se presenta un conflicto cognitivo, donde los alumnos por medio de diversas fuentes de información de un mismo tema tratan de refutar o defender sus puntos de vista.

Relación pasado y presente:

El alumno trata de comprender como los hechos del pasado determinan situaciones actuales como son las tradiciones y costumbres. Encontrando esta relación con el uso de entrevistas a personas mayores para posteriormente analizarlas y relacionarlas con el presente o realizando investigaciones sobre formas de vida de

las civilizaciones pasadas y buscar conexiones con el presente como objetos, juguetes, alimentos, etc.

Sujetos de la historia

Identificar hombres y mujeres que vivieron en el pasado, su vida, su influencia positiva o negativa dentro de las civilizaciones del pasado y presente. Mediante la representación de personajes históricos que hablen de su vida, su ideología y sus logros.

Empatía

Entender los acontecimientos y las acciones de los hombres que vivieron en determinado tiempo como si estuviéramos presentes en el momento que ocurrieron. Mediante la proyección de una película que sumerja a los alumnos en la época a tratar, tratando de establecer relaciones entre los hechos y fenómenos. Realizando un rescate de ideas mediante la utilización de preguntas como:

¿Cómo trabajaba el hombre en su vida cotidiana?

¿Cómo vestía?

¿Cómo se relacionaba con las demás personas?

¿Qué comían?

¿Cómo eran sus herramientas o transportes?

Fuentes del pasado

Conocer e identificar los vestigios que dejaron nuestros antepasados como pinturas, construcciones, objetos. Mediante visitas guiadas a lugares históricos y museos.

Continuidad y cambio

La historia es un proceso continuo con cambios en un período de tiempo. Mediante el análisis de lugares, construcciones, personas que vivieron en determinado tiempo y ubicación, compararlas con los actuales.³⁹

Al analizar estas constantes históricas que permiten acercar a los niños a la historia concluimos que el docente debe romper de manera definitiva con el modelo de enseñanza mecánico y memorístico y dar paso a una interacción grupal de aprendizajes significativos a través del juego y el constructivismo.

3.3 PROPUESTA CONSTRUCTIVISTA

El conocimiento no es una copia de la realidad, sino la construcción que depende de la representación inicial que tengamos de la nueva información y de la actividad externa o interna que desarrollemos. Por ello, la nueva enseñanza no puede quedarse en el simple dictado de clase, esperando que el alumno memorice una determinada cantidad de datos, en donde el docente es la única fuente de conocimientos. Dejando de lado la interacción entre el maestro y los receptores, en este caso los alumnos y su opinión o posición respecto al tema en discusión.

Jean Piaget plantea que el alumno necesita una metodología que responda a las fases del pensamiento en la que se encuentra, por lo que deberá adecuarse al grado en donde se encuentre el alumno, considera que una historia de nombres, fechas y datos aislados e inconexos, carece de sentido. Así mismo dirige su metodología del conocimiento y dice que éste es resultado de la interacción sujeto-medio, se trata tanto de las relaciones puestas en marcha en actividades de formulación (decir, describir, expresar) y de prueba (convencer, cuestionar).

³⁹ SEP. Taller de Historia. *Taller para grupos técnicos de sector y zona*. México 2001.

Vigotsky expone que la clase no debe ser un monólogo, sino el espacio de interacción entre los alumnos y el docente, donde es de suma importancia el trabajo grupal.

La persona que tenga más oportunidades de aprender logrará un mejor desarrollo cognitivo, pues tendrá el reto de no quedarse en lo que hace, lo cual exige al docente una mayor exigencia individual y a la vez una mayor sensibilidad a los avances progresivos que el alumno va realizando.

Es de suma importancia que el docente realice una valoración oportuna sobre el curso de historia que va a impartir, así como escoger el texto, los materiales auxiliares adecuados y los tipos de experiencias para ser aplicadas dentro del grupo escolar.

Ausubel plantea como herramienta del conocimiento que debe ser una actividad significativa porque aprender es comprender, por lo que el docente deberá realizar una exposición organizada de contenidos, asumiendo el rol de facilitador del conocimiento, donde el alumno será el protagonista de su aprendizaje.

Tomando como referencia a éstos tres importantes autores hablaremos de 3 tipos constructivismo:

- 1.- Aquel que sostiene que el sujeto puede aprender de manera autodidacta.
- 2.- El que argumenta que la interacción social favorece el aprendizaje mediante la creación de conflictos cognitivos, que producen cambios conceptuales.
- 3.- Aquel que plantea que el conocimiento se transmite en cualquier situación de aprendizaje al estar estructurado no solo en si mismo sino en relación a sus conocimientos previos, todo nuevo conocimiento se asentará sobre el que ya se tiene.

Estos elementos contribuyen para mejorar el conocimiento, enfocado en este momento al aprendizaje de la historia, sin caer en la aplicación dogmática de estos principios sino seguir en una constante búsqueda de datos y teorías que se desarrollen al respecto para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Hablando de historia no se trata de eliminar datos y hechos sino establecer una relación complementaria, entre los diversos tipos de contenidos. Los datos deben ser relacionados, interpretados y criticados considerando la información como una necesidad para el aprendizaje, destacando los hechos en si como meros datos, pero los conceptos serán de elaboraciones personal.

Evaluación

Dentro de la evaluación se debe considerar los conocimientos procedimentales que presentan las siguientes etapas:

Adquisición.

Análisis.

Comprensión.

Comunicación.

Organización de la información.

Realización de inferencia.

Tomando en cuenta no sólo el producto final sino la elaboración del aprendizaje.⁴⁰

3.4 APROPIACIÓN DEL CONOCIMIENTO HISTÓRICO MEDIANTE EL JUEGO

La tarea principal para tener un alumno calificado, competente y competitivo es lograr que desempeñe un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrolle habilidades y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente y aplicar esos conocimientos adquiridos activa y en forma creadora.

⁴⁰ DÍAZ. Castañeda Jaime. *La enseñanza de la historia como una estrategia de integración*. Colombia. Secab 1995 p 46-47

Es preciso lograr la interacción del profesor y el alumno, esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso enseñanza-aprendizaje hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida.

El alumno necesita aprender a resolver problemáticas a analizar críticamente la realidad y transformarla, identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera, interesante y motivadora.

El alumno tiene que apropiarse de lo histórico, del conocimiento, la institución educativa existe para lograr la socialización y el docente para dirigir el proceso pedagógico y ser guía del alumno.

Para ello es necesario introducir la activación de la enseñanza a través de estrategias lúdicas que respondan a nuevos objetivos y tareas, que constituye la vía para elevar la calidad de la educación.

El ambiente que debe existir en el aula para lograr el desarrollo de competencias es:

El alumno debe ser el protagonista.

Debe existir independencia cognitiva.

El docente debe ser orientador que inyecta al alumno confianza, motivación, creatividad y deseo de construcción ya que con esto logrará desarrollar el potencial que el alumno tiene y que solo el es capaz de incrementar bajo la guía del docente.

El juego como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en las comunidades primitivas era utilizado de manera empírica. En el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades de la vida cotidiana.

Existen diversos tipos de juegos entre los que rescatamos para el aprendizaje de la historia: Los de reglas, juegos de roles, y los didácticos.

El juego actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades de aprendizaje creativo, mediante participación activa y afectiva de los alumnos por lo que se transforma en una experiencia feliz.

Juego de roles

Este le permite adentrarse en otras realidades y asimilar normas de conductas particulares de determinados grupos. Así como de interactuar con personajes reales y ficticios de determinadas regiones o periodos históricos.

En este tipo de juegos el alumno va a representar no sólo las cualidades valiosas de otras personas, sino que incluye en el contenido las propias, lo cual va a influir de manera importante en la formación de la autovaloración del alumno.

Juego de reglas

El alumno sigue determinadas normas para el desarrollo del mismo, influye en el desarrollo moral, dada la sujeción de la conducta del niño a determinadas normas.

Durante el juego el alumno entra en contacto natural con los demás niños y este desarrollo va incorporando nuevas formas de conductas, normas y reglas. De esta manera el alumno va pasando por sistemas sociales de mayor complejidad que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro.

El juego didáctico

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, es decir no sólo propicia la

adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades , sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas o sea constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos de orientación a alumnos en la forma de toma de decisiones para la solución de diversos problemas.

Desarrolla integralmente la personalidad del hombre y su capacidad creadora, como una actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Entre los juegos didácticos encontramos:

Para el desarrollo de habilidades.

Para la consolidación de conocimientos.

Para el fortalecimiento de valores.

Los aspectos importantes del juego son:

El intelectual cognitivo

Se fomentan la observación, atención, capacidades lógicas, fantasía, imaginación, iniciativa, investigación científica, conocimientos, habilidades y el potencial creador.

El volitivo-conductual

Se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, iniciativa, actitudes, disciplina, respeto, perseverancia, tenacidad, responsabilidad, audacia, puntualidad, sistematicidad, regularidad, compañerismo, cooperación, lealtad y seguridad en si mismo.

Afectivo –motivacional

Se propicia la camaradería, el interés, gusto por la actividad, del colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.⁴¹

⁴¹ OCAÑA, Luís Alexander. “*Didáctica Lúdica*.” <http://www.monografías.com>. 30 de agosto del 2011.

El juego como recurso metodológico se recomienda en aquellos temas conflictivos para el alumno. Deben corresponder con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones acerca de la evaluación y la organización escolar.

Es el momento de organizar estrategias lúdicas relacionadas con la corriente constructivista, que responda a el propósito de aprender a aprender de manera significativa y motivando el deseo de apropiación del conocimiento histórico.

CAPÍTULO 4
RECUPERACIÓN DE LA
EXPERIENCIA DOCENTE
EN EL APRENDIZAJE DE
LA HISTORIA

4.1 ORGANIZAR ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EL CONSTRUCTIVISMO

El constructivismo se destaca por ser una teoría que vincula los procesos epistemológicos, metodológicos y sociales implicados en el aprendizaje, con estrategias lúdicas que favorecen las interacciones del alumno con sus compañeros o el docente.

A través de la metodología se sigue el camino mas adecuado para llegar al conocimiento de la historia en los alumnos de 4^o grado de primaria del Colegio las Américas, ya que es el instrumento que enlaza el sujeto con el objeto de la investigación, sin la metodología es casi imposible llegar a la lógica que conduce al conocimiento.

Mediante las estrategias lúdicas para el aprendizaje de a historia elaboradas desde el exterior, por los docentes, los alumnos llegan al conocimiento al ser motivados, tratando de destacar la importancia del asunto a tratar y destacando su utilidad en la vida del estudiante.

El motivo principal para trabajar estrategias lúdicas y relacionarlas con la corriente constructivista es promover alumnos responsables de su propio proceso de aprendizaje, ya que solo el puede construir su conocimiento.

La actividad constructiva del alumno se plantea sobre el conocimiento que ya posee en un grado considerable de elaboración, para poder reconstruir aprendizajes que de hecho ya están contruidos. Es importante que la actividad constructiva se aplique en contenidos de aprendizaje preexistentes con el fin de que la construcción del alumno se acerque a lo que significa y representa los contenidos como saberes culturales.

Cambiando el papel del docente transmisor del conocimiento a un profesor orientador del conocimiento que guía y se involucra para organizar los contenidos

de aprendizaje, el conocimiento previo del alumno, la organización del trabajo grupal y por equipo permite el saber colectivo.

Así las actividades lúdicas y constructivistas aportan situaciones de aprendizaje para abordar nuevos conocimientos para los alumnos en un ambiente de motivación e interés por el juego y a su vez construyendo conocimientos. La modificación de las estrategias de aprendizaje despierta la posibilidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje al ser más atractivo para el alumno, al afrontar nuevas situaciones que les permitan involucrarse en forma activa y significativa.

Para el desarrollo de una metodología basada en estrategias lúdicas y constructivistas es necesario tomar en cuenta los siguientes elementos:

a) La utilización y selección adecuada de los materiales didácticos como son los libros de texto, títulos de la biblioteca, materiales audiovisuales e informativos, que sirven como punto de partida para la elaboración de escritos, intercambio de ideas, reflexión, formulación de interrogantes y reconstrucción crítica del conocimiento.

b) Crear un ambiente de confianza y libertad que permita la interacción, colaboración, hacer comentarios, formular preguntas o dar explicaciones, dando la importancia necesaria al diálogo y a los participantes del proceso enseñanza- aprendizaje.

c) Tomar al conocimiento previo como inicio en el proceso de construcción del conocimiento, y

d) Proponer estrategias que correspondan a la edad de los alumnos para no perder el interés de las mismas.

Para el desarrollo y aplicación de esta propuesta, se sugiere tener como eje central el diálogo y el trabajo en equipo para el logro de éste fin, se respetan las opiniones

de los demás formando argumentos a favor o en contra, creando espacios para que los alumnos se expresen con libertad sobre lo que saben y construyen.

Para involucrar a los alumnos en el mundo de la comprensión, se permite manipular los distintos textos de manera deliberada mediante la descripción de lo que dicen, vinculando lo que leen con experiencias propias, interpretando el texto de acuerdo con lo que les transmite.

Es importante tener propósitos bien establecidos para el logro de objetivos centrales y lograr mediante la aplicación de estrategias que el alumno encuentre la mejor manera de aprender a aprender llegando a la construcción de su propio conocimiento.

Es de gran beneficio para los alumnos de 4ª grado de primaria aprender jugando, investigando, experimentando sin temor al ensayo y al error, haciendo uso de su curiosidad y deseo de conocimiento, tomando como herramienta la motivación al crear la necesidad de comprensión, para finalizar aplicando los conocimientos en diversas situaciones de su vida diaria.

Realizar el proceso de evaluación valorando como expresan lo que saben y como transforman ese conocimiento a través de las actividades que realizan y las conclusiones a las que llegan mediante una relación conciente del pasado y presente.

Las estrategias lúdicas y el constructivismo brindan a la práctica docente propia, la oportunidad de cambiar la forma de trabajo en el aula y al mismo tiempo reúne los elementos necesarios para desarrollar con éxito las actividades planteadas, con la finalidad de dar significado al conocimiento.

Para implementar estrategias lúdicas relacionadas con el constructivismo debemos seguir la siguiente metodología:

Introducción

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibilitan establecer las normas o tipos de juegos.

Indica las normas que regulan las acciones de los participantes, las situaciones que se presentan y la resolución del problema.

Desarrollo

Durante el mismo se producen la actuación de los alumnos en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

Los jugadores son los participantes, que crean a partir del conocimiento de la historia y su propia personalidad.

Se realizan trabajos de indagación en libros de historia datos que les permitan continuar con el juego.

Se realiza un trabajo cooperativo basado en la ayuda mutua, cooperación, intercambio de ideas y respeto.

Enmarcado en el contexto histórico que va desde una época determinada, hasta otra de carácter relevante para el país.

Entre este tipo de juegos tenemos:

Las representaciones teatrales donde los participantes se apropian de un momento histórico y lo representan lo mejor posible.

La creación de personajes.

El personaje histórico será creado y representado por el alumno.

Culminación

El juego culmina cuando un jugador o jugadores logran alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.⁴²

Los procedimientos metodológicos para la utilización de una técnica constructivistas son los siguientes:

1.- Motivación inicial.

2.- Ejecución:

⁴²Ibid.

Técnicas auditivas ¿Qué escuchamos?

Técnicas visuales ¿Qué vemos?

Técnicas gráficas ¿Qué leemos o apreciamos?

Técnicas vocales ¿Qué decimos?

Técnicas vivenciales ¿Qué sentimos?

3.- Reforzamiento:

¿Qué pensamos sobre los elementos escuchados, vistos, leídos, apreciados, dichos o vividos?

4.- Vinculación con la vida:

¿Qué relación tiene esto con la realidad?

¿Cómo se manifiesta en nuestro barrio, ciudad o país?

5.- Sistematización:

¿Qué conclusión podemos sacar?

¿Cómo resumimos lo discutido?

¿Qué aprendimos?⁴³

4.2 PLANEACIÓN PEDAGÓGICA MEDIANTE ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LA CORRIENTE CONSTRUCTIVISTA

Objetivo:

Acercar a los niños a la reconstrucción de la historia para lograr la apropiación del conocimiento, mediante estrategias lúdicas enfocadas en la corriente constructivista que promuevan el interés de los alumnos y con ello lograr la adquisición del conocimiento y de la identidad nacional, mediante el análisis crítico de los cambios en la sociedad actual partiendo de un pasado histórico con sus propios cambios y contribuciones.

Las estrategias que se plantea en este capítulo fueron seleccionadas por encontrar en ellas elementos constructivos y lúdicos relacionados con la apropiación del conocimiento.

⁴³ AUROCH. *Técnicas grupales*. México, lukambanda,2003 p 9

Tema 1 La Prehistoria y el México antiguo

Competencia

Identifica algunos aspectos de la vida de los pueblos Prehistóricos y de Mesoamérica y reconoce su influencia con el presente.

Indicadores

Reconoce la importancia de la agricultura en el cambio de la vida nómada a la sedentaria.

Compara la forma de sembrar, la región y las construcciones de algunos pueblos mesoamericanos.

Reconoce la presencia de algunos elementos culturales de Mesoamérica en el México actual y explica algunas causas.

Identifica algunos rasgos comunes entre los pueblos mesoamericanos.

Actividades a desarrollar sobre la prehistoria y el México antiguo.

Estrategia

El juego del círculo mágico

Propósito

Conocer conocimientos previos de los alumnos, mediante la comunicación grupal.

Material: sillas.

Desarrollo:

Los integrantes del grupo formarán dos círculos concéntricos, quedando sentados frente a frente, con el fin de que puedan conversar y que al momento de escuchar la palabra cambio los alumnos del centro se recorran un lugar a la derecha y

conversen sobre lo que conocen del tema tratado, así sucesivamente hasta que el moderador indique el término del ejercicio.

Al término de esta actividad

Se coloca en el pizarrón un planisferio grande y pedir que un niño participe pasando al frente a señalar el contorno de cada continente y mencionar su nombre.

Preguntar a los alumnos

¿De donde provienen los primeros pobladores de América?

¿Creen que fue fácil para los cazadores y recolectores darse cuenta de cómo se reproducen las plantas?

¿Conocen el nombre de la civilización más antigua de Mesoamérica?

Realizar proyección de videos y películas:

Se utilizan durante el desarrollo de cada tema.

Lectura comentada por tema en los tiempos establecidos:

Los primeros pobladores.

Los pueblos de Mesoamérica.

Toltecas y Mexicas.

La cultura prehispánica y su legado.

La galería histórica

Propósito

Facilitar la apropiación del conocimiento histórico por tema a trabajar.

Material:

Libro de historia, cartulinas, colores, plumas, recortes, tijeras, pegamento y cinta adhesiva.

Desarrollo:

Dividir el grupo en equipos y repartir el material a cada uno y pedirles que representen en la cartulina la lección que les corresponde, anotando en ella los datos que para cada equipo sean más significativos.

Posteriormente colocar las cartulinas en nuestra galería, pegar en la pared del salón de clases a modo de exhibición y pedir a los equipos que comenten el contenido de su obra de arte a los demás.

Es importante que los alumnos estén relajados y tranquilos para que puedan expresarse con soltura. Se utilizará esta estrategia hasta terminar con los temas planteados con anterioridad.

Conclusión y Evaluación

Se realiza entre todos los equipos una lluvia de ideas con los elementos de nuestra galería y se diseña una red conceptual con los elementos más importantes de la contribución de cada equipo.

Nota Visita guiada al museo de Antropología.

Duración para este tema: Septiembre y octubre.

Tema 2 Descubrimiento y Conquista

Cristóbal Colón llega a América.

Competencias

Identifica algunos aspectos de la vida de los pueblos desde el descubrimiento de América hasta la conquista de México y reconoce su influencia en el presente.

Ordena y ubica en mapas hechos históricos de la vida nacional.

Indicadores

Explica por que algunos hechos han cambiado la vida de la gente en México.

Advierte el papel de los viajes de Colón y de la Conquista en la vida de los pueblos mesoamericanos.

Ubica las principales etapas históricas de su localidad y de México en un mapa.

Ubicar las principales etapas históricas de su localidad y de México en la línea del tiempo.

Actividades a desarrollar sobre el descubrimiento de América.

Estrategia

Técnica del anillo

Propósito

Propicia la comunicación para el rescate de conocimientos previos.

Material:

Lápices, hojas blancas, pizarrón y marcador.

Desarrollo:

Pedirles a los alumnos que dibujen un anillo del tamaño de la hoja y en el centro escribir lo que recuerden del tema correspondiente. Después de 10 minutos detener la actividad y colocar en el pizarrón números del 1 al 10. Pedir a cada alumno pase al frente a leer lo que escribieron para posteriormente escribir en el pizarrón los datos que sean correctos.

Realizar lectura comentada del tema y subrayar ideas principales y secundarias.

En un planisferio los alumnos identificarán la ubicación de las Indias Orientales y remarcar con rojo el recorrido por vía terrestre para ir de Europa a las Indias orientales.

Remarcar con verde la ruta seguida por los portugueses para llegar a las Indias Orientales por vía marítima.

Colorea de café el continente al que llegó Colón en su viaje hacia el occidente.

Orientar a los alumnos para realizar una discusión sobre:

¿Qué propósito perseguía Colón cuándo decidió atravesar el océano Atlántico, navegando desde las costas de España hacia el occidente?

Realizar la técnica del marinero

Propósito

Realizar la apropiación del conocimiento con actividades constructivas y lúdicas.

Material:

Cajas grandes de cartón, papeles de colores, cartulinas, tijeras, pegamento, plumones y dados.

Desarrollo:

Dividir el grupo en 4 equipos y pedirles que cada uno realice un barco dos de ellos deberán ser elaborados en cajas y otros con cartulinas para ser pegados en el pizarrón estos últimos.

Colocar tarjetas en el escritorio y letreros sobre los barcos que contengan datos sobre los cambios en la vida de los europeos y otras que contengan cambios en la vida de los mesoamericanos. Elaboradas por los equipos sobre datos importantes del tema tomando en cuenta ideas principales y secundarias.

Pedir que cada equipo mande a un integrante a tirar los dados el alumno que obtenga mayor puntuación será el primero en tomar una tarjeta y deberá pegarla en el barco correspondiente según sea la información obtenida. Si lo hace correctamente gana un punto para su equipo y si no el alumno que obtuvo menor puntuación en los dados podrá colocarlo en el lugar correcto y llevarse el punto en juego.

Gana el equipo que coloque correctamente más tarjetas en los barcos.

Después el equipo ganador dará la revancha al equipo contrario.

Cada miembro de los equipos se colocan en fila frente a uno de los barcos realizados con cajas y a la señal del maestro salen corriendo a tomar uno de los dibujos elaborados por los equipos que están colocados en el suelo se mete al barco el primero en entrar al barco dice: Los barcos españoles venían de España cargados de (vacas, cerdos, trigo o vid) y enseña el dibujo que tomo. Si es correcto el equipo

se queda con el dibujo. Después pasa otro miembro de ambos equipos a realizar la misma actividad solo con la variante que al estar dentro del barco de caja dirá: regresaban a España cargados de. (vainilla, plata, cocoa y frijol)

Gana el equipo que tenga más dibujos en su poder.

Conclusión y Evaluación

Realizar una línea del tiempo desde el descubrimiento de América hasta la conquista de México.

Realizar un mapa mental entre todos sobre los datos significativos rescatados del tema.

Rescatar la influencia que tuvo el descubrimiento de América en la conquista de México.

La Conquista de México

Estrategia

Actividad previa del anillo.

Lectura comentada sobre el tema a desarrollar, identificar ideas principales y secundarias subrayando en el libro de texto.

Identificar en un mapa de la República Mexicana la ruta de Cortés de Veracruz a Tenochtitlan (1519-1520)

Remarcar con rojo la ruta seguida por el ejército de Cortés.

Colorea de amarillo la villa Rica de la Vera Cruz.

Colorea de morado la ciudad de México- Tenochtitlan.

Escribe los nombres de Tlaxcala y Cholula en el lugar correspondiente.

Realizar discusión sobre las siguientes preguntas:

¿Qué importancia tuvo para el ejército español la batalla de Tlaxcala?

¿Por qué los españoles realizaron la matanza de Cholula?

¿Cómo ayudaron estos acontecimientos a los propósitos de conquista de Cortés?

Realizar el juego del noticiero

Propósito

Realizar el rescate significativo sobre datos relevantes de la conquista de México.

Material:

Hojas blancas, colores, cajas de varios tamaños, papeles de colores, lápices libro de SEP de historia.

Desarrollo:

Dividir el grupo en equipos y pedirles que se imaginen que son reporteros de un noticiero.

Con material realizar su caracterización de un reportero.

Pedirles que redacten una noticia sobre un tema.

Anotar en papelitos y meter a una bolsa los temas para elaborar las noticias y un miembro del equipo pasa a tomar uno y regresa a su equipo para realizar la noticia.

Los temas a desarrollar en la noticia son los siguientes:

Causas que contribuyen a la conquista de México.

Alianzas de Cortés.

La ruta de Cortés de Veracruz a Tenochtitlan.

La ciudad de Moctezuma.

La toma de Tenochtitlan.

La conquista espiritual.

Después de redactar su noticia, entre todos los equipos organizar y elaboran un estudio de televisión donde se presentarán las noticias de la conquista de México. Se colocan las noticias en un lugar visible para todos.

Conclusión y Evaluación

Por último se realizará con ayuda de todos los equipos un cuadro sinóptico con los datos que fueron significativos sobre el tema tratado y se llega a las conclusiones finales sobre ¿Cómo la conquista de México influyó en nuestro presente como nación?

Duración del tema: mes de Noviembre.

Tema 3 México Virreinal

Competencias

Identifica algunos aspectos de la vida de los pueblos Mesoamérica hasta el México independiente y reconoce su influencia en el presente.

Ordena y ubica en mapas hechos históricos de la vida nacional.

Indicadores

Identifica el impacto de algunas condiciones sociales de la época colonial en la generación de desigualdades entre los indígenas mestizos y criollos con los españoles peninsulares.

Reconoce la influencia reciproca entre España y la Nueva España.

Coloca en una línea de tiempo las principales etapas que caracterizan la historia nacional y de otros países y los ubica en un mapa.

Identifica las principales etapas que caracterizan la historia nacional y de otros países y los ubica en un mapa.

Actividades a desarrollar sobre el México Virreinal

Estrategia

Rescate de conocimientos previos:

Introducir a los alumnos al tema

Durante el periodo de 1521 y 1821 México estuvo dominado y gobernado por los españoles.

Preguntas generadoras de conocimientos previos

¿Qué es la etapa colonial?

Involucrar a los alumnos para responder la pregunta y orientar estos conocimientos previos para introducir al alumno al momento histórico.

Realizar lectura comentada y rescate de ideas principales y secundarias de la lección a trabajar:

La economía colonial.

Política y sociedad.

La herencia colonial.

Ubicar en un mapa la expansión y colonización del Virreinato y realizar comentarios al respecto. (1521-1821)

Realizar una línea del tiempo con los datos más significativos de la época del virreinato y realizar los comentarios pertinentes.

Realizar una historieta

Propósito

Realizar la reconstrucción del momento histórico del virreinato y lograr la apropiación del conocimiento significativo.

Material:

Cartulina o papel bond colores, lápices, globos, libro de historia y un dardo.

Desarrollo:

Dividir el grupo en equipos y orientarlos para que realicen una historieta del tema utilizando su libro de historia para integrar datos significativos.

Colocar las historietas en la pared y cada equipo elige un representante que se para frente al pizarrón donde están colocados globos que indican el número de participación.

Una vez que tengan su turno pasa el equipo que le corresponde dar la explicación sobre el contenido de su historieta.

Se realizan comentarios sobre lo que escucharon y visualizaron entre los integrantes de los demás equipos.

Se realiza un cuadro sinóptico con los datos más importantes de cada tema.

Conclusión y Evaluación

Por ultimo se realiza una lluvia de ideas con los aprendizajes logrados incluyendo la influencia en el presente de la época virreinal.

Duración del tema: Diciembre y enero.

Tema 4 La Independencia de México

Competencias

Expresa sus ideas y las fundamenta al conocer algunos hechos sociales e históricos.
Relaciona diversas causas de los hechos históricos en distintas épocas en su país y en otros e identifica su influencia en el presente.

Indicadores

Comprende que los acontecimientos sociales o históricos son el resultado de la participación de mujeres, hombres, niñas y niños.

Se identifica con el personaje de la historia de nuestro país en los que encuentra congruencia entre sus ideas y acciones.

Compara las formas de pensar e ideales de algunos personajes y pueblos en la misma o distinta época histórica.

Puede ponerse en lugar y el tiempo de personajes y hechos de la historia

Identifica algunas causas de la guerra de independencia de la Nueva España.

Actividades a desarrollar sobre la Independencia de México

Estrategia

Técnica de discusión en grupo o discusión guiada

Propósito

Conocer los conocimientos previos de los alumnos sobre el tema de la independencia, mediante la libertad de expresión.

Material:

Salón grande.

Desarrollo:

El docente realiza una breve introducción sobre el tema a tratar para ubicar al grupo, realizar una pregunta y motivarlos para que participen.

¿Qué paso después del grito de Dolores?

Guiar la discusión sin presiones y otorgue la palabra a quien la solicite.

Debe hacer aclaraciones, si existe alguna idea complementaria.

Finalmente integre las conclusiones a las que llegaron los alumnos.

Se recomienda, si el grupo es numeroso que los divida para que la discusión sea como máximo 10 alumnos por equipo. Si fuese el caso reserve 10 minutos antes de concluir para que cada equipo mencione sus conclusiones.

Realizar la lectura comentada realizando rescate de ideas significativas e importantes sobre:

El grito de Dolores.

Los primeros insurgentes.

La consumación de la independencia.

Realizar un sociodrama**Propósito**

Con la dinámica podemos analizar situaciones problemáticas de nuestro pasado histórico, comprender las distintas formas de pensar de los personajes que intervinieron, así como comprender las causas que los motivaron para realizar la lucha armada y como este hecho tuvo una influencia importante en el México actual.

Material:

Cosas de reúso o utensilios que sirvan para caracterizar a los personajes, libro de historia.

Desarrollo:

Seleccionar al grupo por equipos para realizar las representaciones.

Los participantes del equipo realizan indagación con libros de historia para descubrir los elementos que les sirvan para que el equipo pueda interpretar sus personajes.

Se preparan los diálogos para representar el suceso histórico frente al grupo.

Procurar que las escenas sean breves.

Conclusión y Evaluación

Al terminar de exponer, discutir sobre la problemática tratada así como la influencia que ha tenido el hecho histórico en el presente.

Realizar una red conceptual de los datos más importantes y significativos para los alumnos.

Duración de este tema: mes de febrero.

Tema 5 De la Independencia a la Reforma

Competencias

Identifica algunos aspectos de la vida del México independiente y reconoce su influencia en el presente.

Relaciona diversas causas de los hechos históricos en distintas épocas en su país e identifica su influencia en el presente.

Ordena y ubica en mapas acontecimientos históricos considerando los periodos y lugares en que sucedieron.

Indicadores

Identifica las acciones de mujeres hombres en hechos sociales actuales y del pasado.

Se identifica con la forma de pensar de algunos personajes y grupos de la historia nacional.

Identifica algunas ideas de diferentes personajes que participaron en un hecho social o histórico de nuestro país.

Puede ponerse en lugar y el tiempo de personajes y hechos de la historia (Noticieros, teatro histórico)

Expresa su opinión acerca de las ideas y acciones de algunos actores históricos y la fundamenta (Debates, juicios históricos y cartas)

Reconoce algunos hechos y cambios ocurridos durante el siglo XIX en la vida de México (Intervenciones, Reforma y Constituciones)

Ubica en líneas del tiempo comparativos las principales etapas de la historia nacional.

Identifica las principales etapas que caracterizan la historia nacional y los ubica en mapas.

Actividades a desarrollar sobre el tema De la Independencia a la Reforma

Estrategia

Realizar en grupo la técnica de la discusión en grupo para el rescate de conocimientos previos, mediante preguntas generadoras como:

¿Cómo creen que estaba la economía después de más de 10 años de guerra?

¿Qué diferencias hay entre república y monarquía?

¿Saben quienes eran los liberales y los conservadores?

¿Cuál fue la causa de la intervención francesa?

¿Por qué durante la intervención francesa hubo dos gobiernos?

Lectura comentada y rescate de ideas principales y secundarias sobre los temas a tratar:

Los primeros años de independencia.

Las leyes de reforma.

La intervención y el segundo imperio.

Realizar los siguientes mapas y líneas del tiempo analizarlos de manera grupal:

La guerra de los Estados Unidos 1846-1847

La guerra de Reforma 1858-1860

La guerra de la intervención francesa 1862-1867

Representar a un personaje de la historia, expresar su opinión sobre el, realizando la representación enfocados en hechos relevantes durante el periodo de la independencia a la Reforma:

Iturbide, Guadalupe Victoria, Santa Anna, Benito Juárez, Ignacio Zaragoza y Maximiliano de Habsburgo.

Realizar representación teatral sobre las ideas de liberales y conservadores, defendiendo su postura.

Realizar juego del cuadro del saber

Propósito

Desarrollar habilidades en la solución de problemas económicos o históricos.

Material:

Cartulina, tarjetas de colores para los equipos y blancas para el profesor.

Desarrollo:

La cartulina debe tener 5 columnas formando así 25 casillas, cada una de las cuales debe estar numerada y representará una pregunta que tendrá un valor de 1 a 10

puntos, dependiendo de la complejidad de la misma. El valor deberá de ser colocado en la esquina superior derecha de la casilla.

Se divide en dos equipos el grupo y se coloca la cartulina en el pizarrón .En la mesa se ponen las 25 tarjetas que contienen preguntas sobre el tema tratado.

Y cada tarjeta tiene el número de la casilla a la que corresponde.

El primer equipo intenta responder la pregunta dirá el número de la casilla que desee y deberá responder, si el equipo responde correctamente cubre con cartón del color de su equipo la casilla correspondiente.

Si no lo logra el otro equipo podrá responder y si es correcta coloca una tarjeta del color de su equipo.

Si ninguno acierta el profesor coloca una tarjeta blanca y el responde la pregunta.

El equipo que coloque 5 tarjetas en forma horizontal, vertical o diagonal detiene el juego y se pasará a realizar el conteo correspondiente de puntos para ver quien será el equipo vencedor.

Conclusión y Evaluación

Realizar un mapa mental sobre el rescate de ideas importantes y significativas de los temas tratados.

Relacionar lo aprendido de nuestro pasado histórico con la influencia de estos acontecimientos en el presente y futuro de nuestra nación.

Duración del tema: mes de Marzo.

Tema 6 La Consolidación Del Estado Mexicano

Competencia

Expresa sus ideas y las fundamenta al conocer algunos hechos sociales e históricos considerando distintas fuentes opiniones y actores.

Relaciona diversas causas de los hechos históricos en distintas épocas en su país y identifica su influencia en el presente.

Ordena y ubica en mapas acontecimientos históricos considerando los periodos y lugares en que sucedieron.

Indicadores

Expresa su opinión acerca de las ideas y acciones de algunos actores históricos y las fundamenta (Debates juicios históricos y cartas)

Consulta y compara datos de diversas fuentes para formar su punto de vista sobre personajes o hechos históricos.

Reconoce algunos hechos y cambios ocurridos durante el Porfiriato.

Ubica en líneas del tiempo y mapas las principales etapas que caracterizan la historia nacional.

Actividades a desarrollar del tema del Porfiriato

Estrategia

Actividad previa

Teléfono

Propósito

Conocer los conocimientos previos de los alumnos.

Mediante la técnica del teléfono se realiza una pregunta generadora la alumno del final de cada fila y cada miembro de la fina deberá decir lo que le digo el compañero de atrás y el le agregará su punto de vista hasta llegar al compañero del frente el cual responde la pregunta en voz alta frente al grupo.

Realizar la lectura comentada sobre el Porfiriato rescatando ideas principales y secundarias.

Realizar un mapa y una línea del tiempo sobre: El Porfiriato 1876- 1910. Y comentar sobre los datos contenidos en ellos.

Actividad visita a la biblioteca

Propósito

Obtener información relevante sobre el tema.

Material: Cuaderno, lápices fuentes bibliográficas varias y cartulina.

Desarrollo:

Dividir el grupo en equipos de pocos integrantes y pedirles que realicen una visita a la biblioteca para obtener información sobre el tema.

Se mete en una bolsa negra los distintos subtemas y se le pide a un integrante de cada equipo que pase a tomar uno para ver que subtema les corresponde trabajar.

La paz porfirista

La prosperidad porfirista.

Sociedad y cultura durante la etapa Porfirista.

La dictadura porfirista.

Después de analizar distintas fuentes y obtener la información necesaria se regresa al salón de clases.

Cada equipo realiza en cartulina un mapa mental de su subtema y lo pega en la pared para pasar a explicarlo al resto del grupo.

Conclusión y Evaluación

Se realiza entre todo el grupo una red conceptual sobre el Porfiriato.

Se analiza mediante lluvia de ideas las aportaciones de este periodo y la influencia de este en el presente.

Duración del tema: Abril.

Tema 7 La Revolución Mexicana

Competencia

Al analizar hechos sociales o históricos descubre formas de participación y opiniones diferentes.

Relaciona diversas causas de los hechos históricos.

Ordena y ubica en mapas y líneas del tiempo hechos históricos.

Indicadores

Identifica algunas ideas de diferentes personajes y grupos de la historia nacional.

Reconoce algunos cambios ocurridos durante la Revolución de 1910.

Identifica las principales etapas que caracterizan la historia nacional y los ubica en mapas y líneas del tiempo.

Actividades a desarrollar de la Revolución Mexicana

Estrategia

Sentimientos de agrado y desagrado

Propósito

A través de identificar sentimientos de agrado y desagrado conocer conocimientos previos de los alumnos sobre el tema.

Material: salón grande.

Desarrollo:

Dividir el grupo en equipos y pídales que formen círculos. De cada equipo pida un voluntario, que se coloque frente a un miembro de su equipo y el dirá algo que le agrade sobre la Revolución Mexicana. Repetir con todos el mismo proceso hasta terminar el círculo y después se repite el mismo proceso pero con sentimientos de desagrado.

En equipos se realiza la lectura del tema del libro de historia y se realizan comentarios sobre el contenido, subrayando los contenidos más importantes para los integrantes de cada equipo.

Con lluvia de ideas

Analizar los datos más importantes para cada equipo sobre el tema.

En su momento realizar línea del tiempo y mapa sobre la Revolución Mexicana 1910-1920. y comentar los datos obtenidos.

Realizar representación teatral

Propósito

Involucrarse con el personaje y con los acontecimientos de la etapa de la Revolución Mexicana para realizar la reconstrucción de nuestro pasado histórico.

Material:

Materiales de reúso, utensilios varios, vestuarios, libros de historia.

Desarrollo:

Por equipos Indagar sobre el tema en diversas fuentes bibliográficas a fin de descubrir elementos para interpretar a los personajes que les correspondan y el hecho histórico a desarrollar:

El movimiento maderista.

El movimiento constitucionalista.

Presentar las representaciones teatrales ante el grupo y analizar su actuación verificando que las escenas representadas contengan elementos importantes para apropiación del conocimiento.

Conclusión y Evaluación

Mediante un debate grupal analizar la influencia que han tenido estos hechos en el presente de nuestro país.

Realizar un cuadro sinóptico de forma grupal sobre los datos más relevantes sobre el tema.

Duración del tema: mes de Mayo

Tema 8 El México Contemporáneo

Competencia

Expresa sus ideas y las fundamenta al conocer algunos hechos sociales e históricos considerando distintas fuentes y opiniones.

Relaciona diversas causas de los hechos históricos en distintas épocas en su país e identifica su influencia en el presente.

Indicadores

Comprende que los acontecimientos sociales e históricos son el resultado de la participación de hombres y mujeres.

Se identifica con los personajes de la historia del país, en los que encuentra congruencia entre sus ideales y acciones.

Compara formas de pensar e ideales de algunos personajes y pueblos de la misma época.

Consulta y compara datos de diversas fuentes para formar su punto de vista sobre personajes o hechos de la historia.

Identifica algunas épocas de México por la forma de vestirse, transportarse y tipo de vivienda.

Actividades a desarrollar del México Contemporáneo

Estrategia

Actividad previa:

Mediante lluvia de ideas considerar la siguiente pregunta:

Después de ser promulgada la constitución de 1917 ¿Cómo crees que se encontraba la situación económica de nuestro país, después de grandes luchas armadas?

Realizar lectura comentada del libro de historia sobre:

La reconstrucción del país.

Del campo a la ciudad.

El periódico histórico

Propósito

Expresar sus ideas sobre los hechos históricos y determinar su influencia en el México actual.

Material:

Hojas de colores recortes de monografías, revistas o periódicos, pegamento, lápices, colores libros de historia de la SEP y de la biblioteca escolar.

Desarrollo:

Por equipos realizaran una parte del periódico para después unirlo y compartirlo con el grupo para analizarlo mediante un debate sobre el contenido.

Los temas:

Las consecuencias en el país sociales y económicas por las constantes luchas armadas.

La reconstrucción del país.

Revolución en la educación y las artes.

El Maximato.

La rebelión cristera.

El partido Nacional revolucionario

El gobierno de Lázaro Cárdenas.

Cambio de vida

Crecimiento

La cultura y las ciudades.

Conclusión y Evaluación

Elaborar entre todos los equipos un escrito sobre las consecuencias y cambios en nuestro México actual por la influencia del México contemporáneo.

Mediante las aportaciones de cada equipo realizar una red conceptual sobre los acontecimientos más importantes del tema.

Duración del tema: mes de Junio

4.3 EVALUACIÓN

Evaluación es el proceso sistemático de recolección de datos que permite obtener información válida y fiable para formar juicios de valor acerca de una situación.

Partimos de la evaluación inicial donde se consideran los siguientes puntos:

Conocimientos previos del alumno.

Práctica pedagógica del docente.

Estrategias de aprendizaje utilizadas hasta este momento.

Así como lo plantea Simmons (1994):“La evaluación no es algo que se le agrega a la enseñanza, se la debe considerar como un componente esencial que guía el trabajo en el ámbito natural de la clase.”⁴⁴

“Evaluación inicial: tiene como propósito hacer un diagnóstico considerando el entorno, recursos, el profesorado, el alumno, los padres de familia.

Evaluación procesual donde consideramos:

Dificultades del docente al momento de aplicar estrategias.

Valoración del docente de los resultados que se rescatan de cada estrategia.

Impacto del conocimiento dentro del contexto de las estrategias aplicadas para extraer lo esencial.

Procesual: Se realiza en la realidad escolar desde una perspectiva dinámica, se debe implementar durante todo el proceso de comprensión.

Evaluación del sujeto.

Observación de la clase: conducta del estudiante frente a la actividad

Realización y participación del trabajo por equipo.

Conceptos que ellos mismos construyen.

Aplicación de conocimientos a la resolución de problemas.

⁴⁴ SEP. Plan *Estratégico de transformación Escolar 2005-2006*. p 46

La Evaluación

La evaluación debe responder al propósito mismo de la historia, la activación de los conocimientos tomando como referencia, conocimientos previos, la estructura de la actividad, la actitud frente a la presentación del trabajo y las conclusiones a las que llegaron.

La evaluación final: Tiene como propósito interpretar, valorar y juzgar los logros educativos plasmados en la programación general, determinando si se ha satisfecho las necesidades previstas, valorando los efectos positivos y los negativos.

La evaluación con finalidad formativa: Es aquella que se realiza con el propósito de favorecer la mejora de algo, tiene un carácter continuo de un proceso de aprendizaje de los alumnos, de una estrategia de enseñanza, del proyecto educativo o del proceso de creación de un material pedagógico.

La evaluación sumatoria: Es utilizada al finalizar un proceso de enseñanza-aprendizaje y su principal función es determinar el grado de dominio ejercido por el alumno en determinado contenido.⁴⁵

Por lo que se sugiere que la evaluación se realice por medio de portafolio de evidencias que es el instrumento donde se recopila la información de las observaciones, proceso y producto de cada alumno. El portafolio de evidencias es la combinación de dos importantes componentes: el proceso y el producto, es la colección de trabajos resultantes de reconocer aquel proceso.

⁴⁵ UPN. *Evaluación y seguimiento en la escuela*. México. p 77.

CONCLUSIONES

El desconocimiento de la historia del país es una problemática que repercute en la conciencia social e individual de cada sociedad, ocasionando la ausencia de la identidad nacional, de valores patrios, de sentimiento de pertenencia con el medio y la sociedad en que el individuo se desempeña, además evita la creación de valores favorables en la defensa y comprensión de acciones políticas, sociales e ideológicas que se generan en sociedad, instituciones y el gobierno del país.

Por lo que es deber de los docentes ir siempre en busca de estrategias lúdicas y constructivistas que permitan generar el conocimiento de manera analítica y crítica, permitiendo a cada alumno realizar juicios sobre los hechos y personajes que han marcado el rumbo de la historia.

Al lograr que los alumnos tomen en sus manos la apropiación del conocimiento y la reconstrucción histórica, tendrán el deseo de conocer la historia identificando los aciertos y aportaciones de nuestro pasado y presente, así como las acciones que han sido negativas para el país.

Formando la conciencia capaz de ir más allá de la historia, contada por el país y que es utilizada en algunas ocasiones por cierto grupo de poder para establecer su hegemonía, ideológica y cultura.

Esta tesina, basada en la experiencia docente propia, tiene como propósito brindar una propuesta con visión distinta de la historia, que permita a los alumnos un conocimiento significativo y así contribuir en un futuro próximo, a transformar la realidad en beneficio propio y de México, mediante una identidad nacional sólida.

Es evidente que cuando los contenidos se presentan al alumno de manera organizada, siguiendo una secuencia lógica y psicológica apropiada, así como

tomando en cuenta los conocimientos previos y la activación de conocimientos tenemos como resultado un aprendizaje significativo.

Después de analizar teorías de aprendizaje tanto en el campo del constructivismo como en el de actividades lúdicas, visualizo un horizonte de posibilidades para mejorar la práctica docente propia así se recupera dentro del aula la efectividad de la reconstrucción del aprendizaje.

Llego a concluir que dentro del proceso enseñanza aprendizaje es posible que un maestro promotor de aprendizaje despierte en sus alumnos el deseo y el hambre de conocimiento mediante una participación activa y dinámica, involucrándose con el objeto de conocimiento de manera determinante y comprometida, lo que permite confirmar que es posible construir colectivamente el conocimiento cuando se propicia de manera real la participación de los alumnos.

Durante la aplicación de las estrategias lúdicas y constructivistas los alumnos cambiaron su forma de ver la historia y de involucrarse en ella, ya no era algo aburrido y tedioso, sino una actividad interesante y placentera, que motivo a los alumnos a investigar cada vez más acerca de ella.

La historia es una parte fundamental para el desarrollo integral del alumno al formar parte de su identidad como ser social, perteneciente a una sociedad y le permite formar su propio criterio sobre ella.

Las actividades fueron presentadas para fomentar el trabajo en equipo y grupal y fue en este contexto que se promovió la participación de los alumnos como constructores de su conocimientos y el docente como orientador, facilitador del conocimiento.

FUENTES BIBLIOGRAFICAS

AUSUBEL, .D.P. *Psicología educativa*. México, Trillas, 1983.Pp 56-62.

CARRETERO, Mario." *¿Qué es el constructivismo?"* Revista signo, año VIII. Número 83, enero del 2000, Pp 34,35- 37.

COLL, César. *El constructivismo en el aula*. Barcelona, Grao, 1995.p 4.

DÍAZ Barriga Arceo, Frida. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México, Mc. Graw, 2002. PP 38- 48.

DÍAZ, Castañeda Jaime. *La enseñanza de la historia como una estrategia de integración*. Colombia, Secaba 1995. Pp 46-47.

JEAN, Piaget. *Los Estadios de desarrollo Intelectual del niño y del adolescente*. Revolucionaria, La Habana 1968. Pp 3,43-49..

M.J, Rodrigo y J Amay *Constructivismo y práctica escolar*. p 80.

PÉREZ Gómez, Ángel. *Los procesos de aprendizaje análisis didáctico de las primeras teorías del Aprendizaje*. Madrid, Morata, 1992. p 62.

TÓNIES, Bruno. *Comunidad y sociedad*. Buenos Aires, Armengol, 2010. p 8.

VIGOTSKY. *El niño y sus primeros años en la escuela*. Comisión Nacional de libros de Texto Gratuitos, 1995. Pp 35-135.

SANTILLANA. *Diccionario de las ciencias de la educación*. México. p 734.

SEP. *Plan de estudio*. Educación básica primaria..México 2009. Pp 11,12-13- 16-195-196.

SEP. *Plan estratégico de transformación escolar 2005-2006*. México. p 46.

SEP. *Plan y programas de estudio*. Educación básica primaria. México. 1993. Pp 9-13, 89- 90-91.

SEP. *Taller de historia para grupos técnicos de sector y zona*. México, 2001.

UPN. Antología básica. *Corrientes pedagógicas contemporáneas*. México. p 12.

UPN. Antología complementaria. *Corrientes pedagógicas contemporáneas*. Pp 17,18-19.

UPN. Antología. *Construcción del conocimiento de la historia en la escuela*. México. p 34.

UPN. Antología. *El Juego*. México. Pp 63-64, 106-237.

UPN. Antología. *Evaluación y seguimiento en la escuela*. México. p 77.

Referencias WEB:

OCAÑA Luís Alexander." *Didáctica lúdica*." México. <http://www.monografías.com>. 30 de Agosto del 2011.

ANEXOS



Mediante la actividad de la galería histórica se identifican rasgos comunes entre los pueblos mesoamericanos. Facilitando la apropiación del conocimiento.



La investigación documental por equipos, propicia obtener información relevante y significativa sobre el tema a trabajar.



A través de la lectura comentada, argumentan sobre el papel de los viajes de Colón y de la conquista en la vida de los pueblos mesoamericanos.



Acercar a los niños a la reconstrucción de la historia, motiva y despierta su interés por conocer el pasado, para comprender el presente y transformar su futuro, identificando acciones negativas, aciertos y aportaciones a través del tiempo y el momento histórico.