SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099, D.F. PONIENTE

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS QUE FAVORECEN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA A TRAVÉS DEL JUEGO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TESINA

PRESENTA

MAYRA GALICIA BARRERA

MÉXICO, D.F. **OCTUBRE DE 2012**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN, 099 D.F. PONIENTE

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS QUE FAVORECEN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA A TRAVÉS DEL JUEGO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TESINA

OPCIÓN ENSAYO

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN

PRESENTA

MAYRA GALICIA BARRERA

MÉXICO, D.F. **OCTUBRE DE 2012**

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D.F., a 27 de octubre de 2012

C. MAYRA GALICIA BARRERA
P R E S E N T E

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS QUE FAVORECEN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA A TRAVÉS DEL JUEGO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Modalidad ***T E S I N A***, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Mtro. Jorge H. Arzate Aguilar, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099
D.F. PONIENTE

MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE EXAMENES PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099, D.F. PTE.

GGQC/arr

DEDICATORIAS

Al ser supremo que me regaló la vida.

A mi madre por su profundo amor.

A mi hermano y su esposa que son un orgullo para mi e incondicional apoyo y juntos podamos compartir ésta y muchas otras alegrías.

Fernando por compartir tu vida al lado de tres hermosos príncipes que son el regalo más bello que nos regaló la vida.

A mi suegra que me impulsó en todo momento.

Al Maestro Jorge Humberto Arzate Aguilar, por su paciencia y dedicación.

A la Maestra Guadalupe Quintanilla Calderón, por su invaluable apoyo académico para poder culminar este proyecto.

ÍNDICE

PÁG.

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1. PLANTEAMIENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL 3

1.1 UNA JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DEL TEMA 3

1.2 UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL PROBLEMA 4

1.3 DESCRIPCIÓN DEL MARCO ESCOLAR DEL PROBLEMA 10

1.4 EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 18

1.5 UNA GUÍA HIPOTÉTICA PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO 18

1.6 LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL 19

1.6.1 OBJETIVO GENERAL 19

1.6.2 OBJETIVOS PARTICULARES 20

1.7 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL 20

CAPÍTULO 2. EL TELAR TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL 22

2.1 CONCEPTOS DETERMINADOS EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO 22

2.1.1 LA HISTORIA COMO ASIGNATURA EN LA ESCUELA PRIMARIA 25

2.1.2 LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA 33

2.1.3 ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA 36

2.1.4 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA 41

2.1.5 CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES CON BASE EN EL JUEGO QUE PUEDEN APLICARSE EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA 45

2.1.6 LOS PROFESORES DE EDUCACIÓN PRIMARIA ESTÁN PREPARADOS ACADÉMICAMENTE Y DIDÁCTICAMENTE PARA PROMOVER LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA A TRAVÉS DEL JUEGO 48

2.2 POR QUÉ ES IMPORTANTE INTERRELACIONAR LA TEORÍA, CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA 52

2.3 COMPARATIVO SOBRE EL CÓMO DEBE LLEVARSE A CABO EL TRABAJO DOCENTE EN EL AULA Y LO QUE EN REALIDAD OCURRE DIARIAMENTE EN LAS AULAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA CUAL SE LABORA 52

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN 54

3.1 NOMBRE DE LA PROPUESTA 54

3.2 JUSTIFICACIÓN DE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA 54

3.3 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA 55

3.4 ¿CON QUE AUTORIZACIONES Y CÓMO SE VA A APLICAR LA PROPUESTA? 55

3.5 UN DISEÑO DE PROPUESTA ALTERNATIVA A LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA 55

3.5.1 EL MAPA DE ACTIVIDADES PARA EL SALÓN DE CLASES O MAPA CURRICULAR PARA LA ACTUALIZACIÓN DOCENTE EN LAS ESCUELA O ZONAS ESCOLARES 56

3.5.2 ¿MEDIANTE QUÉ ESTRATEGIA Y BAJO QUÉ MECANISMO DE EVALUACIÓN OPERATIVO, SE LE DARÁ SEGUIMIENTO A LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE SOLUCIÓN A LA PROBLEMÁTICA? 70

3.6 RESULTADOS E IMPACTOS QUE SE ESPERAN CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA SOLUCIÓN AL PROBLEMA 71

CONCLUSIÓNES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

El propósito de este proyecto es llevar a cabo un trabajo de estructuración y diseño de actividades didácticas-lúdicas, se abordará la importancia del juego para beneficiar el aprendizaje y despertar el interés por la Historia. Introduciendo una determinada metodología a los contenidos específicos pasando por la utilización de juegos, fuentes primarias, internet, y dramatizaciones que permitirán al alumno desarrollar habilidades, para que los estudiantes indaguen, analicen, comprendan y reflexionen, brindándole herramientas para poder descifrar su pasado y comprender las razones que explican su situación presente y la perspectiva de su futuro.

La finalidad del Campo de de Formación: Exploración Y compresión Del Mundo Natural y Social, integra diversos enfoques relacionados con aspectos: Biológicos, históricos, sociales, políticos, económicos, culturales, geográficos y científicos constituyen la base de formación del pensamiento crítico y que forman parte fundamental del objeto de estudio de la Historia.

En el Primer Capítulo, se abordan los puntos de justificación del tema objeto de investigación que se plasma en la tesina, se menciona el entorno donde se presenta la problemática, así como la Pregunta Central de la Investigación Documental que corresponde con la Hipótesis.

En el Segundo Capítulo, se desarrollan los referentes teóricos de la investigación para dar un panorama claro al tema y se establece la importancia de vincular la teoría con la práctica docente, dando asimismo, una contrastación sobre cómo debe llevarse a cabo el trabajo docente y la realidad en las aulas.

En el Tercer Capítulo, se formula la Propuesta Alternativa reconociendo quiénes se verán favorecidos y cómo será aplicado al diseño del mapa curricular y la manera de cómo serán evaluados.

Finalmente, se agregaron las Conclusiones que se obtuvieron y las correspondiente Bibliografía, además de incorporar las Referencias de Internet.

CAPÍTULO 1. PLANTEAMIENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La intención primordial del presente Capítulo se centra en el establecimiento de puntos clave que darán la pauta para conocer el contexto en el que se desenvuelve la problemática educativa detectada, al tiempo que orientara el rumbo de la investigación del mismo.

En consecuencia, los rubros del trabajo quedaron asentados de la siguiente manera:

1.1. UNA JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DEL TEMA

Durante la práctica docente, se ha observado deficiencia en el proceso de aprendizaje de la historia, razón por la que se aborda el implemento de actividades para favorecer la enseñanza de está. Dentro del aula, es común escuchar a los niños decir: “la materia de Historia, es aburrida”, no tienen mucho interés en aprenderla y el tedio es obvio. La empatía, es poca a pesar del esfuerzo del maestro, el aprendizaje de los contenidos no es óptimo.

Circunstancias por la cual es necesario introducirse en dicho problema y plantear soluciones que se enfoquen en la forma de cómo aprenden historia los alumnos de la Escuela Primaria “Josefa Ortíz de Domínguez”. Ya que el maestro encuentra una actitud de resistencia al analizar el pasado que al no formar parte de su presente, resultan de poca importancia para ellos.

Ante esta situación, el maestro debe innovar la manera en que presenta los contenidos por medio de actividades lúdicas que despiertan en los alumnos, el interés por conocer el tiempo y el espacio. con el fin comprender el contexto en el que se dio un acontecimiento o un proceso histórico.

1.2. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL PROBLEMA

Ubicación del Estado de Morelos en la República Mexicana[1]

Ubicación del Municipio de Yautepec en el Estado de Morelos[2]

[1] www. mapasméxico.net/morelos-estadodeméxico.html octubre/2011
[2] www.morelos naturaleza.com octubre/2011

HISTORIA DEL MUNICIPIO DE YAUTEPEC

Yautepec, tiene sus raíces etimológicas derivadas de Yautli, lucida planta de sabor anisado y flores amarillas en ramilletes. “Tepe-tl” cerro y “K” contracción de “Ko”, adverbio de lugar y quiere decir “EN EL CERRO DEL PERICÓN”.

Los hallazgos históricos encontrados en el Cerro de Atlihuayan, hacen suponer que esta zona fue habitada originalmente, por los olmecas. Dentro de las diferentes comunidades que conforman el municipio de Yautepec, cabe destacar la presencia histórica precolombina de Itzamatitlan, ya que en ese lugar fueron localizados importantes monumentos arqueológicos, como 9 pirámides, juego de pelota y piedras talladas como representación de la cultura Tlahuica.

En 1946, Moctezuma conquista Oaxtepec en la época de los aztecas. En 1555, en Oaxtepec iniciaron la construcción del primer convento dominico y más tarde en 1567 los Frailes Dominicos iniciaban la construcción de la Iglesia de la Asunción de la Vírgen.

Durante la colonia, la industria azucarera adquirió gran impulso, las plantaciones de caña se extendieron y fundaron ingenios y trapiches, la hacienda Cocoyoc, fue edificada en 1660 y por decreto del Conde de Monterrey, se instaló el trapiche para

moler caña de azúcar. Convirtiéndose así en uno de los ingenios más grandes de la región. En 1869, Yautepec fue nombrado Capital del Estado de Morelos y el 16 de Noviembre del mismo año, fuera trasladada a Cuernavaca.

Durante la Revolución Mexicana en 1910, el Estado de Morelos, jugó un papel primordial. A la lucha de Emiliano Zapata por conseguir "Tierra y libertad" se le unieron dos personajes célebres de Yautepec, como fueron Lucio Moreno y Amador Salazar.

El Municipio de Yautepec se localiza en la parte Norte del Estado de Morelos, colinda con los Municipios de Cuautla y Atlatlahuacan en el Este al Sur con los Municipios de Ayala, Tlaltizapan y Emiliano Zapata al Oeste colinda con los Municipios de Jiutepec y Tepoztlán, y finalmente al Norte colinda con el Municipio de Tlayacapan.

Su localización geográfica es de 18` 53' de Latitud Norte y 99`04' de Longitud Este, con una Altura sobre Nivel del Mar de 1210 Metros. Tiene una superficie de 204 kilómetros cuadrados, cifra que representa en el 4.09 % del total del Estado.[3]

Al Oriente del Municipio, se localiza el Cerro de las Tetillas, al Sur el Cerro de Montenegro, al Poniente el Cerro de la Iglesia Vieja y el Cerro de Calderón que separa los Valles de Amilpas y Yautepec.

[3] www.yautepec.gob.mx/monografia/historia_yautepec.htm octubre/2011

El Municipio cuenta principalmente con el Rio Yautepec que nace en los Manantiales de Oaxtepec y recibe los derrames de aguas corrientes como las de Tlayacapan y Totolapan, existen manantiales de aguas sulfurosas como las de Oaxtepec y Agua Hedionda.

La temperatura, es media es de 27 `C, el tipo de clima es cálido sub húmedo con lluvias en verano.

La religión que predomina en el municipio es la católica seguida por los evangélicos y cristianos. El tipo de viviendas es unifamiliar, los materiales con los que están construidas son piedra, adobe, tabicón, prolifera la construcción de casas habitacionales y de interés social; el municipio cuenta con todos los servicios con los que cuenta: agua entubada, drenaje, energía eléctrica, servicio teléfono, televisión por clave y señal satelital y medios de transporte.

La actividad que predomina en este lugar es la agricultura, industria, alfarería, turismo, comercio y la ganadería.[4]

ACTIVIDAD ECONÓMICA

Principales Sectores, Productos y Servicios

Como parte importante de las actividades económicas podemos enumerar las relacionadas con la agricultura y en mejor escala las pecuarias.

[4] http://es.wikipedia.org/wiki/Yautepec_de_Zaragoza. 05-08-2012

AGRICULTURA

Los principales cultivos son la caña, arroz, cebolla, jitomate, sorgo, jitomate, maíz y frijol. También existen viveros de árboles frutales, plantas y flores de ornato.

GANADERÍA

Mientras que en la ganadería se cría ganado bovino, porcino, caprino y caballar en pequeña escala, también se explota la avicultura y la apicultura.

Población Económicamente Activa por Sector

Primario: (Agricultura y Ganadería) 3,139

Secundario: (Industria y Alfarería) 5,177

Terciario: (Turismo, Comercio y Servicios) 8,083

PRINCIPALES ECOSISTEMAS

FLORA

Esta constituida, principalmente por Selva Baja Caducifolia, de Clima Cálido: Jacaranda, Tabachin, Casahuate, Ceiba, Bugambilias.

FAUNA

Se encuentra Venado Cola Blanca, Jabalí, Mapache, Tejón, Zorrillo, Liebre, Coyote, Gato Montes, Comadreja, Cacomixtle, Tlacuache, Pájaro Bandera, Chachalaca y Aves de Ornato.

GRUPOS ÉTNICOS

En el Municipio existen 857 hablantes de lengua indígena, el porcentaje del total que representa el 1.21% mientras que sus dos principales lenguas indígenas son la Náhuatl y Mixteco.[5]

ACTIVIDAD ECONÓMICA

La agricultura y sus principales cultivos son la caña, arroz, cebolla, jitomate, maíz, frijol, también existen viveros, árboles frutales y flores de ornato.

GANADERÍA

Cría de ganado bovino, porcino, caprino y caballar en pequeña escala también se explota la avicultura y la apicultura.

ATRACTIVOS TURÍSTICOS

Yautepec es uno de los Municipios que mayor cantidad de Atractivos Turísticos posee:

- Parque Acuático Oaxtepec
- Parque Vacacional IMSS Oaxtepec
- El Bosque
- Itzamatitlán
- Hotel Hacienda Cocoyoc

[5] Ibídem. Pág. 6

MONUMENTOS HISTÓRICOS

- ★ La Parroquia de la Asunción Rancho Nuevo
- ★ Capillado Barrio de Santiago
- ★ Iglesia del Barrio de Santiago
- ★ Iglesias Del Barrio de Ixtlahuacan
- ★ Capilla del Barrio de San Juan

HACIENDAS:

- ★ Hacienda de Oacalco
- ★ Hacienda de Atlihuayan
- ★ Hacienda de San Carlos
- ★ Hacienda de Cocoyoc
- ★ Hacienda de Xochimancas[6]

1.3 DESCRIPCIÓN DEL MARCO ESCOLAR DEL PROBLEMA

ESC. PRI. URB. FED.

"JOSEFA ORTIZ DE DOMÍNGUEZ"

[6] Ibídem. Pág. 8

MISIÓN

Desarrollar una enseñanza con metas y propósitos que permitan proporcionar las competencias comunicativas de los niños, de manera afectiva y significativa valores éticos y morales que contribuyen en su forma como ciudadanos útiles a sí mismo a la sociedad.

VISIÓN

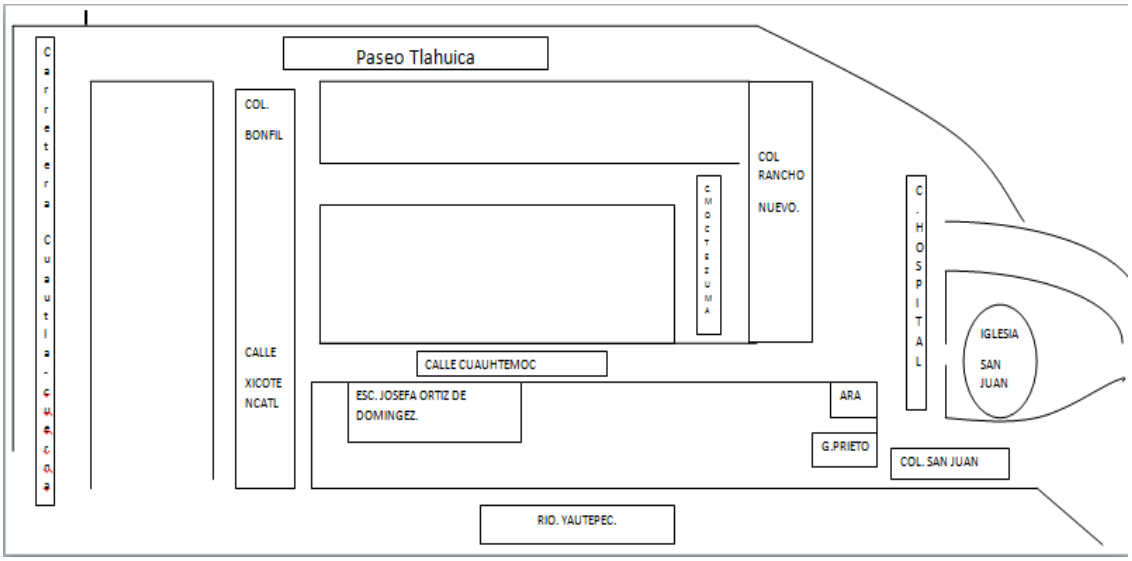
Ser una escuela donde se brinda una educacion de calidad basada en el desarrollo de conocimientos y habilidades de nuestos educandos, cumpliendo con los plannes de estudio mejorando la gestion escolar en un ambiente de respeto y cordialidad, donde nuestros alumnos y padres de familia.

FACHADA DE LA ESCUELA PRIMARIA URBANA FEDERAL "JOSEFA ORTÍZ DE DOMÍNGUEZ".[7]

[7] Fotografía tomada por la tesista octubre 2011

La Escuela Primaria Urbana Federal, “Josefa Ortíz de Domínguez” de Yautepec, Morelos, Sector 10, Zona Escolar 31, con Clave 17DPRO511Y está ubicada en la Colonia Cuauhtémoc.

CROQUIS[8]



Esta Colonia es problemática, ya que la mayoría de las personas vienen de otros estados, y el vicio del alcohol abunda. El medio ambiente sociocultural es de medio a bajo, ya que mediante entrevistas a las madres responden que la mayoría de las parejas trabajan como jornaleros, ayudantes de albañil, encargados de cuidar quintas y en algunas fábricas. Con lo que respecta a los hombres y las mujeres, trabajan como ayudantes domésticas, en las tortillerías o vendiendo comida por las mañanas, sus percepciones económicas son de 3 a 4 salarios mínimos, la escolaridad de los padres se ha identificado es hasta la primaria y secundaria, unos cuantos cuentan con una profesión, predomina:

[8] Proporcionado por la dirección de la escuela. octubre 2011

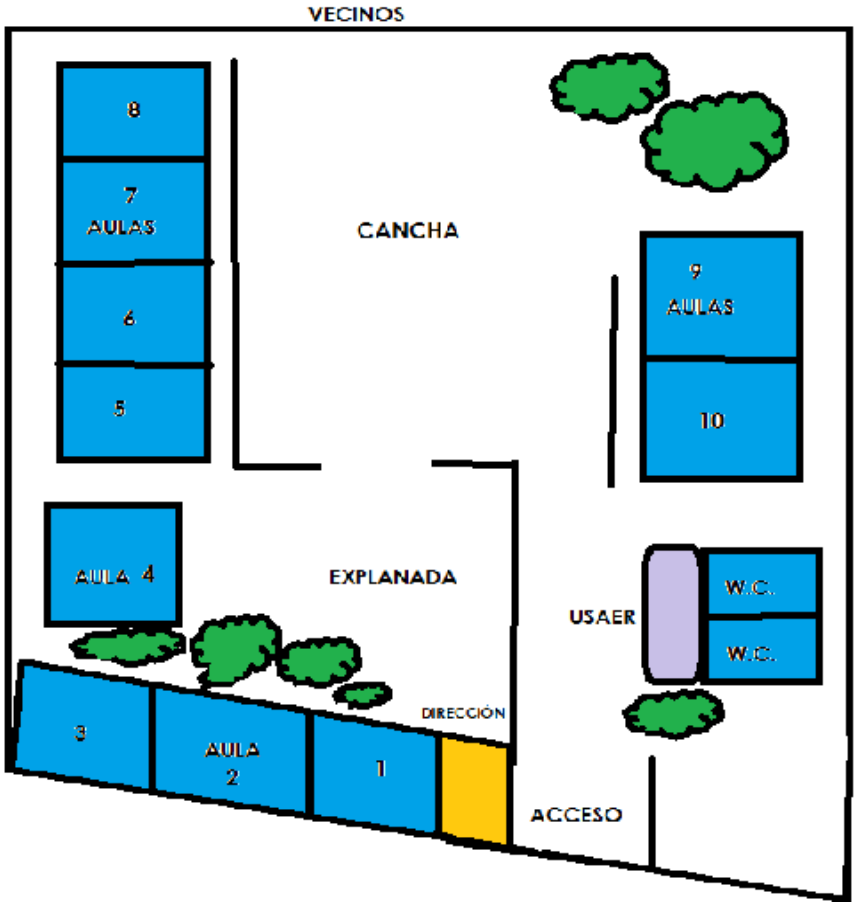
- El analfabetismo.
- El tipo de familia (los pequeñines o viven con la mamá o con el papá, y algunos de los niños tienen padrastros)
- Violencia intrafamiliar
- Alcoholismo

Por lo tanto, no existen grandes expectativas de superación y apoyo para los aprendizajes que los niños reciben de los maestros, afecta las aspiraciones y la conducta de los niños, además existe un nivel de deserción del 5% de la población y un ausentismo del 20% por grupo.[9]

Un 50% de la gente es católica, un 20% son testigos de Jehová, otro 20% sabático y un 10% son cristianos. [10]

[9] Fuente proporcionada por USAER octubre 2011
[10] Ibídem

PLANO DE LA ESCUELA[11]



Las instalaciones de la escuela se encuentran en muy malas condiciones, existen muchas zonas de riesgo para los niños, a pesar de que la escuela está dentro del proyecto o programa "Escuela Segura". Cuenta con 10 salones (2 primeros, 1 segundo, 2 terceros, 2 cuartos, 2 quintos y 1 sexto), una dirección, una pequeña biblioteca que sirve más como bodega, baños, una cancha de básquet bol, explanada, y la bodega se adaptó para los maestros de La Unidad de Servicio de Apoyo a la Educación Regular (USAER).

[11] Proporcionado por la dirección de la escuela. octubre 2011

ORGANIZACIÓN ESCOLAR:

RELACION DE ALUMNOS POR GRADO Y GRUPO

La escuela brinda atención a una población de 331 alumnos distribuidos en 10 grupos:

GRUPO	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
1º A	20	13	33
1ºB	19	14	33
2º A	19	17	36
3º A	15	14	29
3º B	15	16	31
4º A	13	22	35
4º B	19	14	33
5º A	17	18	35
5º B	18	17	35
6º A	16	15	31

Total de niños: 160 Total de niñas: 171

Cuentan también con un profesor de inglés y un profesor de educación física, un intendente y el director de la escuela que actualmente es el Profesor Sergio Rivera Rivera.

La escuela cuenta también con el apoyo de una trabajadora social, una psicóloga, una pedagoga, una psicoterapeuta de lenguaje, bajo el cargo de la Directora Patricia Jazo, conformando el equipo de trabajo de USAER, que se instalaron en la biblioteca de la institución: cuya función es atender a los alumnos que presentan necesidades educativas por especialistas integrándolos a la educación regular.

El programa de USAER cuenta con “Escuela para padres” que imparte talleres a lo largo del ciclo escolar. Debido a que se observa mala conducta y apatía hacia sus compañeros, por ello se diseñan temas que retroalimenten y fortalezcan lazos afectivos entre padres de familia alumnos y maestro, y así mismo buscar y dar herramientas para el sano desarrollo de su personalidad.

RELACIONES E INTERACCIONES DE LA INSTITUCION CON LOS PADRES DE FAMILIA.

FECHA	NOMBRE DEL TALLER
24/10/2011	FORTALECIMIENTO DE LAZOS FAMILIARES
25/01/2012	RECONOCIMIENTO DEL ORIGEN DE TODOS LOS MALES
19/01/2012	¿PARA QUE SIRVEN LOS PAPAS?
21/05/2012	¿COMO ENTENDER LA DISCIPLINA PARA MI HIJO?

La institución se encuentra dentro del programa escuelas de calidad, los grados de quintos y sextos cuentan con Enciclomedia respecto al bajo nivel académico los maestros están comprometidos a realizar actividades de regularización con alumnos que presentan problemas en el aprendizaje en algunos contenidos.

RELACIONES E INTERACCIONES DE LA ESCUELA CON LA COMUNIDAD

Algunas celebraciones se realizan en la explanada de la Ayudantía Municipal, la comunidad apoya con su asistencia proporcionando materiales y alimento a los niños en eventos como desfiles y campañas de salud.

PLAN Y ADQUISICIÓN Y PRÁCTICA DE VALORES.[12]

UNIDAD	COMPETENCIAS CÍVICA Y ÉTICA	VALOR RELACIONADO	MES	GRADO Y GRUPO
I	*Conocimiento y cuidado de si mismo *Sentido de pertenencia a la comunidad, nación y humanidad	Libertad	Agosto	3° B
		Respeto	Septiembre	6° A
		Tolerancia	Octubre	6° B
II	*Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad *Apego a la legalidad y sentido de justicia.	Esfuerzo	Noviembre	5° A
		Perseverancia	Diciembre	5° B
III	*Respeto y ejercicio responsable de la libertad de libertad. *Apego a la legalidad y sentido de justicia.	Generosidad	Enero	4° B
		Amistad	Febrero	3° A
IV	*Respeto y aprecio por la diversidad. *Sentido de pertenencia a la comunidad nación y humanidad.	Justicia	Marzo	3° B
		Honestidad	Abril	2° A
V	*Apego a la legalidad y sentido de justicia. *comprensión y aprecio por la democracia.	Dialogo	Mayo	1° A
		Solidaridad.	Junio	1°B

[12] Información proporcionada por la dirección de la escuela, octubre 2011

1.4. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es indispensable, dentro de un proyecto de investigación educativa, realizar la acción fundamental de plantear la pregunta central que guiará el orden en la secuencia de las actividades propias de una indagación disciplinaria; ello, implica la creatividad y expresión de pensamiento sistematizada para apropiarse de los distintos rasgos y sesgos que derivarán de la propia investigación.

La pregunta guía de la presente investigación, se estableció en los términos del siguiente.

¿Qué actividades de índole Pedagógica es propicio utilizar para favorecer la enseñanza de la Historia en la Escuela Primaria Urbana Federal, "Josefa Ortiz de Domínguez" de la Colonia Cuauhtémoc, perteneciente al Municipio de Yautepec?

1.5 UNA GUÍA HIPOTÉTICA PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO

Una Hipótesis guía reúne la consideración única de orientar el desarrollo del trabajo de investigación, puesto que dentro del Paradigma de la Investigación Documental, está sólo representada dicha posibilidad, alejándose de la concepción metodológica de contrastarla estadísticamente.

Por lo tanto y hecha la pertinente aclaración la Hipótesis Guía quedó delineada en el siguiente argumento:

Las actividades de índole Pedagógica que son propicias de utilizar para favorecer la Enseñanza de la Historia en la Escuela Primaria "Josefa Ortiz De Domínguez" de la Colonia Cuauhtémoc, perteneciente al Municipio de Yautepec, Morelos. Son las Basadas en el juego.

1.6. LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Los Objetivos, dentro del plano investigativo revisten la función de construir escenarios de operación de tareas dentro del proceso de trabajo de indagación académico-investigativa.

Conllevan a la vez, la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o término de acciones interrelacionadas con los esquemas de trabajo planteados por ello, es deseable que éstos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Con base en lo antes expresado, se consideraron los objetivos siguientes:

1.6.1. OBJETIVO GENERAL

Crear el protocolo de Investigación Documental, que establezca las consideraciones pedagógicas del juego para favorecer la enseñanza de la historia en la Educación Primaria.

1.6.2. OBJETIVOS PARTICULARES

- Protocolizar y desarrollar la investigación documental.
- Identificar y definir los conceptos teóricos relacionados con el juego y su acción pedagógica para favorecer la enseñanza de la Historia en Educación Primaria.
- Promover la sugerencia de respuesta al problema.

1.7. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Para llevar a cabo un trabajo investigativo documental, en este caso de carácter educativo, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada uno de los análisis que conjugados en las diferentes etapas de la elaboración, lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema de indagación.

La presentación investigación, consideró los siguientes aspectos metodológicos en su realización:

1. UBICACIÓN DEL TEMA A ANALIZAR
2. ELABORACIÓN DEL PLAN DE TRABAJO
3. BÚSQUEDA, REVISIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA BIBLIOGRAFÍA A UTILIZARSE
4. ELABORACIÓN DE FICHAS BIBLIOGRÁFICAS
5. ORGANIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS MATERIALES REUNIDOS ELABORACIÓN DE FICHERO

6. ANÁLISIS DE LOS DATOS

7. REDACCIÓN DE UN PRIMER BORRADOR

8. PRESENTACIÓN A REVISIÓN DEL PRIMER BORRADOR

9. CORRECCIÓN SOBRE OBSERVACIONES HECHAS AL PRIMER

10. BORRADOR POR LA TUTORA

11. PRESENTACIÓN DE LA TESINA YA CORREGIDA PARA REVISIÓN FINAL Y DICTAMINACIÓN.

CAPÍTULO 2. EL TELAR TÉORICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

El matiz estructural de toda investigación científica requiere del sustento teórico que cimiente las bases de los análisis que den origen a nuevos enfoques conceptuales del área de conocimiento que se trate, en el caso específico de este trabajo, del área educativa. Para ello, es necesario ubicar los postulados teóricos que se han seleccionado, conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema.

Con dicha finalidad, se eligieron los siguientes conceptos para su revisión y análisis:

2.1. CONCEPTOS DETERMINADOS EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO.

Actividad didáctica

El diseño de actividades de aprendizaje requiere del conocimiento de lo que se espera que aprendan los alumnos y como aprenden, las posibilidades que tienen para acceder a los problemas que se plantean y qué tan significativos son para el contexto en el que se desenvuelven. Constituyen las materias de apoyo para el estudio de la asignatura.

En el campo de la didáctica cuando se habla de actividades usualmente se hace referencia a las ejercitaciones que diseñadas, planificadas, tienen la finalidad que los alumnos logren detenidamente objetivos propuestos.

Cabe destacar que en contexto de la reforma, la planificación de las actividades didácticas está centrada en la interacción entre los contenidos, los ejes transversales, el docente y el alumno. Las actividades están inmersas en los procesos didácticos, contribuyen al logro de competencias, a la contribución de los ambientes de aprendizaje y a la construcción de los aprendizajes que parte de los alumnos y favorece la función mediadora del docente.

Historia

La Historia es la ciencia que tiene por objeto de estudio el pasado de la humanidad y como método el propio de las ciencias sociales, se denomina también Historia al periodo histórico que transcurre es de la aparición de la escritura hasta la actualidad.

Las formas en que la historia estudia los hechos puede ser sincrónica, relacionando hechos de la misma época con evoluciones o consecuencias de la especie humana: o diacrónica, analizando hechos anteriores que puedan ser causas o posteriores que sean consecuencia del hecho o algo concerniente a la propia especie. Los científicos que se especializan en la historias son llamados historiadores.

El juego

Tratar de definir con precisión que es el juego resulta extremadamente difícil. Porque bajo ese nombre “juego se engloba una gran cantidad de conductas que si las examinamos a detalle encontraríamos muchas diferencias”. Un niño que se balancea en una cuna hacia adelante y atrás, decimos que está jugando. El juego es un factor básico en el desarrollo del niño.

Para Vigotski “el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios de él mismo”.[13]

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y a formar su personalidad.

El juego supone un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas.

La enseñanza

El proceso de enseñanza implica la interacción de diversos factores, entre los cuales podemos mencionar al profesor, el alumno y el objeto de conocimiento. En donde el profesor es el guía del conocimiento que se pretende que el alumno descubra. Dentro de este proceso existen tres situaciones implicadas, la primera se refiere a lo que debemos de dar a conocer, que se relaciona con la pregunta ¿qué enseñar?, para lo cual se debe realizar una estructura adecuada de los contenidos a desarrollar, así como las herramientas necesarias para poderlos desarrollar, lo que responde a la cuestión de ¿cómo y con qué enseñar? y el tiempo en el que se debe de desarrollar, lo que responde a la interrogante ¿cuándo enseñar?

[13] Efraín Alemán García, María Norza Garay Camargo y Victorina María Reyes Salas. Teorías sobre el juego. México. Antología UPN. 1995. Pág. 15.

"La enseñanza es una de las actividades y prácticas más nobles que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida. La misma implica el desarrollo de técnicas y métodos de variado estilo que tienen como objetivo el pasaje de conocimiento, información, valores y actitudes desde un individuo hacia otro. Si bien existen ejemplos de enseñanza en el reino animal, esta actividad es sin dudas una de las más importantes para el ser humano ya que es la que le permite desarrollar la supervivencia permanente y la adaptación a diferentes situaciones, realidades y fenómenos".[14]

2.1.1. LA HISTORIA COMO ASIGNATURA EN LA ESCUELA PRIMARIA.

La Historia es una asignatura controversial, la historia junto con otras disciplinas, había sido enseñada dentro del área de las ciencias sociales. En 1992 los libros de texto de historia se encuentran inmersos en una polémica. Durante ese año se firmó El Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica; en ese entonces el Secretario de Educación Pública, Ernesto Cedillo Ponce de León, tomó una decisión importante, que el currículum se organizara por asignaturas en sustitución de las áreas. También es novedad que por cada Estado se reporta, en el Tercer Grado, un libro dedicado a la historia regional, dando un nuevo enfoque a esta asignatura. Influenciada por las corrientes más actuales, historiográficas pedagógicas que se busca introducirlos en los planes y programas de estudio dirigidos al nivel de educación primaria.

[14] http://www.definicionabc.com/social/ensenanza.php recuperado el 20 de agosto del 2011

Con el ajuste a la enseñanza de la historia en la Escuela Primaria que se encuentra fundamentada legalmente en la Reforma sobre la Modernización Educativa dada en 1993. Misma que nuevamente ha sido modificada en 2008 a través de la Reforma Integral De Educación Básica (RIEB). Por lo que a los referentes teóricos-metodológicos, se refiere la enseñanza de la Historia en la Educación primaria se fundamenta en la corriente Historiográfica de la llamada Escuela De Los Annales surgió en Francia y posteriormente se le conocería como la Nueva Historia. Entre sus principales exponentes podemos citar Marc Bloch,Lucien Febvre,y Fernand Braudel. Entre otros les interesaba incorporar a la historia en el campo de las Ciencias Sociales. Esta corriente busca comprender y explicar la historia en todas sus dimensiones, auxiliándose en diversas disciplinas para expresar cómo ocurrió lo que ocurrió y el por qué la historia rompería con la especialización para enfocarse a la multidiciplinariedad con la Geografía, Sociología Psicología, Economía, Política, Arte, Antropología, Cultura, Literatura, entre otras. La historiografía se caracterizó por su pretensión de la globalidad, ya que abogó por una Historia total e integradora su objeto de estudio es el ser humano que vive en sociedad.[15]

Al restablecer la enseñanza específica de la Historia, se parte del convencimiento que esta disciplina tiene especial valor formativo no sólo como elemento cultural que favorece la organización de otros conocimientos sino también como factor que contribuye a la adquisición de valores éticos personales y de convivencia social.

[15] Gobierno Federal Secretaria, de Educación Pública (SEP), Planes y Programas. 2009. Pág.18

De acuerdo a lo anterior, la vieja pretensión de que la historia sirva para despertar el sentido patriótico, avivar los sentimientos nacionales y afirmar el sentido de identidad ha perdido vigencia a favor de la nueva (y ya no tan nueva) enseñanza de la historia, que promueve el acercamiento del alumno a la lógica de una ciencia social que lleve, de manera privilegiada, a formar a los estudiantes en el análisis de la sociedad; y es que la enseñanza de la historia ha superado los viejos sistemas memorísticos de fechas, reyes, batallas, y glosas de las gestas nacionales. La renovación de la Historiografía los avances en la Pedagogía y la Psicología, así como la propia evolución social, han hecho obsoleta la tradicional función educativa de la historia que pretendía, simplemente, adoctrinar. En la actualidad los contenidos deben seleccionarse en función a la edad de los alumnos. No descartar el aprendizaje memorístico en edades cercanas a los nueve o diez años de edad y progresivamente dar paso a la enseñanza de conceptos históricos tales como el cambio y la continuidad.

PROPÓSITOS DEL ESTUDIO DE LA HISTORIA PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA EN CUARTO GRADO.

Con el estudio de la Historia en la educación primaria se pretende que los alumnos:

- Establezcan relaciones de secuencia, cambio y multicausalidad para ubicar temporal y espacialmente los principales hechos y procesos históricos del lugar donde viven, del país y del mundo.
- Consulten, seleccionen y analicen diversas fuentes de información histórica para responder a preguntas sobre el pasado.

- Identifiquen elementos comunes de las sociedades del pasado y del presente para fortalecer su identidad y conocer y cuidar el patrimonio natural y cultural.
- Realicen acciones para favorecer una convivencia democrática en la escuela y su comunidad.[16]

UN ENFOQUE DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

Hablar de una historia formativa implica evitar privilegiar la memorización de nombres y fechas, para dar prioridad a la comprensión temporal y espacial de sucesos y procesos. Se debe trabajar para que los alumnos analicen el pasado para encontrar respuestas a su presente y entender cómo las sociedades actúan ante distintas circunstancias, y a considerar que los conocimientos históricos no son una verdad absoluta y única, ya que al comparar diversas fuentes descubren que existen diferentes puntos de vista sobre un mismo acontecimiento. También significa estudiar una historia total que tome en cuenta las relaciones entre economía, política, sociedad y cultura, con múltiples protagonistas que van desde la gente del pueblo hasta los grandes personajes.

Desde esta perspectiva, la historia contribuye a entender y analizar el presente, planear el futuro y aproximar al alumno a la comprensión de la realidad y sentirse parte de ella como sujeto histórico. La historia permite hacer del aprendizaje un proceso de construcción permanente, tanto personal como social, mediante el desarrollo y fortalecimiento de los valores para la convivencia democrática, la identidad nacional y el legado histórico de la humanidad.

[16] SEP. Programas de estudio 2011 guía para el maestro. Educación básica primaria. Cuarto grado. Puebla. 2012. Pág.142.

Es necesario que a lo largo de la Educación Básica la práctica docente brinde un nuevo significado a la asignatura, con énfasis en el cómo, sin descuidar el qué enseñar, para sensibilizar al alumno en el conocimiento histórico, y propiciar el interés y el gusto por la historia.

Para el logro del enfoque es importante considerar el desarrollo del pensamiento histórico.

El enfoque formativo de Historia expresa que el conocimiento histórico está sujeto a diversas interpretaciones y a constante renovación a partir de nuevas interrogantes, métodos y hallazgos, además de que tiene como objeto de estudio a la sociedad, es crítico, inacabado e integral; por lo tanto, el aprendizaje de la historia permite comprender el mundo donde vivimos para ubicar y darle importancia a los acontecimientos de la vida diaria, y usar críticamente la información para convivir con plena conciencia ciudadana.[17]

EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO HISTÓRICO EN LOS ALUMNOS DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Pensar históricamente implica reconocer que todos los seres humanos dependemos unos de otros y que nuestro actuar presente y futuro está estrechamente relacionado con el pasado. Además, significa comprender el contexto en sus diferentes ámbitos –económico, político, social y cultural– en el que se han desarrollado las sociedades, tomando en cuenta que los seres humanos poseen experiencias de vida distintas,

[17] Ibíd. Pág.143-144.

que les hacen tener perspectivas diferentes sobre los sucesos y procesos históricos y acerca de su futuro. Por tanto, el pensamiento histórico implica un largo proceso de aprendizaje que propicia que los alumnos, durante la Educación Básica y de manera gradual, tomen conciencia del tiempo, de la importancia de la participación de varios actores sociales, y del espacio en que se producen los hechos y procesos históricos.

En ese sentido, es fundamental dar continuidad al trabajo realizado con las competencias de los campos formativos de preescolar para fortalecer aspectos como el tiempo personal, la secuencia cronológica y la noción de cambio referida a situaciones cotidianas.

En cuarto y quinto grados se estudia la Historia de México; los alumnos poseen algunas ideas de cómo fue el pasado de nuestro país y han desarrollado algunas nociones sobre el tiempo histórico y el manejo de fuentes de información. Por ejemplo, al inicio de cuarto grado ya tienen idea de unidades de medición y ordenamiento del tiempo, como año, década y periodo, 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 periodo a otro, y establecen relaciones causales sencillas y tangibles entre acontecimientos, o entre los componentes naturales y la vida cotidiana.

Así mismo, saben que los objetos, las imágenes o los relatos son fuentes que brindan información sobre cómo vivía la gente en el pasado. Igualmente, los alumnos, en estos grados, usan esos conocimientos y avanzan en el desarrollo de la

noción del tiempo histórico, pues requieren un mayor grado de precisión para entender procesos históricos.

Además profundizan en los cambios y permanencias en la vida cotidiana y en el espacio geográfico, y logran distinguir más de una causa en los procesos de estudio.

Al término de la Educación Primaria, los alumnos habrán avanzado en el desarrollo pensamiento histórico al tener un esquema mental de ordenamiento cronológico que les permite establecer relaciones de causa-efecto y simultaneidad. A lo largo de la secundaria, el trabajo con estas nociones tendrá que afianzarse, con la intención de que al finalizar la Educación Básica puedan contextualizar, comprender y explicar acontecimientos y procesos históricos, y valorar la participación de los distintos grupos humanos en la historia.

Los adolescentes entre 12 y 16 años experimentan cambios importantes en sus características físicas y en sus relaciones con los demás. Su desarrollo cognitivo, su capacidad de abstracción y uso del pensamiento formal deben impulsarse mediante múltiples y diversas experiencias de aprendizaje que los lleven a comprender la manera cómo funciona el mundo social.

Al ser el tiempo histórico un concepto abstracto, los alumnos de secundaria tienen regularmente una percepción confusa de él. En ocasiones su reflexión sobre el mundo se caracteriza por la tendencia a considerar que sólo el presente tiene un

significado real y a ignorar la complejidad de los antecedentes y la responsabilidad por las consecuencias.

Muchas de sus aspiraciones son a corto plazo o efímeras, por lo que su idea de futuro es limitada. Si a ello se agrega que los medios de comunicación y los cambios acelerados de las sociedades de hoy refuerzan esa visión del presente, se podrá entender que los adolescentes tienen dificultades para relacionar el tiempo en sus tres dimensiones –pasado, presente y futuro– y para formular explicaciones complejas sobre los sucesos y procesos históricos. En consecuencia, es común que vean el pasado como algo desligado del presente, y por tanto les resulte irrelevante.

Estas percepciones limitan el desarrollo de la conciencia social, la identidad y los valores culturales. La Escuela Secundaria cumple una función social al promover el desarrollo de la noción de tiempo histórico, requisito necesario para comprender el pasado y el presente, que es la base para desarrollar una conciencia histórica. La comprensión de la historia es una herramienta valiosa para desarrollar habilidades de análisis, de comprensión, y un pensamiento claro y ordenado. La clase de Historia debe convertirse en un ámbito que lleve a los alumnos a reflexionar sobre su realidad y acerca de sociedades distintas a la suya. Para que la historia les resulte significativa, es conveniente que el docente les proponga actividades en las cuales entren en juego su imaginación y creatividad.[18]

[18] Ibíd. Pág, 144-146

2.1.2. LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA.

La enseñanza de la Historia en la Escuela Primaria desde hace muchos se ha caracterizado por ser de tipo tras misiva Es decir, el profesor proporciona al alumno información que debe memorizar, sin importar su significado y relevancia. Se considera como un curso descriptivo que no necesitan poner en práctica procesos superiores del pensamiento que no desarrollan las habilidades necesarias para su comprensión, por que regularmente en la clase de Historia a los alumnos se les enseña por medio del llenado del pizarrón, de cuestionarios, resúmenes y textos copiados que no son de su interés, se enseña de manera memorística y mecánica, todo crea un ambiente rutinario al interior del aula, que hace de las clases para los alumnos aburridas, tediosas y por ello no les agrada, por consiguiente se mantiene un ambiente tenso, sin interés, con diversas distracciones, porque el profesor a veces no, crea no innova, no propone estrategias didácticas para que el niño se interese por la asignatura.

El maestro solo se dedica a hablar y hablar tratando de explicar y narrar la Historia que al niño no le representa un interés inmediato porque no hay una representación de los mismos, más acorde a su forma de pensamiento por lo tanto no despierta su interés por el aprendizaje.

Si el maestro solo se dedica a decir lo que sabe y enseña mecánicamente, al niño no le va interesar lo que se le explica porque no cubre sus expectativas: debe ser

todo lo contrario se debe buscar conjugar la interacción, dejar que los niños problematicen y contextualicen sus actividades y trabajen con ellas.

A este respecto, Lerner Segal Victoria, nos dice:

> ***Partimos de dos premisas: a) En forma inconsistente, incluso en la clase de historia más fáctica hay una cooperación teórica detrás (positivista); b) por ello pensamos que es mejor, en cualquier curso de historia, explicar la teoría o teorías, métodos que hay de tras de las afirmaciones; a través de la enseñanza de la historia debe buscarse la formación del alumno no solo su información de algunas cuestiones que poco después se olvidan.*** [19]

Se concibe a la enseñanza como la instrucción que recibe el individuo para que aprenda los conocimientos ya sea de manera expositiva o guiada y el aprendizaje consistirá en adquirirlo por recepción descubrimiento, pero de una manera significativa.

Para lograr el aprendizaje significativo debemos partir de las prácticas cotidianas y de los problemas que en ella se enfrentan a fin de que al encontrar los recursos que poseen se propicie la reflexión e indagación de desestructurar para volver a estructurar incorporando lo nuevo a aquello que ha cambiado en nosotros y en la realidad.[20]

---

[19] Lerner Sigal Victoria (comp.). La enseñanza de la historia. México UNAM-CISE. Instituto Mora.1990. Pág. 197-205.

[20] Aisenberg Beatriz. 1994. Para qué y cómo trabajar en el aula con los conocimientos previos del alumno. Aisenberg Beatriz y Silvia Alderoqui (comps.) didáctica de las ciencias sociales. Aportes y reflexiones Bs AS. Paidos. Pág. 150-151.

Una importante característica en la enseñanza aprendizaje en la Historia es reconocer que el niño antes de ingresar a la escuela lleva un cúmulo de conocimientos que ha adquirido cotidianamente los cuales no están legitimados pero es preciso conocer, para lograr un aprendizaje significativo.[21]

De esta manera surge la siguiente interrogante:

CÓMO ACERCAR LA HISTORIA A LA VIDA COTIDIANA DE LOS NIÑOS.

Ellos al leer los textos o al recibir su clase se les trasmiten historias que ya son ajenas a su mundo vivencial .razón por la cual se sugiere el método de la enseñanza alternativa. De la llamada Nueva Historia. Este tipo de historia es aceptada y centra su aportación para la enseñanza en los niños de nivel primaria.

Luis González comentaba en una entrevista:

Que la enseñanza de la historia en primaria no sólo se le cuente por ejemplo, cómo surgió su pueblo, sino que el mismo niño debe indagar con sus padres, parientes lo que ha sucedido en la comunidad es decir, desde pequeños, hacer a los estudiantes historiadores participes de la historia, si ellos se sienten, colaboradores del maestro al hacer su propia historia después le tomarán mucho más sabor a la historia mayor y a la microhistoria y a la historia de su nación.[22]

[21] Ibídem Pág. 153-155

[22] González y González, Luis. 2001. ¿Qué historia enseñar? Entrevista realizada por Sánchez, Alberto y Rodolfo Ramírez en: Sosa Trinidad, Antonio. Guía del estudiante. Lo social de México. UPN. Pág. 35

2.1.3. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.

Brindar experiencias de aprendizaje para que la historia cobre vida y significado en los alumnos es un propósito sobre el que, el docente debe reflexionar al momento de seleccionar las estrategias de trabajo, las cuales se conciben como el conjunto de decisiones programadas para que los niños adquieran determinados conocimientos, habilidades y actitudes. En una estrategia están involucrados procedimientos y acciones que permiten concretar una tarea particular de aprendizaje, que está en función del número de acciones o pasos implicados para su realización, y de la estabilidad en el orden de estos pasos y del tipo de meta a la que van dirigidos. Además implica los recursos que reforzaran el trabajo docente, como todos aquellos materiales o actividades de enseñanza.[23]

Es conveniente tener presente que el aprendizaje de la Historia debe llevar a los alumnos a interesarse por el pasado, a comprender la multiplicidad de causas que tienen los acontecimientos, buscar explicaciones, fortalecer actitudes y valores, y estimular una comunicación oral y escrita que les permita desarrollar un pensamiento claro. Para que la clase de Historia resulte significativa, se requiere que el docente use una diversidad de recursos y estrategias didácticas que estimulen la imaginación y la creatividad de los alumnos; les permita situar los acontecimientos y procesos históricos, así como relacionar el tiempo en sus tres dimensiones: pasado, presente y futuro. Por ello, debe considerar que los avances tecnológicos y comunicativos

[23] SEP. Programas de estudio 2011, guía para el maestro. Educación básica. Cuarto grado. Puebla 2000. Pág. 147-150.

influyen en el desarrollo cognitivo de sus alumnos y en su capacidad de abstracción, por lo que debe aprovechar su uso a lo largo de la Educación Básica, tomando en cuenta que en ella se deben cimentar los principios de la comprensión de las nociones básicas de la Historia.

Entre los recursos que el docente puede emplear para ofrecer una variedad de experiencias de aprendizaje se encuentran:

- Líneas del tiempo: Son importantes para desarrollar la noción del tiempo histórico, pues permiten visualizar gráficamente un periodo, establecer secuencias cronológicas o identificar relaciones pasado-presente, multicausalidad o de simultaneidad entre distintos sucesos en el tiempo. Las líneas del tiempo más que ayudar a que los alumnos memoricen fechas, les permite contar con puntos de referencia general para hacer conexiones entre los acontecimientos que estudian.
- Objetos: Son replicas u objetos del pasado que permiten a los alumnos acercarse a la historia de una forma más realista. Al tocarlos, representarlos, deducir cuál era su uso, o indagar sobre el material con que fueron hechos o la relevancia que tenían, los alumnos pueden comprender las condiciones de vida y el avance tecnológico en diferentes periodos históricos.
- Imágenes: Las pinturas, fotografías o recreaciones gráficas de otros tiempos son recursos fundamentales para que los alumnos comprendan la forma en que los objetos, las personas y el ambiente cambian con el tiempo. La lectura y descripción de estos recursos ayuda a integrar una visión de la vida cotidiana y del espacio en distintas épocas.
- Fuentes escritas: Es esencial que los alumnos lean y contrasten información histórica, como fragmentos de documentos oficiales, crónicas, biografías y obras

literarias, entre otros, para que gradualmente vayan apropiándose de conceptos e interpretaciones históricas.

- Fuentes orales: Los mitos, leyendas y tradiciones que se transmiten de generación en generación, ayudan a recuperar los testimonios (vivencias y experiencias) de diversos protagonistas mediante la entrevista. Estos materiales permiten ampliar el conocimiento histórico al proveer información que forma parte de la memoria colectiva que no se incluye en los textos impresos, recupera elementos de la propia identidad y comprende la historia desde un enfoque intercultural, al valorar formas de pensar de diversas personas y distintas culturas.
- Mapas: este recurso contribuye al desarrollo de la noción de espacio, pues mediante su lectura, interpretación y elaboración se obtiene y organiza la información histórica, se describen relaciones espaciales y se comprende por qué un suceso se produce en un lugar específico. También permite visualizar, de manera sintética los cambios que se han dado en el espacio.
- Gráficas y estadísticas: son recursos que posibilitan trabajar con la noción de tiempo histórico mediante la observación de los cambios cuantitativos y cualitativos de distintos procesos y sucesos relacionados con la población o la economía de una sociedad entre otros. Tanto el docente como el alumno podrán aprovechar los avances tecnológicos para interpretarlas o elaborarlas.
- Esquemas: Su uso en la enseñanza de la historia resulta útil porque son representaciones graficas que facilitan la comprensión o la expresión de ideas complejas; resaltan los acontecimientos y las relaciones de una época o proceso histórico; promueven la habilidad de sintetizar acontecimientos y procesos: además sirven como referente de evaluación por que muestran el conocimientos de los alumnos sobre un tema o acontecimiento. Al representar la información en esquemas, los alumnos van organizando y jerarquizando sus ideas, lo que les facilita explicar con mayor claridad un acontecimiento o proceso histórico.
- Tecnologías de la información y la comunicación: constituyen una alternativa para el conocimiento histórico y son herramientas que desarrollan habilidades relacionadas con el manejo de la información. Ofrecen una variedad de recursos

para la clase de Historia, como videos, canales de TV. Especializados, paquetes computacionales, Internet, música e imágenes. Si la escuela cuenta con la infraestructura necesaria, el docente debe orientar a los alumnos para acceder a páginas web que contengan temas históricos.

- Museos: Estos recintos acercan a los alumnos a objetos de otras épocas. La visita a estos lugares les permite observar y describir los objetos que les ayudan a conocer sus características, uso e importancia en el pasado y reconocer lo que está vigente, con el fin de que comprendan por que forman parte del patrimonio cultural.
- Sitios y monumentos históricos: Los sitios arqueológicos, conventos e iglesias, casas y edificios, plazas, fábricas, etc., albergan distintos vestigios de la actividad humana de otras épocas y culturas. Todo espacio es factible de convertirse en un recurso para que los alumnos analicen la relación entre el ser humano y la naturaleza.
- Una estrategia de aprendizaje es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas Díaz Barriga, Castañeda y Lule; Hernández, Los objetivos particulares de cualquier estrategia de aprendizaje pueden consistir en afectar la forma en que se selecciona, adquiere, organiza o integra el nuevo conocimiento, o incluso la modificación del estado afectivo o motivacional del aprendiz, para que éste aprenda con mayor eficacia los contenidos curriculares o extracurriculares que se le presentan.

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas. Operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que los "hábitos de estudio” porque se realizan flexiblemente.
- Pueden ser abiertas (públicas) encubiertas (privadas).

- Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más.[24]

Es imprescindible definir que una estrategia es un proceso de toma de decisiones en la cual una persona (el docente, el alumno) determina de manera consiente los conocimientos necesarios para realizar una tarea en la cual se planean actividades en las que se utilizan diferentes instrumentos: ubicación temporal, líneas del tiempo, actividades de simulación, diagramas de causa y efecto, relatos en forma de comics;[25] que nos permitan favorecer la comprensión y el aprendizaje significativo de los sucesos históricos. Con la intención de evitar que la Historia se convierta en una materia repetitiva, memorística y carente de sentido de relevancia para los alumnos.

Una de las sugerencias que proviene de la historia para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes en primaria es realizada por Victoria Lerner acerca de los programas escolares, principalmente en los libros de texto, ella menciona que es necesario actualizar los contenidos históricos consultando la historiografía reciente de cada tema e introducir la historia de la vida cotidiana en ciertos periodos por ejemplo: que los educandos investiguen en su comunidad sobre cómo se vestía la gente, cuál era su trabajo, sus fiestas, como eran sus relaciones, etc.[26] Estas actividades permitirán elaborar una historia más social y menos individual no tan

---

[24] http://estrategiasparahistoria.blogspot.com/p/metodologias-para-el-aprendizaje-de-la.html#ixzz23tSnykuE. 02-08-2012

[25] Díaz Barriga A. Didáctica y curriculum. México. NUEVOMAR. 1998. Pág. 190.

[26] Lerner Sigal, Victoria. Un reto para el historiador: hacer historia para niños. Galván Luz Elena, Mireya Lamoneda María Vargas y Beatriz Calvo (Coords). Memorias del primer. Simposio de educación. México. CIESAS. 1994. Pág. 227.

centrada en los héroes y anti héroes de la Historia Nacional, ni la de hechos históricos políticos o militares; el objetivo de Lerner es inculcar en los niños una "visión concéntrica" que comienza por la historia de la comunidad y gradualmente pasa a la región, la nación el continente y el mundo, de esta manera se espera que el niño situé espacial y temporalmente los hechos históricos.[27]

En suma y de acuerdo con Lerner para la enseñanza de la historia se deben de enseñar estrategias didácticas innovadoras que tengan relevancia significativa en el niño, para crear una conciencia espacio temporal, y que el alumno aprenda a pensar en forma crítica e histórica.

2.1.4 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA.

La importancia del juego en el aprendizaje no fue estudiada hasta 1916, cuando Claparede le retribuyo ese valor que tuvo en la antigüedad. En 1937, Decroly aplicó el juego para facilitar el aprendizaje de niños con problemas mentales. Veinte años más tarde Freinet promovió el método de enseñanza basada en el entusiasmo, la iniciativa, el espíritu de creatividad que caracteriza a la actividad lúdica.[28]

A partir de la década de los cincuenta se fomentan las investigaciones acerca de la relación entre jugar y aprender. Ya no existen dudas respecto al papel fundamental del juego en la Educación. El juego integra actividades de perfección, actividades

[27] Lerner Sigal, Victoria. Materiales didácticos y libros de texto para la enseñanza de la historia a nivel primaria. Revista la tarea. SNTE. 2003. Pág. 203.
[28] SEP. El Juego. Antología de la Licenciatura en Educación. México, UPN, 1994. Pág. 101,102.

sensomotoras, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad. El juego es un elemento básico en el desarrollo cognoscitivo del niño: en la construcción del espacio, el tiempo y de la imagen propia.

El juego no solo es una forma de diversión, sino también la mejor manera de aprender a través de él, los niños comienzan a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida. El juego es útil y necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista, el juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación, de hecho la principal función del juego es aprender.

Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo, además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y a formar su personalidad.

El juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un gran compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas. También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominar y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer

relaciones afectivas con determinados objetos; es cuando el juguete o material se convierte entonces en confidente y soporte de una transferencia afectiva.

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil y primaria, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos referimos y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el alumno.

Rüssel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

- Juego configurativo. Menciona que en este se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, rompecabezas, manipulación de plastilina, etc.) depende más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que la conclusión de su obra.
- Juego de entrega. Es donde los juegos infantiles no solo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juego de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega.
- El juego de representación de personajes. Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo

configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia.

- El juego reglado. Es en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción.[29]

LA APLICACIÓN DEL JUEGO EN EL TRABAJO DOCENTE.

Para autores como Ramsei y Wolfgang reconocen la importancia de los valores y propósitos del juego que tiene éste para incrementar el desarrollo del niño desde varios aspectos, la relevancia del juego en la enseñanza, no sólo en el Prescolar sino en la Escuela Primaria.

Los autores hablan de las bondades que el juego ofrece para mejorar el trabajo docente, afirman que promueve el desarrollo físico, emocional y permite el conocimiento de la vida social, también aseguran que el juego estimula la adquisición de conceptos y la resolución de problemas.[30]

Para Ana María Prieto y Deval el juego es indispensable para el alumno ya que mediante el juego el niño se socializa, participa, se activa y se motiva para realizar

[29] Juan Deval. El juego en el desarrollo humano. Madrid, siglo XXI, 1994. Pág. 219-293

[30] Juan Deal. "Los Juegos de Simulación" Crear y Pensar. Construcción del conocimiento en la escuela. México, Paidós, 1991, Pág. 275

una actividad o entender algún tema, el juego los obliga a que se conviertan en actores y no en espectadores, una de las ventajas de diseñar actividades es convertir a los niños en sujetos activos siguiendo la línea de los autores antes mencionados. [31]

El juego lo podemos entrelazar con la Historia para que los niños la puedan entender y que sean de su interés los acontecimientos que sucedieron y los lleve a la reflexión. Esto quiere decir que en el proceso educativo es importante considerar lo que el individuo ya sabe, de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Dejemos claro que el alumno debe tener en su estructura cognitiva: conceptos, por ejemplo sus: ideas y definiciones previas, con las cuales la nueva información pueda interactuar

2.1.5. CARÁCTERISTICAS DE LAS ACTIVIDADES CON BASE EN EL JUEGO QUE PUEDEN APLICARSE EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

En la sociedad del siglo XXI los materiales educativos se han diversificado. Como sus formatos y medios de acceso requieren habilidades específicas para su uso, una escuela en la actualidad debe favorecer que la comunidad educativa, además de utilizar el libro de texto, emplee otros materiales para el aprendizaje permanente.

Una actividad de enseñanza-aprendizaje es un procedimiento que se realiza en el aula para facilitar el conocimiento en los estudiantes, son los medios por los cuales el alumno se compromete a aprender en esferas tanto cognoscitivas como afectivas de conducta o de comportamiento.

[31] Ibíd. Pág. 281.

Es por ello que seleccionar actividades que motiven la participación y la recreación de los alumnos es un aspecto crucial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de actividades creativas innovadoras, con el fin de llevar al nodo al aprendizaje vivencial, como:

- ✓ Dar relevancia a la Historia
- ✓ Comentar por qué estudiar Historia
- ✓ Un día como hoy en la Historia
- ✓ Recortes de periódicos
- ✓ Figuras históricas
- ✓ Actividades para el comienzo de la clase
- ✓ Bingo
- ✓ Actividades para entender la cronología
- ✓ Introducir líneas del tiempo creativas
- ✓ Árboles genealógicos
- ✓ Explicar causa y consecuencia
- ✓ Actividades escritas
- ✓ Portada de un periódico
- ✓ Actividades de escenificación

A través de esta propuesta se pretende favorecer, en forma consciente y sistematizada las tres diferentes competencias: Comprensión del Tiempo y el Espacio Históricos, Manejo de la Información Histórica y Formación de una Conciencia Histórica para la Convivencia.

La historia no debería resultar un material aburrido en la etapa infantil y adolescente… ¡A menudo los aburridos somos los docentes! Enseñar significa

aprovechar las habilidades y el potencial de las personas, y en la etapa infantil el juego suele ser de gran instrumento en el aprendizaje.

Ofrecer a los niños actividades lúdicas educativas de carácter teatral, creativo, más flexible, abrimos los horizontes, descubrimos sus capacidades, despertamos ilusión y gozo, nos sumergimos en un “mundo mágico”, de juego y creatividad que posibilita al docente enseñar a que el piense reflexivamente y a que encuentre respuestas sobre el mismo, disfrutando y aprendiendo, llevando a cabo actividades y ejercicios. Qué le sirvan para fortalecer los valores: honradez, lealtad, generosidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo respeto por los demás y por sus ideas Iniciativa a la imaginación la curiosidad incorporándolo a una representación de vivencias que posteriormente se podrán transformar en aprendizajes reflejados en la vida cotidiana.

Mucho se habla del juego como estrategia didáctica y la idea primordial es considerarla como una herramienta de trabajo, algo tan indispensable como el pizarrón, una película, una clase magistral, por tal motivo va encaminado a romper con el esquema tradicional de enseñanza, y que además del esparcimiento que el alumno pueda tener, a partir de implementar juegos en sus clases.

El diseño de las actividades dependerá de la forma que lo vinculé el bloque de acuerdo en lo establecido por planes y programas las cuales pueden ser: escritas, de escenificación, usando las TICS, utilizando las fuentes primarias, actividades

creativas, actividades de destreza, actividades para el final de la clase y tareas en casa; por ejemplo: líneas del tiempo creativas, con ilustraciones, fotografías, recortes; lotería de personajes y acontecimientos relevantes de la Independencia; museografía, antigüedades y objetos históricos; actividades de escenificación, vestir de época, cantar literatura, letra y música de la época; elaboración de calendarios conmemorativos dibujados animadamente; el viajero en el tiempo; líneas temporales vivientes: crear juegos de mesa; hacer juegos de preguntas y respuestas; ¿Adivina quién?, etc.

2.1.6 LOS PROFESORES DE EDUCACIÓN PRIMARIA ESTAN PREPRADOS ACADÉMICAMENTE Y DIDÁCTICAMENTE PARA PROMOVER LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA A TRAVÉS DEL JUEGO.

La enseñanza de la Historia demanda del docente el conocimiento del enfoque didáctico, de los propósitos y los aprendizajes esperados, así como el dominio y manejo didáctico de los contenidos, por lo que es deseable que en el curso y las clases se planeen con base en los siguientes elementos:

- Privilegiar el análisis y la comprensión histórica, omitiendo la exposición exclusiva del docente, el dictado, la copia de textos y la memorización pasiva. Es necesario despertar el interés de los alumnos mediante situaciones estimulantes que les generen empatía por la vida cotidiana de los hombres y mujeres del pasado.
- Implementar diversas estrategias que posibiliten a los alumnos desarrollar la habilidad de aprender a aprender.

- Conocer las características, los intereses y las inquietudes de los alumnos para elegir las estrategias y los materiales didácticos acordes con su contexto sociocultural, privilegiando el aprendizaje.
- Recuperar las ideas previas de los alumnos para incidir en la afirmación, corrección o profundización de las mismas.
- Despertar el interés de los alumnos por la Historia mediante actividades de aprendizaje lúdicas y significativas que representen retos o la solución de problemas.
- Promover el desarrollo de actitudes y valores que fomenten la convivencia democrática en el aula y la escuela mediante la práctica cotidiana de valores como solidaridad, respeto, responsabilidad, diálogo y tolerancia, entre otros.
- Considerar, en la planeación de actividades de aprendizaje, el tiempo destinado para el estudio de la Historia.

Creemos que el aprendizaje de esta disciplina depende del diseño de actividades que propicien el desarrollo de las 3 competencias fundamentales para el aprendizaje de la Historia que interactúan a lo largo de todo el trabajo que se desarrolla con los alumnos: la comprensión lectora del tiempo y espacio históricos, el manejo de la información histórica y la formación de una conciencia histórica para la convivencia.

Un punto de partida para reflexión sobre la enseñanza de la historia es reconocer la realidad cambiante del mundo actual, los docentes requieren de una preparación y una actualización permanente. Los acelerados cambios de hoy se convierten en un reto para brindar a los alumnos los elementos necesarios que los lleven a comprender los cambios. De esta manera, la formación docente se vuelve una estrategia que inicia en la práctica profesional, es decir, en la enseñanza y por tanto, en el aprendizaje de los alumnos.

Además, frente a una reforma educativa cobra mayor relevancia y se vuelve un factor importante en la innovación de la educación que conlleve a una transformación de "la praxis" educativa, ya que los actores claves son los docentes tanto para los maestros debutantes como para quienes han conocido una o más reformas educativas que no han transformado su práctica para que esté acorde con las nuevas formas de enseñar y aprender.

Sin embargo ¿Cómo proceder frente un cúmulo de temas que deben estudiar durante un ciclo escolar? Bain, recomienda a los docentes considerar los propósitos descritos en los programas de estudio.

Para organizar el tiempo a partir de grandes interrogantes o ideas centrales que enriquezcan las propuestas curriculares, es decir que la enseñanza de la Historia tiene que convertir en problema el contenido temático, estamos hablando de un método de enseñanza que procura el aprendizaje por medio de cuestionamiento.

La asignatura de Historia tiene que penetrar gradualmente en formas de proceder y razonar de la historia es decir enseñar al alumno que la Historia no sólo es un mundo de información tiene que ser reflexionada en función de una problemática por resolver ya sea un asunto que cuestione el pasado o su propia realidad presente.

El maestro debe apoyar y estimular al alumno a que "construya" suposiciones o hipótesis no ofrecer una historia automática sino problemática.[32]

[32] Delia, Lerner "La enseñanza y el aprendizaje escolar. Alegato sobre una falsa oposición" en José A. Castorina. E. Ferreiro, M. Khol y D. Lerner, Piaget-Vigotsky; contribuciones para plantear debate, México. Ed. Paidós.

El juego suele ser el gran instrumento de aprendizaje de todos los mecanismos que tiene una cultura para integrar a los niños y a los jóvenes. El juego es un método de aprendizaje como cualquier otro, que funciona mediante el sistema de ensayo-error es un ejercicio recreativo, jugar consiste en sacar ideas de tu propio contexto y se pueden utilizar en forma libre y sin límites ni cargas adicionales.

Por eso es divertido jugar en la clase de Historia, el juego es una de las mejores formas de aprender lo conceptos propios de la cultura en la que estamos sumergidos tanto para los adultos como para los niños.

De aquí partimos de la existencia de una “Didáctica Lúdica” cuya base metodológica es el juego. Con el objetivo de enseñar de un modo eficaz y lo más rápidamente posible, sin tedio, sin aburrimiento y de forma atractiva y agradable.

Hay muchas posibilidades de enseñar Historia mediante el juego: por ejemplo los juegos de simulación son instrumentos muy poderosos, ya que permiten recrear situaciones y problemáticas del pasado: la historieta, el comic, los juegos escritos, el teatro, concursos de preguntas y respuestas, línea del tiempo ilustrada con fotografías, etc.

Por último, cabe decir que la enseñanza de la Historia mediante el juego es una de las formas más eficaces de presentar al alumno la complejidad del pasado, y en especial, la complejidad que supone toda toma de decisiones.

2.2 POR QUÉ ES IMPORTANTE INTERRELACIONAR LA TEORÍA, CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCTIVA DIARIA

Como antes se mencionó para la enseñanza y comprensión de la Historia es fundamental reconocer la realidad cambiante del mundo actual. Tomando en cuenta los propósitos descritos en los programas de estudio sin perder de vista la idea central del enfoque de la historia respaldado de la existencia de una didáctica lúdica cuya base metodológica es el juego integrado en las actividades diarias en los temarios de estudio. Es importante señalar y se pretende que el alumno reflexione, razone, construya, tenga como herramienta sus propias experiencias, haga conciencia de su aprendizaje, adquiera determinados conocimientos o bien desarrolle habilidades o actitudes, ya que la sociedad mexicana del siglo XXI, demanda la formación de ciudadanos mejor preparados y con valores éticos, la profesionalización de los profesores adquiere especial relevancia ya que ellos tienen, en primera instancia la tarea de llevar a cabo las reformas curriculares en el aula, por lo tanto, la mejora continua de sus capacidades y la actualización de los conocimientos contribuirá a mejorar la práctica educativa.

2.3 COMPARATIVO SOBRE EL CÓMO DEBE LLEVARSE A CABO EL TRABAJO DOCENTE EN EL AULA Y LO QUE EN REALIDAD OCURRE DIARIAMENTE EN LAS AULAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA CUAL SE LABORA.

Las estrategias para la enseñanza de la historia recurren a métodos tradicionales, la vieja pretensión de que la historia, sirva para despertar el sentido patriótico, avivar los sentimientos nacionales y afirmar el sentido de identidad.

Donde el objeto de estudio se centra en los contenidos no en el alumno y la enseñanza es basada en sistemas memorísticos de fechas, reyes, batallas, transcripciones, escritos, resúmenes, dictado, cuestionarios, héroes, etc. Lo cual no permite que el alumno no desarrolle un pensamiento y análisis crítico de los acontecimientos; del cómo, cuándo y por qué, así como las consecuencias hasta nuestros días.

Por lo tanto resulta impredecible diseñar estrategias novedosas que permitan la enseñanza de la Historia, mediante el juego. El juego es un método de aprendizaje que funciona mediante el sistema de ensayo- error y ha sido utilizado siempre por todo tipo de sociedades; Como herramienta de aprendizaje es insustituible de relación afectiva y social y fundamental para cualquier aprendizaje; el juego es un ejercicio recreativo, diseñar actividades de carácter lúdico en la enseñanza de la historia permite al alumno sacar las cosas de su contexto, que las puedan utilizar de forma libre, sin límites, que permita aprender de un modo más eficaz, sin tedio , sin aburrimiento, de forma atractiva y agradable, mejorando su capacidad de análisis para tener un criterio propio sobre los problemas sociales de nuestro tiempo, es por eso que los contenidos deben ser seleccionados en función de la edad de los alumnos, para así poder analizar el cambio y continuidad y relacionarlos a la vida cotidiana.

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCION.

3.1 NOMBRE DE LA PROPUESTA

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA”.

3.2 JUSTIFICACIÓN DE LA IMPLANTACIÓN

Enseñar significa aprovechar las habilidades y el potencial de las personas y, en la etapa infantil el juego suele ser el gran instrumento de aprendizaje. De todos los mecanismos que tiene una cultura para integrar a los niños el juego es uno de los más importantes es un método de aprendizaje que funciona mediante el sistema de ensayo-error. Resulta de suma importancia reestructurar los métodos tradicionales de la enseñanza de la Historia.

Con el implemento de actividades mediante el juego se pretende crear ambientes de aprendizaje más favorables con el uso de diferentes materiales didácticos. El juego es un elemento fundamental que permite al niño llevar la Historia a la vida cotidiana donde él socializa, participa, se activa y se motiva para realizar o entender algún tema.

El juego los obliga a que sean actores y no espectadores de su propio conocimiento.

3.3 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA

Como beneficiarios directos de la implementación de la propuesta didáctica tenemos a los padres de familia y alumnos de cuarto grado, de la Escuela Primaria “Josefa Ortiz De Domínguez”.

3.4 ¿CON QUE AUTORIZACIONES Y COMO SE VA A APLICAR LA PROPUESTA?

Para la aplicación de la siguiente propuesta se cuenta con el apoyo de la comunidad escolar, bajo la aprobación del Director de la Institución Educativa C. Profesor, Sergio Rivera Rivera y del Supervisor de la Zona Escolar el C. Profesor Roberto Salgado Villegas se implementara la propuesta “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA, y será aplicada para los alumnos de 4° grado en las horas establecidas en el cronograma del docente para la asignatura de Historia. Con la disponibilidad de utilizar las canchas y el salón de clases como ambientes de aprendizaje.

3.5 UN DISEÑO DE PROPUESTA ALTERNATIVA A LA SOLUCION DEL PROBLEMA.

Con el diseño de esta propuesta se pretende que el aprendizaje de la Historia sea significativo, de aquí se deriva la existencia de una didáctica lúdica cuya base metodológica es el juego que permita formular el aprendizaje muy distinto a lo

habitual. Hay muchas posibilidades de enseñar historia mediante juegos, por ejemplo: los juegos de simulación, que permiten recrear situaciones y problemáticas del pasado.

Además la simulación estimula el pensamiento divergente. Por ultimo cabe mencionar que la enseñanza de la Historia mediante el juego es una de las formas más eficaces de comprenderla.

3.5.1 EL MAPA DE ACTIVIDADES PARA EL SALÓN DE CLASES O MAPA CURRICULAR PARA LA ACTUALIZACIÓN DOCENTE EN LAS ESCUELA O ZONAS ESCOLARES

3.5.1. MAPA CURRICULAR DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA: Desarrollar actividades lúdicas para la comprensión de la Historia.

TEMA: Movimiento de Independencia de México.

N° DE SESIÓN	VALORES A FOMENTAR	OBJETIVO PARTICULAR	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA
1	Respeto Lealtad Prudencia Amor	Analiza y reconoce los principales personajes de la independencia. Valora la importancia de la independencia	Exploración y comprensión del mundo natural y social	• Manejo de la información histórica • Comprensión del tiempo y el espacio históricos • Formación de una conciencia histórica para la convivencia	✓ El profesor ofrece motivar a los alumnos mediante una lluvia de ideas que contesten: ¿Qué conocen de la independencia de México? ¿Por qué los años 15 y 16 de Septiembre hay fiestas en todo el país? ¿Quiénes la iniciaron y quiénes la concluyeron? ✓ Posterior a esto se realizara la actividad "El tendedero" en la cual los alumnos irán anotando lo que vayan comentando sobre el tema en dibujos que simulen prendas de vestir, y se colocaran en el tendedero que atravesara el salón de clase. ✓ A partir de dicha evaluación el docente forma grupos de trabajo en el cual se estudiara y se analizara el tema y podrán sumar, enriquecer y ampliar más el tendedero acerca de lo nuevo que hayan integrado	-Libros. -Fotografías -Marcadores -Un tendedero -Pinzas -Hojas de colores -Dibujos	✓ MURPHY. Julia, Más de 100 ideas para enseñar historia, Barcelona España, Editorial. Graó, 1ra Edición 2011. ✓ SEP .Libro para el alumno 4to grado historia. ✓ Secretaria de Educación Pública. Plan de Estudios Educación Básica. México, 2011.

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA: Desarrollar actividades lúdicas para la enseñanza de la Historia

TEMA: Pensamiento social y político Miguel Hidalgo.

N° DE SESIÓN	VALORES A FOMENTAR	OBJETIVO PARTICULAR	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA
2	Tolerancia Respeto Confianza Honestidad	Analizará y reflexionará sobre el pensamiento social y político de Miguel Hidalgo.	Exploración y comprensión del mundo natural y social	• Manejo de la formación histórica • Comprensión del tiempo y el espacio históricos • Formación de una conciencia histórica para la convivencia	✓ Previo a esta actividad los alumnos habrán investigado sobre la vida de Miguel Hidalgo, el docente hace preguntas de lo investigado para observar el grado de conocimiento en los alumnos sobre dicho tema. ✓ El docente forma equipos de trabajo y pide que realicen una serie de preguntas que serán analizadas, aprobadas, por todos y abordadas durante la actividad llamada "Hablando con el otro". La cual consiste en la entrevista a Don Miguel Hidalgo, y estará caracterizado un alumno que tenga dominio sobre el tema. ✓ Por equipos los alumnos tendrán que elegir a un representante que será el reportero quien hará preguntas a dicho personaje, quien se encuentra enfrente caracterizado de Miguel Hidalgo y representaran una rueda de prensa con sus	-Hojas blancas -Plantas -Mesa -Mantel -Micrófono -Cámara de video -Cámara Fotográfica -Grabadora	✓ MURPHY. Julia, Más de 100 ideas para enseñar historia, Barcelona España, Editorial. Graó, 1ra edición 2011. ✓ SEP .Libro para el alumno 4to grado historia. ✓ Secretaria de Educación Pública. Plan de Estudios Educación Básica. México, 2011.

					preguntas correspondientes, los alumnos que serán reporteros también tendrán que estar caracterizados de ese personaje con cámaras fotográfica y de video, grabadora ,micrófono.		

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA: Desarrollar actividades lúdicas para la enseñanza de la Historia

TEMA: Pensamiento social y político Miguel Hidalgo.

N. DE SESIÓN	VALORES A FOMENTAR	OBJETIVO PARTICULAR	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA
3	Respeto Lealtad Fortaleza Solidaridad	Distingue el pensamiento social y político de Ignacio Allende, Hidalgo y Morelos para sentar las bases de la Independencia.	Exploración y comprensión del mundo natural y social Desarrollo personal y para la convivencia.	• Manejo de la información histórica • Comprensión del tiempo y el espacio históricos • Formación de una conciencia histórica para la convivencia	✓ Se solicita a los alumnos que investiguen en los libros de texto de la biblioteca del aula e internet, sobre la vida y pensamiento, social, político de Hidalgo, Allende y Morelos se analizaran los diferentes ideales perspectivas que al final se fusionaron para unirlos en una causa común. ✓ Mediante la búsqueda, selección y organización de la información se forman equipos para realizar la actividad "Bocadillo de textos" la cual consiste: pegar las imágenes de Allende, Hidalgo y Morelos de manera cómica con una boca muy grande la cual se rellenara con los bocadillos de palabras apropiadas para esas personas, sus principales ideas, a que sectores de la sociedad favorecían ¿qué forma de gobierno proponían? ¿Qué semejanzas y diferencias encuentras entre las ideas de Morelos e Hidalgo? ✓ Se retomara y ampliara la información con la ayuda del docente para llegar al análisis y a la reflexión.	-dibujos -Imágenes -libros -Internet -Marcadores -Rota folios -Colores	✓ MURPHY. Julia, Más de 100 ideas para enseñar historia, Barcelona España, Editorial. Graó, 1ra Edición 2011. ✓ SEP .Libro para el alumno 4to grado historia. ✓ Secretaria de Educación Pública. Plan de Estudios Educación Básica. México, 2011.

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA: Desarrollar actividades lúdicas para la enseñanza de la Historia

TEMA: Pensamiento social y político Miguel Hidalgo.

Nº DE SESIÓN	VALORES A FOMENTAR	OBJETIVO PARTICULAR	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA
4	Lealtad Humildad Dialogo Respeto	Reconoce la multicausalidad del movimiento de independencia Conozca las causas internas y externas que influyeron e n la independencia de México	Exploración y comprensión del mundo natural y social Desarrollo personal y para la convivencia.	• Manejo de la información histórica • Comprensión del tiempo y el espacio históricos • Formación de una conciencia histórica para la convivencia	✓ El docente ofrece una breve explicación sobre las principales características de las causas internas y externas que propiciaron la independencia. ✓ Invita a los alumnos a ver la proyección de la película "Héroes Verdaderos" para continuar con el análisis sobre este tema, los alumnos deberán centrar su atención y tomaran nota sobre las principales causas internas y externas e identificaran a los principales personajes. ✓ Al término de la película el profesor pide a los alumnos que salgan al patio para realizar una tabla dibujada en el piso donde se pondrán dos columnas una para causas internas y del otro lado las causas externas, se mencionaran los motivos que propiciaron la lucha por la independencia de México, y tendrá que identificar brincando a que columna que pertenece al mismo tiempo de escribirla	-Hojas blancas -Libros -Película -Gises de color	✓ MURPHY. Julia, Más de 100 ideas para enseñar historia, Barcelona España, Editorial. Graó, 1ra Edición 2011. ✓ SEP .Libro para el alumno 4to grado historia. ✓ Secretaria de Educación Pública. Plan de Estudios Educación Básica. México, 2011.

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA: Desarrollar actividades lúdicas para la enseñanza de la Historia

TEMA: Las clases sociales de la época de la independencia

Nº DE SESIÓN	VALORES A FOMENTAR	OBJETIVO PARTICULAR	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA
5	Esperanza Fraternidad Amor Solidaridad	Identificará las clases sociales de la época de la independencia -Reflexionara la desigualdad social como una de las causas internas que originaron el movimiento de independencia	Exploración y comprensión del mundo natural y social	• Manejo de la información histórica • Comprensión del tiempo y el espacio históricos • Formación de una conciencia histórica para la convivencia	✓ Continuando con las causas internas de la independencia, se solicita a los alumnos que busquen y observen en sus libros de texto de la biblioteca o de internet imágenes sobre cómo eran las clases sociales de la época de la independencia. ✓ El profesor integra una gráfica en la cual explica que existían diferentes clases sociales con desigualdad económica e interés por fundar un país independiente y soberano, se identifican a los peninsulares, criollos, mestizos, indígenas y negros. Se analizan cada una de sus características y se tomara nota de cada dato. ✓ Se repartirán las diferentes clases sociales por equipos de trabajo en donde los alumnos tendrán que simular una historieta, darles vida a sus personajes con textos cortos y dibujos. ✓ Al término de esta actividad los alumnos compartirán sus historietas.	-Graficas en rota folios -Libros -Internet -Colores -Marcadores -Hojas blancas -Hojas de color	✓ MURPHY. Julia, Más de 100 ideas para enseñar historia, Barcelona España, Editorial. Graó, 1ra Edición 2011. ✓ SEP .Libro para el alumno 4to grado historia. ✓ Secretaria de Educación Pública. Plan de Estudios Educación Básica. México, 2011.

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA: Desarrollar actividades lúdicas para la enseñanza de la Historia

TEMA: Causas externas de la Independencia.

N. DE SESIÓN	VALORES A FOMENTAR	OBJETIVO PARTICULAR	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA
6	Generosidad Respeto Lealtad	Reconoce la multicausalidad del movimiento de independencia. Comprende diferentes causas externas que influyeron en la independencia de México.	Exploración y compresión del mundo natural y social	• Manejo de la información histórica • Comprensión del tiempo y el espacio históricos • Formación de una conciencia histórica para la convivencia	✓ El docente elabora preguntas sobre las causas externas, tomando datos como: fecha en que se independizó Norte América, las ideas de los filósofos de la ilustración, la revolución francesa y la invasión de Napoleón a España, los alumnos investigan acerca del tema y responden y toman notas. ✓ Previo a esta investigación se realiza la siguiente actividad los alumnos se dividen en equipos para jugar memorama con tarjetas que ellos mismos diseñaran con dibujos de la preguntas y la respuesta ejemplo: en una tarjeta se planteara la pregunta ✓ ¿En qué fecha se independizó Norte América? Y en otra tarjeta la respuesta. ✓ Gana el equipo que más rápido encuentre las parejas.	-Libros de texto -Investigación electrónica -tarjetas -tijeras -dibujos -lápices de colores -pizarrón	✓ MURPHY. Julia, Más de 100 ideas para enseñar historia, Barcelona España, Editorial. Graó, 1ra Edición 2011. ✓ SEP Libro para el alumno 4to grado historia. ✓ Secretaria de Educación Pública. Plan de Estudios Educación Básica. México, 2011.

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia.

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA: Desarrollar actividades lúdicas para la enseñanza de la Historia.

TEMA: Etapas de la Independencia de México.

N. DE SESIÓN	VALORES A FOMENTAR	OBJETIVO PARTICULAR	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA
7	Fraternidad Lealtad Respeto	Que el alumno comprenda las diferentes etapas, personajes y eventos más importantes de la independencia de nuestro país. Ubicación temporal y espacial del movimiento de Independencia.	Exploración y comprensión del mundo natural y social	• Manejo de la información histórica • Comprensión del tiempo y el espacio históricos • Formación de una conciencia histórica para la convivencia	✓ Se solicita a los niños que busquen en sus libros de texto de la biblioteca del aula o de internet, de la independencia, sobre los periodos de iniciación organización resistencia y consumación. ✓ Una vez recopilada la información con los diferentes puntos los alumnos elaboran por equipos tarjetas con la cronología de los sucesos, fechas, personajes, líderes y eventos más importantes para colocarlos en una línea del tiempo sobre la pared del salón. Con las fechas aproximadas de cada una de las etapas y se ilustran con imágenes representativas. ✓ Posteriormente se analizará y reflexionara sobre la trayectoria de nuestra historia, así como el orden de los acontecimientos y de los personajes más sobresalientes de nuestra independencia.	-Libros -Investigación electrónica -Materiales digitales -Tarjetas -Dibujos -Colores -Hojas blancas -Hojas de color	✓ MURPHY. Julia, Más de 100 ideas para enseñar historia, Barcelona España, Editorial. Graó, 1ra Edición 2011. ✓ SEP Libro para el alumno 4to grado historia. ✓ Secretaria de Educación Pública. Plan de Estudios Educación Básica. México, 2011.

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia.

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA: Desarrollar actividades lúdicas para la enseñanza de la Historia.

TEMA: Etapa de iniciación.

Nº DE SESIÓN	VALORES A FOMENTAR	OBJETIVO PARTICULAR	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA
8	Respeto Fortaleza Lealtad	Reconoce la multicausalidad del movimiento de independencia. Distingue principales personajes conspiradores de la independencia.	Exploración y comprensión del mundo natural y social	• Manejo de la información histórica • Comprensión del tiempo y el espacio históricos • Formación de una conciencia histórica para la convivencia	✓ Se analizará en donde se llevaron a cabo los planes de la independencia y se irradiaron hacia el resto del país. ✓ Se identifican las conspiraciones y los personajes que participaron en ellas se analizan puntos como a quienes reunían que proponían en contra de quien conspiraban. ✓ Los alumnos realizaran un álbum con los principales personajes de la independencia y las conspiraciones	-Libros de texto. -Biblioteca escolar. -Imágenes -Recortes	✓ MURPHY. Julia, Más de 100 ideas para enseñar historia, Barcelona España, Editorial. Graó, 1ra Edición 2011. ✓ SEP Libro para el alumno 4to grado historia. ✓ Secretaria de Educación Pública. Plan de Estudios Educación Básica. México, 2011.

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia.

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA: Desarrollar actividades lúdicas para la enseñanza de la Historia.

TEMA: Etapa de organización.

N° DE SESIÓN	VALORES A FOMENTAR	OBJETIVO PARTICULAR	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA
9	Respeto Solidaridad Justicia	Que el alumno comprenda rasgos de la etapa de organización los documentos y acontecimientos más importantes	Exploración y comprensión del mundo natural y social.	• Manejo de la información histórica • Comprensión del tiempo y el espacio históricos • Formación de una conciencia histórica para la convivencia	✓ El alumno investigará sobre que aconteció durante esta etapa y el por qué fue llamada de organización. ✓ Comprenderá los hechos que ocurrieron sobre este periodo con la siguiente actividad los alumnos desarrollaran la atención y la asociación armando un rompecabezas del congreso de Chilpancingo. Y reflexionara sobre los acuerdos que se lograron en el congreso de Chilpancingo anotándolos en su cuaderno.	-Libros de texto Investigación electrónica -Hojas blancas. -Pizarrón -Rompecabezas.	✓ MURPHY. Julia, Más de 100 ideas para enseñar historia, Barcelona España, Editorial. Graó, 1ra Edición 2011. ✓ SEP Libro para el alumno 4to grado historia. ✓ Secretaria de Educación Pública. Plan de Estudios Educación Básica. México, 2011.

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA: Desarrollar actividades lúdicas para la enseñanza de la Historia

TEMA: Etapa de resistencia

N. DE SESIÓN	VALORES A FOMENTAR	OBJETIVO PARTICULAR	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA
10	Generosidad Respeto Amor	Identifique personajes que dirigieron la etapa de resistencia	Exploración y comprensión del mundo natural y social	• Manejo de la información histórica • Comprensión del tiempo y el espacio históricos • Formación de una conciencia histórica para la convivencia	✓ Los alumnos identificarán los principales personajes que dirigieron la etapa de la resistencia. ✓ Comprenderá que a la muerte de Morelos quedaban muy pocos caudillos para continuar con la lucha por la independencia y quienes figuraban entre los guerrilleros más notables y como culminó la expedición de Francisco Javier Mina. ✓ Previo a lo investigado y analizado los alumnos realizaran para reforzar lo comprendido una sopa de letras.		✓ MURPHY. Julia, Más de 100 ideas para enseñar historia, Barcelona España, Editorial. Graó, 1ra Edición 2011. ✓ SEP Libro para el alumno 4to grado historia. ✓ Secretaria de Educación Pública. Plan de Estudios Educación Básica. México, 2011.

3.5.1. MAPA CURRICULAR DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA: Desarrollar actividades lúdicas para la comprensión de la Historia.

TEMA: El Grito de Dolores

Nº DE SESIÓN	VALORES A FOMENTAR	OBJETIVO PARTICULAR	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA
11	Respeto Lealtad Prudencia Amor	Analiza y reconoce los principales personajes de la independencia. Valora la importancia de la independencia	Exploración y comprensión del mundo natural y social	• Manejo de la información histórica • Comprensión del tiempo y el espacio históricos • Formación de una conciencia histórica para la convivencia	✓ Representación del Grito de Dolores. ✓ Con la ayuda del docente los alumnos, deben crear un guión sobre el Grito de Dolores y ponerlo en práctica de manera humorística, reviviendo los hechos históricos, más relevantes de ese acto, así como la interpretación de los personajes más importantes de este movimiento, todo el grupo tendrá que colaborar con el escenario y los utensilios para llevar a cabo la puesta en escena. ✓ Personajes: Cura Hidalgo, Ignacio Allende, La corregidora, El corregidor, El pípila, José María Morelos, Indios, Mestizos, Insurgentes.	Vestuario Música de época Bandera Estandarte de la virgen Losa Libros que hablen de la independencia	✓ MURPHY. Julia, Más de 100 ideas para enseñar historia, Barcelona España, Editorial. Graó, 1ra Edición 2011. ✓ SEP .Libro para el alumno 4to grado historia. ✓ Secretaria de Educación Pública. Plan de Estudios Educación Básica. México, 2011.

MAPA CURRICULAR PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA: El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Historia
OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA: Desarrollar actividades lúdicas para la enseñanza de la Historia
TEMA: La Independencia de México.

N° DE SESIÓN	VALORES A FOMENTAR	OBJETIVO PARTICULAR	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	APOYOS DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA
12	Tolerancia Respeto Confianza Honestidad	Analizará y reflexionará sobre el Movimiento de Independencia.	Exploración y comprensión del mundo natural y social	• Manejo de la formación histórica • Comprensión del tiempo y el espacio históricos • Formación de una conciencia histórica para la convivencia	✓ Para terminar con las actividades los alumnos analizaran la información que hemos consultado y estudiado. ✓ Identificará los medios de comunicación, los medios de transporte, las herramientas y la tecnología de la época y como influyeron en contra o a favor de la independencia con lo cual elaborarán un mural en el aula , donde registren imágenes de la época de antes con la actual, los alumnos podrán incluir su fotografía en sus murales para hacerlo mas atractivo.	Búsqueda electrónica Imágenes Recortes Libros que hablen de la independencia Colores Papel craf.	✓ MURPHY. Julia, Más de 100 ideas para enseñar historia, Barcelona España, Editorial. Graó, 1ra edición 2011. ✓ SEP .Libro para el alumno 4to grado historia. ✓ Secretaria de Educación Pública. Plan de Estudios Educación Básica. México, 2011.

3.5.2 ¿MEDIANTE QUÉ ESTRATEGIA Y BAJO QUE MECANISMO DE EVALUACIÓN OPERATIVO, SE LE DARÁ SEGUIMIENTO A LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE SOLUCIÓN A LA PROBLEMÁTICA?

Hoy en día existen muchos mecanismos de evaluar los aprendizajes esperados con la ayuda de estrategias mediante diseño de innovadoras ideas e instrumentos que permiten evaluar el proceso para lograr el aprendizaje y lo que va logrando el alumno, basado en indicadores de carácter cualitativo y que permitan aplicar medidas oportunas que mejoren el aprendizaje y el desarrollo de las competencias.

Es importante que para la asignatura de Historia que los trabajos que se realizan fuera y dentro del aula sean evaluados en los siguientes aspectos, los conocimientos, lo que debe saber a lograr, la comprensión y el manejo de conceptos que se trabajan en los contenidos; las habilidades, las destrezas y la interpretación de textos breves, la consulta y la utilización de fuentes, la elaboración de esquemas, las actitudes, la creatividad para el uso de materiales gráficos, líneas del tiempo, mapas, imágenes y fotos sitúen la duración de algún proceso grafías a partir de las cuales los alumnos sitúen la duración de algún proceso o periodo, expliquen hechos y los ubiquen espacial y temporalmente, utilización de fuentes escritas, libros, periódicos, revistas que le permita la búsqueda y la solución de análisis.

A medida de que los alumnos comprenden la historia podrán realizar una autoevaluación y coevaluación, además de una evaluación diagnostico mediante lluvia de ideas, para identificar los conocimientos previos del alumno, para ver su

avance y actitudes de comportamiento que nos permitirán saber el grado en la comprensión de los conceptos históricos, por medio de indicadores como:

- Manejo de la información.
- Distingue características y rasgos comunes,
- Buscas información en distintos libros.
- Compara punto de vista con sus compañeros.
- Hablan y reflexionan acerca de lo que leen.
- Capacidad de relacionarse.
- Capacidad de involucrar.

3.6 RESULTADOS E IMPACTOS QUE SE ESPERAN CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA SOLUCIÓN AL PROBLEMA

Al implementar actividades lúdicas para la enseñanza de la historia, se pretende que los alumnos disminuyan el rechazo que muestran hacia esta asignatura.

Que el alumno imagine, se estimule y aprenda bajo un mecanismo de actividades acompañadas de la creatividad y la habilidad.

Como medios para facilitar la penetración de temas que por su naturaleza no son de interés, que partamos de una relación teórica a una comprensión tangible. Así mismo generar ambientes de aprendizaje colaborativo que favorezcan las experiencias significativas.

CONCLUSIONES

Después de haber finalizado el presente trabajo de Investigación Documental, se puede llegar a las siguientes conclusiones.

- La inquietud de hacer las clases de Historia más divertidas, activas y que los alumnos se involucren en su proceso de aprendizaje surge de haber observado la apatía que se mostraba en las aulas para el estudio de esta asignatura y la manera de como los docentes seguimos impartiendo los mismos mecanismos de enseñanza basada en el desarrollo de los contenidos descontextualizados ajenos a su realidad.

- Hoy en día no hay una sola vía de enseñanza no hay tampoco un solo camino para abordar o cumplir ciertos propósitos educativos, sino que se trata justamente de estar atento a las exigencias de cada asignatura o de cada grupo plantear distintas estrategias que estimulen la creatividad, la reflexión, y el cuestionamiento así como el trabajo colaborativo, son el propósito de la propuesta buscar las posibilidades de transformar la práctica docente que sea inclusiva y de manera más activa tomando en cuenta el conocimiento de las experiencias previas así como el de los planes y programas vigentes.

BIBLIOGRAFÍA

AISENBERG, Beatriz. 1994. Para qué y cómo trabajar en el aula con los conocimientos previos del alumno. Aisenberg Beatriz y Silvia Alderoqui (comps.) didáctica de las ciencias sociales. Aportes y reflexiones Bs AS. Paidos.

DELIA, Lerner**.** "La enseñanza y el aprendizaje escolar. Alegato sobre una falsa oposición" en José A. Castorina. E. Ferreiro, M. Khol y D. Lerner, Piaget-Vigotsky; contribuciones para plantear debate, México. Ed. Paidós.

DÍAZ BARRIGA, A. Didáctica y curriculum. México. NUEVOMAR. 1998.

Efraín Alemán García, María Norza Garay Camargo y Victorina María Reyes Salas. Teorías sobre el juego. México. Antología UPN. 1995.

GOBIERNO FEDERAL SECRETARIA, DE EDUCACIÓN PÚBLICA (SEP), Planes y Programas. 2009.

GONZÁLEZ Y GONZÁLEZ, Luis. 2001. ¿Qué historia enseñar?. Entrevista realizada por Sánchez, Alberto y Rodolfo Ramírez en: Sosa Trinidad, Antonio. Guía del estudiante. Lo social de México. UPN.

DEVAL, Juan. El juego en el desarrollo humano. Madrid, siglo XXI, 1994.

DEVAL, Juan. "Los Juegos de Simulación" Crear y Pensar. Construcción del conocimiento en la escuela. México, Paidós, 1991.

LERNER SIGAL, Victoria (comp.). La enseñanza de la historia. México UNAM-CISE. Instituto Mora.1990.

LERNER SIGAL, Victoria. Un reto para el historiador: hacer historia para niños. Galván Luz Elena, Mireya Lamoneda María Vargas y Beatriz Calvo (Coords). Memorias del primer. Simposio de educación. México. CIESAS. 1994.

LERNER SIGAL, Victoria. Materiales didácticos y libros de texto para la enseñanza de la historia a nivel primaria. Revista la tarea. SNTE. 2003.

MURPH, Julia. Más de 100 ideas para enseñar historia, Barcelona España, Editorial. Graó, 2011.

SEP. Programas de estudio 2011 guía para el maestro. Educación básica primaria. Cuarto grado.

SEP. El Juego. Antología de la Licenciatura en Educación. México, UPN, 1994.

REFERENCIAS DE INTERNET

http://www.definicionabc.com/social/ensenanza.php recuperado el 20 de agosto del 2011

www.Mapasméxico.net/morelos-estadodeméxico.html octubre/2011

www.Morelos naturaleza.com octubre/2011

www.yautepec.gob.mx/monografia/historia_yautepec.htm octubre/2011

http://es.wikipedia.org/wiki/Yautepec_de_Zaragoza. 05-08-2012

http://estrategiasparahistoria.blogspot.com/p/metodologias-para-el-aprendizaje-de-la.html#ixzz23tSnykuE. 02-08-2012