



**SECRETARIA DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 042**



**LA IMPLEMENTACION DE ACTIVIDADES LUDICAS
EN EL APRENDIZAJE DE HISTORIA EN ALUMNOS
DE CUARTO GRADO**

RODRIGO DAVID ALPUCHE PECH

CD. DEL CARMEN, CAMPECHE, 2016



**SECRETARIA DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 042**



**LA IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS
EN EL APRENDIZAJE DE HISTORIA EN ALUMNOS
DE CUARTO GRADO**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN PEDAGOGÍA Y PRÁCTICA DOCENTE**

PRESENTA

RODRIGO DAVID ALPUCHE PECH

DIRECTOR DE TESIS:

MTRO. JOSE DAMIAN KEEB TUCUCH

CD. DEL CARMEN, CAMPECHE, 2016

DICTAMEN DE TRABAJO DE TITULACIÓN
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA Y PRÁCTICA DOCENTE

Ciudad del Carmen, Campeche, 15 de Abril del 2016

**C. PROFR. RODRIGO DAVID ALPUCHE PECH
PRESENTE**

En mi calidad de Presidente de la H. Comisión de Titulación y después de haber analizado el trabajo de TESIS, titulado: “LA IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE HISTORIA EN ALUMNOS DE CUARTO GRADO”. presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado de Examen Profesional, por lo que deberá entregar ejemplares empastados y 1 en versión electrónica integrado en CD como parte de su expediente al solicitar su examen.



ATENTAMENTE
“EDUCAR PARA
TRANSFORMAR”


MTRA. MERCEDES HERRERA TEPATLÁN
PRESIDENTE DE LA H. COMISIÓN DE TITULACIÓN

c.c.p. Sustentante

c.c.p. Archivo

Av. Central Oriente s/n Playa Norte c.p. 24121 tel. 3825188, fax 3821906 Cd. del Carmen, Cam. e-mail: upn042@prodigy.net.mx

ÍNDICE

PÁG.

INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO I. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	
1.1 Antecedentes.....	10
1.2 Planteamiento del problema.....	13
1.3 Delimitación de la investigación.....	16
1.4 Justificación.....	19
1.5 Objetivos de la investigación.....	21
1.5.1Objetivos específicos.....	21
1 Hipótesis.....	21
1.7 Variables.....	21
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	
2.1 La enseñanza de la historia en la escuela primaria.....	23
2.1.1 Las limitaciones y deficiencias de la enseñanza de historia.....	25
2.1.2 La importancia de la historia en el marco de la RIEB.....	27
2.1.3 Propósitos del estudio de la historia en la educación básica.....	36
2.2 El juego (conceptos y definiciones).....	37
2.2.1 La importancia del juego en el desarrollo infantil.....	40
2.2.2 Teorías psicológicas sobre el juego.....	41
2.3 Importancia del juego en la educación.....	50
2.3.1 Características del juego como medio educativo.....	55

2.3.2 El aprendizaje escolar y la naturaleza cognitiva del juego.....56

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigació.....61

3.1.1 Alcance y tipo de investigación.....61

3.1.2 Diseño de la investigación.....63

3.1.3.1 Población.....64

3.1.3.2 Muestra.....65

3.2 Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos.....66

3.2.1 Confiabilidad.....68

3.2.2 Validez.....68

3.3 Procesamiento de datos.....69

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Sistematización de la información.....74

4.2 Presentación y descripción gráfica de los datos.....74

CONCLUSIÓN.....81

ANEXOS88

BIBLIOGRAFÍA.....98

INTRODUCCIÓN

Una de las profesiones más hermosas que el hombre puede ejercer es la de la docencia, ya que es donde se forman a los nuevos seres que el día de mañana serán los que dirijan al mundo, quienes lleven las riendas y tomen las decisiones que cambiaran la historia. El tener la oportunidad de trabajar con los niños es algo que no se compara con nada ya que se puede inculcar en ellos valores, cambiar pensamientos pero sobretodo construir conocimientos que en su vida diaria utilizara.

Como maestro de grupo, se ha observado que los alumnos no muestran interés por la historia, es por eso que esta propuesta en la cual se pone en práctica la utilización de actividades lúdicas como estrategia que motive a los educandos a interesarse por esta asignatura, de algún modo también, para dar ideas a otros docentes para que tomen conciencia y analicen su labor en la escuela, esto les permitirá detectar posibles deficiencias y darle solución.

La educación es una acción social diversa y cambiante; en el colegio se les da a los alumnos, parte de lo que pasara a formar su personalidad y saberes que lo ayudarán a comprender el presente, y para esto deberán saber lo que ocurrió en el pasado analizarlo y entender las causas y consecuencias que se suscitaron en el tiempo y el espacio.

Cuando la gente habla de una escuela, enseguida piensa en un aula con un maestro sentado frente a su escritorio con varita en mano y aun grupo de alumnos bien sentados, sin hablar, callados y pendientes de lo que dice el profesor que es el que habla. Este cuadro corresponde a otra época, a la educación tradicionalista; en la actualidad se debe que ir de acuerdo a los avances del momento, no se puede quedar rezagado en lo tradicional, pues la calidad del aprendizaje y aprovechamiento de los alumnos será deficiente.

Por lo anterior un profesor que en realidad tiene amor a su carrera tratara de mejorar día con día, es decir, buscara todos los auxiliares posibles para hacer más

interesante su clase buscará crear buenos hábitos en sus alumnos y ayudara a desarrollar habilidades en sus alumnos. Todo esto con la firme intension de contribuir a la formación integral de la personalidad del educando. Un auxiliar didáctico muy importante que puede ayudar a este aspecto es el juego, y este tiene la aplicación práctica en el salón de clase, a través de él se pueden liberar sentimientos del niño de forma tangible.

Es necesario que el profesor comprenda que esta actividad al utilizarla con los alumnos no es una pérdida de tiempo sino que por el contrario es un medio que ayudara a desarrollar la inteligencia, la creatividad, la imaginación y por ende la esfera afectiva del niño.

El presente documento contiene la información relacionada con un proyecto de investigación con el propósito de solucionar un problema de la práctica docente específicamente en la asignatura de historia relacionada en la adquisición de conocimientos, pues como se menciona anteriormente es notoria la falta de interés por parte de los alumnos de cuarto grado. Al realizar el presente trabajo de investigación se propuso como objetivo general comprobar si la implementación de actividades lúdicas ayuda en el aprendizaje de la asignatura de historia en alumnos de cuarto grado en la escuela primaria Lázaro Cárdenas del Río.

Así mismo se plantearon objetivos específicos que contribuirían al desarrollo del trabajo:

Conocer las características del desarrollo del niño a través del juego y la utilización de éste para la implementación en una clase de historia.

Identificar cuáles son los problemas más frecuentes que presentan los alumnos en las actividades que se realizan en la clase de historia.

Implementar actividades lúdicas en la enseñanza de la asignatura historia.

En el capítulo I se plantea la problemática de manera general, real y concreta; también se justifica el trabajo, se delimita el campo de estudio y lo más importante se describen los objetivos a alcanzar, así como, se presenta la hipótesis que se pretende comprobar, también en este apartado se muestran las características de la comunidad y de la escuela.

En el capítulo II se plantea el marco teórico donde se analizan los planes y programa retomando aspectos sobresalientes de la reforma educativa, la cual pretende elevar la calidad de la educación, así como enfocar el concepto de historia, también se plantean diversos puntos de vista de algunos autores que hablan sobre la actividad lúdica (el juego), sobre su importancia en el desarrollo del alumno y sus aportaciones hacia el proceso de aprendizaje – enseñanza del educando.

Al ir en busca de la metodología en el capítulo III aplicaron algunos recursos que propone Hernández Sampieri (2001) para el desarrollo de la investigación, también en este capítulo se presenta el tipo y diseño de investigación que se utilizó, se menciona la población y el muestreo, el instrumento utilizado para la recolección de datos y sobretodo la propuesta de intervención.

Ya en el capítulo IV se muestra el análisis y la interpretación de los resultados obtenidos en el instrumento aplicado, todo esto con la descripción de gráficas haciendo más fácil de entender los productos arrojados.

En conclusión, menciona que con base a los resultados obtenidos en el trabajo de investigación y con los elementos analizados a que la implementación de las actividades lúdicas es de gran utilidad para el aprendizaje de la historia ya que los alumnos mostraron avances significativos en sus conocimientos

CAPÍTULO I
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes de la investigación

La educación es un fenómeno complejo en el ser humano, que encierra distintos esferas para su desarrollo, es el camino principal por el cual se forma un individuo, quiere decir que aquella persona a la que se le brinda educación en mayor o menor grado será un ser humano con valores e ideales positivos que le permitirá integrarse a un mundo social de la mejor manera.

En el proceso educativo se incluyen diversas áreas tales como la pedagogía el contexto, las emociones y la familia. En todas estas el ser humano tiene de manera directa una participación en la educación de los niños con los que está en contacto. El psicólogo educativo por su parte tiene la función de integrar estas áreas al desarrollo del niño para que éste a la vez, mejore su aprendizaje.

La educación en la escuela primaria ha tenido grandes cambios, no solo se habla de de las reformas educativas, de la nueva manera de realizar las planeaciones de clase, de la transversalidad de los contenidos programáticos, sino también se presenta en la forma de impartir las sesiones dentro del aula, de los elementos y herramientas que se deben implementar en el desarrollo de éstas, es decir, actividades que refuercen los contenidos, pero sobre todo los conocimientos que adquieran los alumnos; una de éstas son las actividades lúdicas.

Estas actividades han sido analizadas por diferentes investigadores, analistas, profesores, entre otros por ejemplo la realizada por la profesora Teresita del Niño Jesús Rivas Ramírez en su trabajo denominado Alternativas para el aprendizaje de historia en tercer grado, documentado en el año de 1998 en la localidad de Temozón Yucatán. Aquí menciona que las actividades lúdicas fueron de gran ayuda para el proceso de enseñanza en los alumnos de tercer grado de educación primaria donde anteriormente había graves retrasos en la asignatura antes mencionada.

Con la aplicación de estos recursos los resultados fueron satisfactorios, los niños

mostraron gran interés por apropiarse de los conocimientos y las pruebas aplicadas posteriormente arrojaron efectos positivos.

A lo largo de la formación profesional se busca como docentes que las actividades que se planean para trabajar con los alumnos sean interesantes, motivadoras pero sobretodo que puedan servir para que los niños adquieran los conocimientos que se pretenden enseñar, esto lo menciona Yazmín Elizabeth Flores Aller en su trabajo “El juego un medio para la enseñanza de las matemáticas en el primer grado de educación primaria” realizada en el año 1998 en el Distrito Federal, hace énfasis sobre la importancia que tiene el juego para que los niños adquieran conocimientos de manera divertida; en el análisis concluye que el niño por naturaleza gusta del juego y éste lo realiza en cada espacio libre que tiene, tanto en la escuela como en su casa.

Es por esto que su energía lúdica debe ser utilizada para motivar su deseo de aprender. Con esto muestra que es de gran importancia motivar el juego dentro del proceso de aprendizaje – enseñanza y mas desde temprana edad, esta investigación fue realizada en niños de primer grado, chiquillos que empezaban el segundo periodo de educación básica punto clave pues es el inicio del proceso educativo del pequeño donde quedaran marcadas las carencias o avances que pueda presentar al termino de este periodo de formación.

Teniendo en cuenta lo importante que han sido las actividades lúdicas en la educación el gobierno y los particulares se han dado a la tarea de construir o en su caso acondicionar espacios donde alumnos y docentes tengan acceso a este tipo de actividades, estos espacios son las llamadas ludotecas, sitios donde se pretende despertar el conocimiento de los niños por medio de acciones divertidas y amenas y permitir al docente obtenga una gama de sugerencias que pueden ser utilizadas en su trabajo diario; y esto lo menciona la profesora Julia Esmeralda Aguilar Leija en su trabajo Juegos que estimulen la habilidad numérica y la comprensión verbal en niños de 7 y 8 años dentro de una ludoteca realizada en la Cuidad de San Luis Potosí en el año 2009; donde dice que: La ludoteca es un medio para que el niño realice sus juegos y a la vez se apodere de conocimientos, desarrolle habilidades y forme valores. Dentro de este espacio se deben incluir juegos que fomenten las

interacciones sociales y que a la vez favorezcan el desarrollo cognoscitivo, ya que el niño evoluciona y adquiere conocimientos que se sobreponen y que juntos acumulan una gran cantidad de información que desarrolla su inteligencia. A pesar de que esta investigación se realizó con alumnos de segundo grado ella dice que las ludotecas son una herramienta que debe ser implementada en todas las escuelas ya que el juego no solo es aplicable en niños sino también en adultos, en otras palabras en cualquier edad.

Se ha mencionado en muchas ocasiones que las asignaturas de mayor importancia en la educación básica son las Matemáticas y Español por su trascendencia en la formación del niño y se utilizan una infinidad de recursos, estrategias y materiales para su comprensión y entendimiento pero ¿Dónde quedan las demás asignaturas? ¿Por qué no se aplican de la misma manera si también existe gran variedad de alternativas para poder abordar los contenidos?

La licenciada María de Fátima Álvarez Enríquez en su documento Estrategia para incluir la educación ambiental por medio de actividades lúdicas en tercer grado de educación primaria realizada en Toluca Estado de México en el año de 2011, menciona lo interesante y motivador que es el aplicar las actividades lúdicas en otras asignaturas con las Ciencias Naturales, ella menciona en su texto que al analizar el por qué de las bajas calificaciones en sus alumnos de tercer grado en esta disciplina, se dio cuenta que no había el interés por parte de los niños por aprender a preservar su entorno, su medio ambiente por lo que se dio a la tarea de implementar actividades lúdicas teniendo como resultado una mejora en sus calificaciones.

María de Fátima señala que: Muchas veces los docentes le dan más importancia a las asignaturas de tronco común, dejando rezagadas a las Ciencias Naturales y Ciencias Sociales por ende se descuida el aprendizaje de estas. Aunado a esto, las técnicas que se plantean y aplican en las clases consideró que, en ocasiones no son las adecuadas: el abuso de los cuestionarios que son los mismos de años

anteriores y el escaso material de apoyo para estas clases, obstaculizan el estudio de las Ciencias por parte de los alumnos.

Como docentes se debe estar preparados para los cambios que se presentan, para enfrentar nuevos retos, para innovar la práctica educativa y buscar nuevas soluciones a los problemas que enfrentan los alumnos en el día a día y tener presente que cada uno de ellos es diferente y tiene distintas necesidades e intereses, y más en la actualidad días que se está inmersos en constantes cambios, pero desafortunadamente la sociedad no ve con agrado este tipo de actividades ya que para ellos el hecho de estar jugando con los alumnos es una pérdida de tiempo.

La profesora Beatriz Baños Luz menciona en su trabajo denominado Estrategias lúdicas y constructivistas para el desarrollo de la comprensión de la historia en alumnos de cuarto grado de primaria, realizado en la escuela primaria Aquiles Serdán de la Delegación Gustavo A. Madero en el Distrito Federal en el año 2012, donde se refiere a lo realizado en este grupo de alumnos al momento de utilizar actividades lúdicas.

El trabajo fue difícil por muchas situaciones, una de ellas la negativa por parte de los padres de familia de utilizar juegos dentro del proceso de enseñanza de sus hijos pues según ellos eran una pérdida de tiempo, que los pequeños no aprendían, que era mejor trabajar como los maestros que le antecedieron, esto propició que todo lo planeado no arrojará los resultados que al principio del trabajo se había planteado teniendo todo lo contrario, bajas calificaciones y poco interés de los niños hacia las actividades aun cuando se trataba de juegos y dinámicas. Esto muestra claramente que se tiene que estar en sintonía padres de familia, docentes y sobre todo los alumnos para tener resultados favorables.

Por tal motivo la labor que realice el docente será crucial, ya que al innovar el trabajo pedagógico dentro del aula ayudará a los alumnos a interpretar gradualmente las huellas del pasado en el entorno y, por tanto, al conocimiento del

entorno en sí mismo.

1.2 Planteamiento del problema

La pedagogía actual ha contribuido a dar un enfoque diferente de lo que significaban las actividades lúdicas, porque generalmente se concebía al juego como un elemento para distraer al niño; incluso generaciones de padres de familia negaban al pequeño momentos para jugar pues también se ha empleado como medio de represión, al condicionarlo para realizar actividades. El juego se construye como herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa, ya que puede ser considerado como un elemento renovador de la enseñanza y como medio para el aprendizaje.

El juego es una actividad además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente.

A veces, se considera que “jugar por jugar” es una pérdida de tiempo y que sería mejor aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil. Por medio del juego, los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que pueden o no pueden hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos, esto favorece al desarrollo integral del niño. En el juego se da una adaptación entre lo imaginable (todo es posible) y lo permitido (reglas de conducta), en esta actividad el niño tiene tiempo de aprender lo que es factible y correcto mientras permite una salida airosa a sus impulsos.

La actividad lúdica posee naturaleza y funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única y exclusiva explicación teórica sobre la misma, ya sea porque se aborda desde diferentes marcos teóricos,

o bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad; lo cierto es que a través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana.

Observando cómo se desenvuelve la educación del país se ve la necesidad urgente de buscar alternativa de cambio y transformación educativa, por ende los docentes de educación básica deben trabajar junto con los padres de familia, aplicando nuevas estrategias metodológicas que beneficien a los estudiantes, buscando nuevas maneras de actuar acorde a la edad del niño, para lograr este cambio se debe desarrollar en los infantes las actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esta manera sean capaces de desenvolverse ante la sociedad, sean autónomos y puedan solucionar sus propias dificultades y sean capaces de investigar.

Una de las asignaturas donde los alumnos muestran más desinterés es en la de Historia ya que esta materia se vuelve monótona y aburrida en la forma tradicionalista, es decir, cuestionarios y lecturas al momento de trabajar con los alumnos ocasionando que éstos últimos sientan apatía, desidia y hasta pereza al instante de empezar la actividad.

Claramente se observa estas deficiencias en los resultados que arrojan las pruebas que se aplican cada periodo, pero más aun cuando se les cuestiona a los alumnos sobre acontecimientos que son de conocimiento general, además de la repercusiones que se tienen a nivel internacional cuando se evalúa, se pone evidencia que se conoce más de otras cosas y situaciones que los hechos de la propia historia: además de la falta de una adecuada estrategia que permita que los alumnos busquen por si mismos información de fechas, situaciones y sucesos que marcaron un cambio en la historia.

En los últimos años sean hecho reformas donde se ha buscado un mejor rendimiento académico en los alumnos, las propuestas en el aspecto pedagógico

son muchos y muy variados, desde el tipo emocional hasta el aspecto tecnológico y digital, esto con la finalidad de que las clases sean innovadoras; menos complejas y aburridas.

Además en estas reformas se pretende que las sesiones de trabajo en todas las asignaturas sean de reflexión, amenas, participativas pero sobre todo creativas y divertidas; esto propiciará en los alumnos un cambio de actitud al abordar los temas y contenidos de trabajo.

Investigadores han comprobado que el niño que tuvo momentos de juego en sus primeros años de vida son alumnos con un excelente avance académico en comparación un pequeño que estuvo limitado en este sentido, en sus investigaciones han plasmado que un elemento importante para la adquisición del conocimiento es el juego, con el cual ellos conquistan aptitudes que les servirá para un desarrollo armónico.

Durante el juego, el pequeño desarrolla habilidades que a través de la practica se vuelven fáciles y sencillas, donde va adquiriendo conocimientos que le ayudaran a desenvolver mejor en su contexto; en la escuela se observa también estas situaciones cuando entre los pequeños ponen en práctica situaciones donde lo emplean, es por ello, que mucho de que lo que aprenden los niños es por medio de actividades lúdicas a edad temprana.

El problema en el desarrollo de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela primaria Lázaro Cárdenas del Río, surgen de la poca aplicación de estrategias, ya sea por falta de conocimientos de los docentes o por la carencia de recursos lúdicos por parte de la institución educativa

Por todo lo anterior se planteó la siguiente pregunta:

¿Las actividades lúdicas favorecen la adquisición de conocimientos de historia en alumnos de cuarto grado de la escuela primaria Lázaro Cárdenas del Río durante el

ciclo escolar 2013-2014 en la comunidad Lázaro Cárdenas II, Quintana Roo?

1.3 Delimitación

Hoy en día donde el uso de la ciencia y la tecnología ha servido como una herramienta de ayuda insustituible en la educación; pero uno de los recursos menos utilizados ha sido la aplicación de las actividades lúdicas, cuya importancia no puede dejarse de lado dentro del proceso de enseñanza, es por ello que dentro de nuestro modelo educativo debe ser planteado como un medio para que los alumnos adquieran los conocimientos básicos dejando las formas tradicionalistas que se siguen empleando en las aulas de las escuelas.

Los cambios en el sistema educativo son una realidad, modificaciones que vienen a dar un nuevo aire al proceso de enseñanza aprendizaje, con elementos que propicien una mejor dinámica de interacción entre docentes, alumnos y padres de familia todas ellas encaminadas a elevar la calidad educativa de los niños; una de las asignaturas en las se ha pretendido proponer una nueva manera de impartir una clase es en la de Historia, pues se ha visto que en los últimos años los resultados no han sido los esperados, arrojando una clara deficiencia en los conocimientos que deben poseer los estudiantes en la escuela primaria, además de la apatía que existe en los alumnos para trabajar con ella, todo propiciado para la desidia y en ocasiones la pereza de algunos profesores.

Por lo anterior se debe realizar un exhaustivo análisis sobre los problemas, carencias, dificultades pero sobre todo los recursos que no se aplican en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia en los alumnos del cuarto grado de educación en la escuela primaria Lázaro Cárdenas del Río de la comunidad del mismo nombre en el ciclo escolar 2013-2014, ya que han mostrado un bajo rendimiento en esta disciplina; teniendo como punto de partida el uso de las actividades lúdicas como un recurso de suma importancia para la adquisición de conocimientos de Historia todo ello enfocado a elevar el rendimiento académico.

El maestro aún tiene un método de enseñanza tradicionalista y sigue considerando

los libros de texto como el elemento primordial para la enseñanza, siendo que dichos materiales no se encuentran enfocados al contexto de los alumnos; lo que se debe hacer es considerar y plantear situaciones, problemas y el manejo de recursos de acuerdo al medio en el que se está trabajando.

Todo lo anterior se pretende realizar a lo largo del ciclo escolar 2013 – 2014 donde los alumnos estudian el cuarto grado de educación primaria, claro poniendo en consideración la disponibilidad de tiempo que se pretenda proporcionar para el desarrollo del trabajo; teniendo en cuenta que el tipo de investigación que se realizará será experimental de tipo cualitativo dadas las características que presenta la situación problemática; por ende se tiene contemplado dejar un margen de espacio para los problemas que se pudieran presentar durante la investigación.

La escuela se encuentra ubicada en la comunidad de Lázaro Cárdenas II perteneciente al municipio de Othón P. Blanco del Estado de Quintana Roo; esta población se encuentra a 88 kilómetros de la capital del Estado y su principal fuente de empleo es la siembra de temporal donde se cultiva la piña, el maíz, frijol, el chile, además de la práctica de la ganadería y en algunas ocasiones la venta de productos que ellos mismos elaboran; en la comunidad cuentan con la mayoría de los servicios, es decir, agua potable, energía eléctrica, servicios médicos y educativos en este rubro menciona que tiene una institución de educación media superior como es el Colegio de Bachilleres; la mayoría de la población cuenta como el programa federal de oportunidades que les ayuda en la economía del hogar y a solventar otros gastos, su máxima autoridad es el subdelegado municipal y el presidente del comisariado ejidal.

La escuela primaria de nombre Lázaro Cárdenas del Río donde se realiza la investigación es una institución educativa que atiende a 184 alumnos, cuenta con una infraestructura en óptimas condiciones, sus seis salones, la dirección, de la cooperativa y los sanitarios fueron remodelados aunque no es su totalidad; los resultados han sido benéficos para los alumnos, ya que las instalaciones son las idóneas para que estos últimos tengan una estancia agradable.

Cuenta con una excelente luminosidad, buena ventilación, el personal que ahí labora lo conforman 6 docentes frente a grupo, uno de educación física, 2 especialistas: uno en lengua inglesa y otro en computación, el director y un elemento de intendencia, en total 11 elementos que laboran; cabe mencionar que a partir del ciclo escolar 2013-2014 el plantel ingreso al programa nacional de Escuelas de Tiempo Completo donde paulatinamente los alumnos y padres de familia se van adaptando al nuevo ritmo de trabajo ya que de estar solamente 5 horas en la escuela pasaron a ser 9, es decir que la mayor parte del día se encuentran dentro de las instalaciones de la escuela.

El grupo de cuarto grado está conformado por un total de 24 alumnos de los cuales 14 son mujeres y 10 son hombres, todos ellos hijos de padres campesinos que en su mayoría no asistieron a la escuela o que no terminaron su educación primaria, situaciones que representan un obstáculo para la realización de la investigación aunado a la ausencia de los niños en tiempos de siembra y cosecha de los productos que ahí se cultivan o de las situaciones climatológicas que se presente a lo largo de la aplicación del trabajo, además se menciona que de todos las limitaciones mencionadas anteriormente la más importante sería la poca importancia que les dan los padres a los trabajos que realizan los niños dentro y fuera de la escuela primaria.

En el aula se encuentran todo tipo de alumnos con características y necesidades diferentes, con problemas de toda índole, desde los académicos hasta los económicos pasando también por los emocionales, en este ultimo podemos mencionar como ejemplo que algunos padres de familia emigran al vecino país del norte, que las familias sean disfuncionales (que solo uno de los dos padres se hagan cargo de los hijos), en otros casos que los abuelos sean los tutores.

1.4 Justificación.

El estar bien preparado debe ser una constante en todo profesionista, los tiempos cambian, la sociedad avanza y se adapta a las transformaciones y por supuesto que

en el ámbito educativo no es la excepción, se debe estar siempre al día a estas evoluciones teniendo información sobre cómo se puede y debe abordar temas tan importantes que influyen directamente en la labor como docente.

Los cambios tan importantes que ha tenido la sociedad en la actualidad, propicia la necesidad de tener una preparación continua y constante, dentro de las reformas educativas actuales se busca implementar métodos, técnicas y estrategias que ayuden al docente a trabajar con los alumnos de la escuela primaria, todo esto con la finalidad de que los niños adquieran las habilidades necesarias para ser competentes y competitivos dentro de ésta sociedad que cambia a cada instante, todo esto se debe realizar con bases sustentables para que el individuo (alumno) pueda adquirirlos y apropiarse de ellos.

Uno de los recursos que es poco utilizado en el proceso educativo son las actividades lúdicas que a pesar de ser viables y fáciles de aplicar sencillamente no son implementadas, aun y cuando muchos investigadores como Piaget, Brunner y Freud solo por mencionar algunos, han demostrado en sus observaciones y experimentos que los niños desde temprana edad aprenden por medio del juego y que ésta es una actividad que a lo largo de la vida se deja de recurrir a ella con frecuencia pero que cuando lo hace sigue adquiriendo conocimientos de manera divertida, espontánea y amena; el juego por si solo es una herramienta que está al alcance de todos en cualquier momento pero que desafortunadamente en la escuela en muchas de las ocasiones está ausente.

Todo lo anterior fue motivo para que se incursionara en la escuela una vez más; en esta ocasión en nivel superior, el posgrado; eligiendo nuevamente en el ramo de la educación y práctica docente esta nueva aventura, ya que se relaciona de manera directa no solo en el ambiente en el que se está inmerso sino también en la profesión que ejerce.

La preparación y formación dentro del campo laboral siempre buscara la finalidad de mantener al día y a la vanguardia a toda persona teniendo elementos que

busquen en todo momento elevar la calidad de la educación, como se plasma en la reforma educativa del 2009, y reafirmada en la del 2011 cuyos fundamentos es trabajar por competencias

En el presente trabajo se tomó como punto de referencia la labor que se realiza en la asignatura de Historia, donde se ha encontrado que en la mayoría de las veces la enseñanza es, monótona y rutinaria, propiciando en los alumnos el aburrimiento, el desinterés, sobretodo la apatía por aprender de la historia, de los acontecimientos que formaron en la sociedad actual. El principal propósito de este trabajo es indagar sobre aquellas actividades que pudieran ser utilizadas en la enseñanza de la historia, planteando nuevas alternativas de trabajo y motivando a los docentes a ser innovadores, creativos y activos al momento de impartir sus clases.

La presente investigación pretende ser un material de apoyo para aquellos profesores que estén ávidos de mejorar su trabajo diario con los niños, además de demostrar que existen actividades viables, sencillas y amenas que pueden ser utilizadas en la escuela primaria, en la asignatura de Historia. Si bien es cierto México y su sistema educativo se encuentran en una etapa de transformación, de cambio y renovación, donde los docentes juegan un papel importante ya que somos los formadores de las futuras generaciones y por ende se debe contribuir con un granito de arena a este proceso.

1.5 Objetivos.

Objetivo general

Favorecer la adquisición de conocimientos de historia a través de actividades lúdicas a los alumnos del cuarto grado de la escuela Lázaro Cárdenas del Río durante el ciclo escolar 2013 – 2014 en la comunidad de Lázaro Cárdenas II Othón P. Blanco Quintana Roo.

1.5.1 Objetivos específicos:

Diseñar entrevistas para conocer la opinión de los alumnos respecto a la clase y contenido de historia.

Aplicar estrategias lúdicas de acuerdo a los resultados obtenidos de las entrevistas.

Identificar los cambios en el aprovechamiento de los contenidos de Historia en los alumnos después de la aplicación de estrategias lúdicas mediante una encuesta.

1.6 Hipótesis

Las actividades lúdicas como estrategia educativa favorecen la adquisición de conocimientos en la asignatura de Historia en alumnos de cuarto grado.

1.7 Variables

V. Independiente

Actividades lúdicas.

V. Dependiente

La adquisición de conocimientos de Historia.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 La enseñanza de la historia en la escuela primaria

Para que México sea competitivo en un mundo globalizado la enseñanza tendrá que darle prioridad a las ciencias y a las matemáticas de tal manera que sea capaz de generar sus propias tecnologías; sin embargo, no deben descuidarse las otras materias básicas. La enseñanza de la historia es importante por ser la memoria de la humanidad que introduce a la evolución de la civilización y los logros del género humano. Este saber ha acompañado a los hombres desde el despegue de su vida, y la memoria de sus experiencias y descubrimientos permite la acumulación del conocimiento y su avance continuo.

Es natural que los primeros registros fueran sencillos, ya de manera oral, o a través de pinturas rupestres; al aparecer la escritura, se hizo un recuento de mitos y acontecimientos en estelas y rollos o códices. La necesidad de guardar noticia de las obras humanas respondía sin duda a la conciencia de la limitación inexorable de la muerte, que empujaba a los hombres a dejar noticia de su paso por la tierra.

En las primeras explicaciones del pasado y del cambio continuo de las cosas se mezclaron relaciones reales y míticas, que lentamente se transformaron en intentos por explicar las causas profundas de los hechos humanos y hasta deducir “leyes” de su comportamiento.

También ha habido momentos del pasado y del presente en que se le niega valor a la historia y hasta se le ha considerado dañina, no obstante, su necesidad hace que siga presente, las actitudes vitales, valores y creencias están determinadas por lo que han sido, es decir, por la misma historia. De ahí la afirmación de José Ortega y Gasset: “El hombre no tiene naturaleza... tiene historia”.

La transmisión de una versión simplificada de la historia, en forma de mitos o crónicas, y después de historias, siempre formó parte de la socialización de los individuos, a través de una transmisión oral y rituales conmemorativos que

contribuían a fortalecer los lazos de unión entre los miembros de un grupo. Éstos han sido sumamente fuertes en algunos pueblos; como el judío, que a pesar de haber sido dispersado desde los tiempos tempranos del Imperio Romano, sus miembros pudieron mantener su sentido de pertenencia a través de los siglos.

La historia entonces debía responder a una meta: contribuir a la transformación de súbditos en ciudadanos y, en razón del nuevo pacto social, convertir pueblos heterogéneos, que habían sido súbditos de un monarca, en naciones unificadas por el idioma, el sistema gubernamental, las leyes y el deseo de un futuro compartido. Fue entonces urgente trasladar al nuevo gobierno la lealtad que se había tenido al monarca, tarea que se le iba a conferir al recuento de la saga libertaria. Por eso Juan Jacobo Rousseau pensaba que los niños debían aprender “toda su historia”, conocer todo evento y héroe importante que le diera a sus “almas la formación nacional y dirigir sus opiniones y gustos de tal manera, que sean patrióticos por inclinación, por pasión, por necesidad”.

La necesidad de construir Estados-nación a partir de las viejas monarquías multinacionales transformó a la historia en vehículo de legitimación de las revoluciones y en instrumento para educar cívicamente al pueblo. De esa manera, la instrucción histórica pasó a servir al Estado, transmitiendo una visión del pasado que subrayara la gesta revolucionaria y el nuevo sistema político.

La profesionalización de la historia a partir de la década de los cuarenta y la creciente influencia de la historiografía extranjera mexicanista que estaba libre de los maniqueísmos hispanistas o indigenistas, empezaron a producir interpretaciones más interesadas en explicar los procesos sociales, económicos, políticos y culturales del país, y lentamente comenzaron a influir en la historia enseñada en la escuela.

Aunque la migración y la globalización han cambiado algunas metas, la identidad de los pueblos continúa siendo conveniente, lo que hace que la transmisión de la

historia tenga que seguir cumpliendo esa tarea. Muchos grupos sostienen que debe excluirse la enseñanza de la historia, sin considerar que incluso para mostrar las diferentes interpretaciones de los hechos hace falta partir de una visión general del pasado. Es en la educación secundaria cuando los jóvenes pueden explorar versiones distintas de los eventos conflictivos del pasado, de manera que formen sus propios juicios y desarrollen el espíritu de tolerancia, indispensable para la convivencia. En ese estadio de la enseñanza, los alumnos pueden analizar documentos que les permitan darse cuenta de la complejidad de los eventos y comprender por qué hay interpretaciones contrastantes.

Una razón de que la historia que se enseña en la escuela esté entre las asignaturas más rechazadas, es porque se centra en el relato político y bélico, dando cuenta de cambios de gobierno, guerras y actos heroicos, pero pasando por alto los procesos sociales, económicos, y culturales fundamentales para comprender el complejo histórico.

Una historia explicativa debe incluir los diversos aspectos de la vida de modo que involucre a los jóvenes y no los canse con los simples nombres y fechas. La enseñanza debe mostrarles la complejidad de la conducta humana, para que comprendan el mundo en el que viven y prepararlos para los cambios que traerá el futuro y a los que tendrán que adaptarse.

Uno de los retos del maestro de Historia es el *presentismo* de los jóvenes, quienes viven bajo la influencia de la televisión; esto fuerza al docente a ingeniarse para despertar el interés de los estudiantes y persuadirlos de la utilidad e importancia de la historia. Un buen camino es comentar con ellos los acontecimientos del momento y hacerlos pensar en sus antecedentes, de manera que comprendan que la explicación requiere el conocimiento del pasado.

La inmersión en un mundo con novedades tecnológicas constantes ha hecho a los jóvenes inmunes a la curiosidad por el pasado, que parece tan lejano, o bien, como sostiene Sartori, la primacía de la imagen, de lo visible sobre lo inteligible, conduce

irremediablemente a un ver sin entender, y a mermar en forma significativa la capacidad de un pensamiento abstracto.

2.1.1 Las limitaciones y deficiencias en la enseñanza de la historia

La explosión demográfica ha servido de explicación dominante, aunque es menos convincente cuando se da cuenta que ésta también afectó a China y a la India sin que haya sido obstáculo para su transformación. Lo cierto es que México aparece siempre en los últimos lugares de los informes sobre la educación de los países de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), hecho que se ha convertido en un reto para el sistema político y debía ser un acicate para los maestros que pueden impulsar la transformación del sistema educativo mexicano.

La memorización de datos que dominaba la educación hace tiempo es, desde luego, totalmente inoperante para el mundo de hoy. Ahora lo importante es enseñar a los alumnos a aprender, a buscar información por los diferentes medios a su alcance, a no discriminar la historia útil, a ordenarla y utilizarla para que puedan enfrentar un futuro cambiante. El sistema educativo dista de contar con todos los medios tecnológicos convenientes, pero ello no hace menos urgente que los maestros se preparen para su utilización, para aprovechar recursos como internet, excepcional para el aprendizaje y la enseñanza.

Desde luego, conocimientos y métodos de enseñanza no parecen estar a la altura del gran reto que enfrenta el país. Dado que el conocimiento se transforma constantemente a una velocidad increíble, no es fácil para los profesores mantenerse al día. Eso obliga a los programas de actualización y formación de maestros a ser renovadores y hacerlos capaces de utilizar los nuevos medios de información.

Uno de los muchos problemas en la enseñanza de la historia, que plantea como docentes de esta disciplina, es cómo lograr que los alumnos valoren la importancia

de su formación para desenvolverse como ciudadanos del siglo XXI, es decir, que vean en la historia un conocimiento útil para explicarse el mundo en el que viven y en su cotidianidad, y no sólo la relacionen con información sobre los héroes patrios y acontecimientos históricos del panteón cívico del país.

Se ha pretendido a que la historia como objeto de enseñanza se corresponda a una afirmación que se cita en numerosos textos: *la historia explica los problemas del presente*.

2.1.2 La importancia de la historia en el marco de la RIEB.

La Secretaría de Educación Pública define a la articulación curricular como la integración de “los niveles preescolar, primaria y secundaria como un trayecto formativo en el que haya consistencia entre los conocimientos específicos, las habilidades y las competencias, a fin de sentar las bases para enfrentar las necesidades de la sociedad futura”, así como la conexión eficiente con la educación media.

El carácter obligatorio de la educación secundaria concibió a ésta como parte de un continuo en relación con los niveles educativos anteriores. Los referentes principales que guían el proceso de articulación pedagógica y organizativa son: la Reforma de Educación Preescolar y la Reforma de Educación Secundaria. Estas reformas llevaron a plantear el perfil de egreso de los alumnos de educación básica. Es importante destacar “la función del perfil de egreso de los estudiantes como un elemento esencial para avanzar en la articulación de la educación básica, la que define el tipo de ciudadano que se espera formar en su paso por la educación obligatoria; asimismo, es un referente obligado de la enseñanza y del aprendizaje en las aulas, una guía de los maestros para trabajar con los contenidos de las asignaturas y, finalmente, se constituye en una base para valorar la eficacia del proceso educativo”.

A partir del año 2006 se planteó el reto de articular el preescolar y la secundaria con la educación primaria, ya que en este año se contaba con las reformas de los

niveles inicial y terminal de la educación básica. A partir de ese entonces y como una estrategia contenida en el Programa Sectorial de Educación 2007-2012, se institucionalizó la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), “centrada en la adopción de un modelo educativo basado en competencias que responda a las necesidades de desarrollo de México en el siglo XXI. Con ello se da continuidad y se fortalece la implementación del Programa de Educación Preescolar (PEP, 2004), encaminado hacia el desarrollo de competencias que implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes). En otras palabras, la manifestación de una competencia revela la puesta en juego de conocimientos, habilidades, actitudes y valores para el logro de propósitos en contextos y situaciones diversas”. Al mismo tiempo, en la reforma curricular de 2004 se busca fortalecer la práctica docente para orientarla hacia el desarrollo de competencias en los niños de preescolar.

El establecimiento del carácter obligatorio del preescolar llevó a una nueva revisión de este nivel educativo a la luz de los cambios sociales y culturales; y a los avances en el conocimiento acerca del desarrollo y el aprendizaje infantil.

Posteriormente, la Reforma de la Educación Secundaria, que concluyó su implementación en el ciclo escolar 2008-2009, tiene como uno de sus propósitos establecer condiciones suficientes para que los alumnos egresados de educación primaria accedan con oportunidad y garantía a la secundaria, y no sólo eso, sino que permanezcan en ella hasta su conclusión.

Como estrategia para implementar la Reforma Integral Educación Básica (RIEB), en el ciclo escolar 2008-2009 poco más de 4 000 escuelas de educación primaria participaron en la etapa de prueba del nuevo plan de estudios, con el propósito de articular los tres niveles, bajo dos ejes fundamentales: los campos formativos y las competencias. Esta articulación busca además incorporar mecanismos de innovación educativa para fortalecer las actividades que se realizan en este nivel,

así como fórmulas novedosas de gestión escolar. El plan y los programas de estudio de educación primaria coinciden con los planteamientos de los correspondientes de la educación secundaria 2006, en relación con tres elementos sustantivos: *a)* la diversidad y la interculturalidad, *b)* el énfasis en el desarrollo de competencias, y *c)* la incorporación de temas que se abordan en más de una asignatura. En este sentido, la reforma pretende que los alumnos que asisten a la escuela secundaria adquieran conocimientos, desarrollen habilidades y fortalezcan los valores y actitudes, en otras palabras, desarrollen competencias para la vida.

Para avanzar en la articulación de la educación básica desde el año 2006 se estableció un perfil de egreso que definió el tipo de ciudadano que se esperaba formar. Este perfil planteó un conjunto de rasgos, 10 en total, que los alumnos deberían tener al término de la educación básica. Los rasgos “no sólo incluyen aspectos cognitivos sino los relacionados con lo afectivo, lo social, la naturaleza y la vida democrática, y su logro supone una tarea compartida entre los campos del conocimiento que integran el currículo a lo largo de toda la educación básica”.

En las reformas de los niveles educativos de preescolar y secundaria se reitera como una de sus principales finalidades el desarrollo de competencias en los alumnos. En este sentido, se establecieron marcos de referencia para la actualización de los programas de educación primaria con la intención de desarrollar competencias en los niños y las niñas de manera articulada a lo largo de la educación básica. Las cinco competencias señaladas en el Plan de estudios 2009 de primaria que permiten articular los tres niveles educativos y que se definieron desde la reforma de secundaria son:

A) Competencias para el aprendizaje permanente. Implican la posibilidad de aprender, asumir y dirigir el propio aprendizaje a lo largo de la vida, de integrarse a la cultura escrita, así como la de movilizar los diversos saberes culturales, lingüísticos, sociales, científicos y tecnológicos para comprender la realidad.

- B) Competencias para el manejo de información. Se relacionan con la búsqueda, identificación, evaluación, selección y sistematización de información; el pensar, reflexionar, argumentar y expresar juicios críticos; analizar, sintetizar, utilizar y compartir información; el conocimiento y manejo de distintas lógicas de construcción del conocimiento en diversas disciplinas y en los distintos ámbitos culturales.
- C) Posibilidad de organizar y diseñar proyectos de vida, considerando diversos aspectos, como los históricos, sociales, políticos, culturales, geográficos, ambientales, económicos, académicos y afectivos, y de tener iniciativa para llevarlos a cabo, administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar los que se presenten; tomar decisiones y asumir sus consecuencias, enfrentar el riesgo y la incertidumbre, plantear y llevar a buen término procedimientos o alternativas para la resolución de problemas, y manejar el fracaso y la desilusión.
- D) Competencias para la convivencia. Implican relacionarse armónicamente con otros con la naturaleza; comunicarse con eficacia; trabajar en equipo, tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; manejar armónicamente las relaciones personales y emocionales; desarrollar la identidad personal y social; reconocer y valorar los elementos de la diversidad étnica, cultural y lingüística que caracterizan al país, sensibilizándose y sintiéndose parte de ella a partir de reconocer las tradiciones de su comunidad, sus cambios personales y del mundo.
- E) Competencias para la vida en sociedad. Se refieren a la capacidad para decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales: proceder a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a la legalidad y a los derechos humanos; participar tomando en cuenta las implicaciones sociales del uso de la tecnología; participar, gestionar y desarrollar actividades que promuevan el desarrollo de las localidades, regiones, el país y el mundo; actuar con respeto ante la diversidad sociocultural: combatir la discriminación y el racismo, y manifestar una conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y

al mundo. La Reforma Integral de Educación Básica considera que los planes y programas de estudio están dirigidos al desarrollo de competencias, de tal manera que coadyuven para que los egresados alcancen los estándares de desempeño deseables.

La articulación considera además de lo relativo a los planes y programas de estudio de las diversas asignaturas (articulación curricular), a los maestros y su práctica docente, a los medios y materiales de apoyo, a la gestión escolar, y fundamentalmente a las necesidades, intereses y condiciones de los alumnos. De tal forma que sólo se puede garantizar la articulación mediante el trabajo integral de todos estos ámbitos de participación en las escuelas de educación básica.

La Reforma Integral de la Educación Básica busca la secuencia y congruencia en los diversos aspectos que integran el desarrollo curricular, dando continuidad a un enfoque que hace de Historia una asignatura que contribuye a la formación de los alumnos para que sepan actuar con responsabilidad en la sociedad en que les ha tocado vivir. Uno de los retos que quedan por afrontar es lograr una comunicación efectiva que garantice la participación de todos los actores que forman parte del contexto educativo para seguir enriqueciendo los programas de estudio.

De esta manera la propuesta curricular para la enseñanza de la historia en educación primaria se elabora considerando los referentes de las reformas educativas de preescolar y secundaria, sus propósitos, los contenidos y el enfoque de enseñanza. También se reflexionó sobre el desarrollo de niños, niñas y adolescentes, de acuerdo con su edad y grado escolar; y sobre el desarrollo de competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales.

Grado	Programas de estudio	Propuesta de contenidos
escolar y/o	1993	en los programas de estudio
nivel		a partir de la RIEB

Preescolar	Pasado y presente de la vida familiar y comunal.	Pasado y presente de la vida familiar y comunal.
Primaria	Historia personal, familiar y de la comunidad.	Historia personal, familiar y del lugar donde vive.
1º		
2º	Historia personal, familiar y de la comunidad.	La historia personal, escolar y del lugar donde vive.
3º	Historia de la entidad.	Historia de las formas de vida en la entidad.
4º	Historia de México desde el prehispánico a la actualidad.	Historia de México desde el prehispánico a la consumación de la Independencia.
5º	Historia de México y el mundo: desde la prehistoria hasta el siglo XVII.	Historia del México independiente hasta la actualidad.
6º	Historia de México y el mundo: desde la Independencia hasta el México actual.	Historia de México y el mundo (prehistoria-siglo XVI).

Con los ajustes que se hicieron a los programas de estudio de Historia en el contexto de la Reforma Integral de Educación Básica, se busca:

- a) Reforzar el enfoque formativo y la concepción de una historia en permanente construcción, con diferentes ámbitos de análisis y sujetos históricos.
- b) Organizar el currículo con base en los propósitos y las competencias para la enseñanza de la historia.

- c) Graduar los contenidos, con el fin de darles un tratamiento didáctico más profundo.
- d) Establecer en los programas de estudio una estructura que considere el contenido didáctico y la organización del calendario escolar.
- e) Ofrecer a los maestros herramientas para guiar su práctica docente, con la incorporación de aprendizajes esperados, y sugerencias didácticas y de recursos que pueden emplearse.
- f) Incorporar avances relacionados con la historia en sus diferentes ámbitos.
- g) Introducir problemáticas actuales.

Finalmente, la SEP presentó esta propuesta en el contexto de la articulación curricular en la asignatura de Historia.

Con el estudio de la entidad, a partir del tiempo histórico y el espacio geográfico, los niños reconocen las condiciones naturales, sociales, culturales, económicas y políticas que caracterizan el espacio donde viven y cómo han cambiado a partir de las relaciones que los seres humanos han establecido con su medio a lo largo del tiempo, con el fin de fortalecer su sentido de pertenencia, su identidad local, regional y nacional.

Todo ello contribuye a su formación como ciudadanos para que participen de manera informada en la valoración y el cuidado del ambiente, del patrimonio natural y cultural, así como en la prevención de desastres.

El trabajo escolar se centra en la movilización integrada de conceptos, habilidades y actitudes relacionados con el conocimiento de la entidad donde viven, por medio del espacio geográfico y del tiempo histórico.

Espacio geográfico.

El *espacio geográfico* se define como el espacio socialmente construido, percibido, vivido, y continuamente transformado por las relaciones e interacciones de sus componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos a lo largo del

tiempo. Se aborda en una secuencia gradual: de lo particular a lo general, de lo cercano a lo lejano, y de lo conocido a lo desconocido, al considerar que los componentes se manifiestan de manera integrada en diversas categorías de análisis espacial: lugar, medio, región, paisaje y territorio, colocando a la entidad como el referente de estudio.

El lugar es el espacio inmediato, reconocido a partir de un nombre que lo identifica, puede localizarse por medio de coordenadas geográficas; se asocia con la colonia, el barrio, el pueblo o el rancho donde se vive, y genera un sentido de pertenencia e identidad. El medio es donde interactúan los grupos humanos con los componentes naturales para su desarrollo socioeconómico, puede denominarse como medio rural y medio urbano. La región es relativamente homogéneo caracterizado por la interrelación de uno o varios componentes, que le dan identidad y diferentes funciones en relación con otras regiones. Se distinguen regiones naturales, económicas y culturales, entre otras.

El paisaje está integrado por la interacción del relieve, clima, agua, suelo, vegetación, fauna y de las modificaciones realizadas por los grupos humanos a lo largo del tiempo. Se distinguen diversos paisajes con características propias, como bosques, desiertos, pueblos, ciudades, entre otros. El territorio está delimitado por los grupos humanos en términos políticos y administrativos; refiere a las formas de organización de los pueblos y sus gobiernos, e incluye el suelo, el subsuelo, el espacio aéreo, el mar territorial y el mar patrimonial. Se reconoce por sus límites políticos y puede ser el municipio, el estado o el país, entre otros.

En cada una de las categorías de análisis espacial se encuentran integrados los componentes del espacio geográfico y se abordan de manera significativa a partir de la edad de los alumnos y de sus experiencias previas, con base en las intenciones didácticas específicas del grado escolar.

El tiempo histórico.

El tiempo histórico es la concepción que se tiene del devenir del ser humano, permite entender cómo el pasado y el presente de las sociedades se relacionan con la vida y el mundo que lo rodea. Para avanzar en la construcción de este concepto, los alumnos de este grado identifican la causalidad y reconocen los cambios y las permanencias en la naturaleza y la sociedad de la entidad en épocas pasadas a través del estudio de la vida cotidiana.

La vida cotidiana es el modo de vida de las personas de una sociedad en un momento histórico determinado, a partir de sus actividades, tradiciones, costumbres, lenguaje, vestido, comida, vivienda, entre otros. Su estudio es fundamental para que los niños puedan reconocer el patrimonio natural y cultural como aquellos bienes tangibles (herramientas, objetos, construcciones, paisajes, áreas naturales, zonas arqueológicas) e intangibles (tradiciones, costumbres, creencias, formas de hablar, comer, entre otros) que las sociedades del pasado han dejado en el presente.

Competencias que se desarrollan en la asignatura

En la asignatura se presentan competencias vinculadas con el estudio del espacio geográfico y del tiempo histórico que se desarrollan de manera gradual durante la Educación Básica y permiten que los alumnos puedan desenvolverse de mejor forma en el contexto donde viven. Estas competencias son un medio para que los alumnos paulatinamente sean autónomos y reflexivos.

Relación del espacio geográfico y tiempo histórico.

Permite a los alumnos localizar lugares y reconocer relaciones entre la naturaleza, la sociedad, las condiciones económicas, las manifestaciones culturales y las tradiciones, así como el ordenamiento temporal, los cambios, las causas de los acontecimientos y procesos históricos en la escala estatal. Con ello, se promueve que los alumnos expresen sus puntos de vista sobre los cambios en el espacio de

manera integral con los acontecimientos del pasado, el presente y el futuro de la entidad donde viven.

Manejo de información geográfica e histórica.

Implica la percepción y observación de lugares, actividades, costumbres, objetos y construcciones, así como de las condiciones naturales y sociales de la entidad, de manera directa y por medio de diversos recursos, para buscar, seleccionar, clasificar, comparar, analizar y sintetizar información relevante en escritos, dibujos, imágenes, fotografías, mapas, esquemas, crónicas y entrevistas. Se promueve que los alumnos formulen interrogantes y explicaciones para interpretar y representar la vida cotidiana y las características del territorio de la entidad, a lo largo del tiempo.

Aprecio de la diversidad natural y cultural.

Favorece en los alumnos la valoración de la diversidad que caracteriza a la entidad para desarrollar empatía con las sociedades de otros tiempos, un sentido de pertenencia e identidad a partir de reconocer el legado del pasado y contar con una actitud crítica sobre el presente y el devenir de los grupos humanos. Los alumnos podrán aplicar sus aprendizajes sobre el pasado y el presente para que participen de manera informada y activa en el cuidado y conservación del ambiente y del patrimonio cultural, así como saber actuar ante los riesgos.

Ya visto los conceptos de juego o actividad lúdica de algunos autores y una vez analizados las reformas educativas de 1993, 2009 y 2011 es momento de analizar o tratar de interpretar como se relacionan ambas situaciones con el trabajo de los niños.

2.1.3 Propósitos del estudio de la Historia en la educación Básica

A continuación se presenta los propósitos que integran el estudio de la historia

plasmados en el plan y programa de educación básica.

- a) Desarrollen nociones espaciales y temporales para la comprensión de los principales hechos y procesos históricos del país y el mundo.
- b) Desarrollen habilidades para el manejo de información histórica para conocer y explicar hechos y procesos históricos.
- c) Reconozcan que son parte de la historia, con identidad nacional y parte del mundo para valorar y cuidar el patrimonio natural y cultural.
- d) Participen de manera informada, crítica y democrática en la solución de problemas de la sociedad en que viven.

Propósitos del estudio de la Historia para la educación primaria:

- a) Establezcan relaciones de secuencia, cambio y multi-causalidad para ubicar temporal y espacialmente hechos y procesos históricos de lugar donde viven, del país y del mundo.
- b) Consulten, seleccionen y analicen diversas fuentes de información histórica para responder a preguntas sobre el pasado.
- c) Identifiquen elementos comunes de las sociedades del pasado y del presente para fortalecer su identidad y conocer y cuidar el patrimonio natural y cultural.
- d) Realicen acciones para favorecer una convivencia democrática en la escuela y su comunidad.

En el enfoque propuesto en el currículo 2011, es importante que se logren los aprendizajes esperados, pero que también se desarrollen competencias para la vida, propias del campo disciplinar que se aborde. La implementación de lo que se planea requiere de un ir y venir entre el saber y el saber hacer, por lo que es importante que el maestro parta del análisis de los hechos históricos hacia la reflexión de los alumnos, quienes tienen una propensión natural a investigar, descubrir hechos y fenómenos que les son desconocidos.

Estas actividades son parte esencial del saber hacer porque para lograrlo, deben

llevar a cabo un procedimiento que implica, además de conocer y comprender los hechos, experimentar situaciones de aprendizaje por descubrimiento. Es importante reflexionar sobre las causas histórico-sociales con las que los alumnos se sienten identificados y referirlas con lo que sucede en la actualidad.

La formulación de experiencias de aprendizaje que relacionen del ayer, el hoy y el mañana, le permite a los alumnos desarrollar sus habilidades, observar sus actitudes y posición valoral acerca de los sucesos representados en la realidad actual, al mismo tiempo que posibilita al maestro para observar el trabajo colaborativo e incluso la creatividad y aprendizaje autónomo de sus estudiantes, elementos esenciales que abonan al desarrollo de las competencias del tiempo y espacio históricos, al manejo de la información y al despertar de una conciencia histórica propicia para la convivencia.

2.2 Juego (conceptos y definiciones)

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior.

El juego profundamente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido. Durante el juego el niño inicia su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a lastimar", la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde se pueda desarrollar. Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental. Podemos mencionar muchos factores positivos que da el juego según J. Piaget, J. S. Bruner Vygosky para el desarrollo armónico del niño pero antes de continuar se debe saber el concepto de juego según los teóricos y que funcionalidad le dan según su punto de vista y criterio.

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándose una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de éstos en el hombre llega a ser una institución cultural. Si se parte de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial.

La mayoría puede distinguir el juego de otras actividades, sin embargo definirlo puede resultar mucho más complejo que ejecutarlo. La palabra juego en sí misma tiene diferentes acepciones y es empleada para expresar una amplia diversidad de circunstancias, calificativos e incluso actividades.

Oficialmente existen diversas construcciones teóricas relativas al juego, ya varios

teóricos y disciplinas han intentado definir y caracterizar al juego para poder estudiarlo sistemáticamente, en este sentido se puede encontrar una amplia gama de conceptos, perspectivas y posturas sobre el concepto de juego y su importancia pero no existe una noción común o aceptada por todos.

A continuación señala algunos conceptos de juego.

Identifique primero la etimología, la palabra *juego* se deriva del latín *iocus* o acción de jugar, diversión, broma. La raíz de la palabra dice simplemente que el juego es “diversión”. Aunado al juego y para hacer referencia a todo lo relativo al juego se auxilia con el término *lúdico*, palabra que se utilizará constantemente en este trabajo y cuya raíz latina es *ludus* o juego. Concepto analizado en diccionarios Larousse (2000)

Las definiciones cotidianas identifican al juego como actividad recreativa o de entretenimiento, sin embargo estas definiciones no permiten estudiar a fondo los fenómenos que se derivan de la actividad lúdica, para esto se acude a los conceptos más elaborados.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos. Comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenético más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Cabría preguntarse qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución.

J. S. Bruner (1984), por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero de todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc. Consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

Algunas de las primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron la identificación entre la infancia y juego hasta el extremo de definir aquélla por éste (*Groos, 1896*), o viceversa (*Buytendijk, 1935*). Pero si el juego es característico de la infancia, es cierto que ninguna es tan prolongada como la humana.

El hombre juega más durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque se designe con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo.

Cómo saber que cualquiera que tenga un trato habitual con niños, “no se juega a cualquier cosa en cualquier edad”, cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

2.2.1 La importancia del juego en desarrollo infantil

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, *P.K. Smith (1983)* señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular.

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propias de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a “tiempo perdido”, que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar. En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no consigue dedicarse a ocupaciones más serias.

Si se entiende al niño como una mera réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana como la más moderna de *Skinner*, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil.

2.2.2 Teorías psicológicas sobre el juego

Se han hecho referencia anteriormente a algunas teorías tradicionales, como la de *K. Groos*, que veía en el juego un valor adaptativo en tanto que pre-ejercicio de aquellos instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia de individuo y especie.

Algunas de las más modernas teorías funcionales tendrían en *Groos* un insigne precedente. El problema con estas teorías es que son necesariamente parciales, pues si el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propia conducta, en una disociación entre los medios y el fin que se persigue, de modo que el placer se obtiene por la puesta en funcionamiento de esos medios, cabría suponer que cualquier conducta o habilidad es susceptible de verse beneficiada por su práctica en el juego.

Como *R. Fajen* (1981) ha señalado, habría una posible versión “simulada”, no-litera, lúdica, de la mayor parte de los comportamientos “serios” o literales. En realidad, todos estos estudios etológicos se centran en el juego motor. Las teorías a las que dan lugar ignoran las características peculiares tanto del juego simbólico como el de reglas.

S. Freud vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que éstos se ocultan. La realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se lleva a cabo en el niño a través del juego. Pero en su trabajo sobre una fobia infantil, *Freud (1920)* se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos. Tiene también que ver con experiencias reales, en especial si éstas han sido desagradables y han impresionado vivamente al niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstos originariamente.

El interés del psicoanálisis por el juego ha sido fundamentalmente clínico, como expresión de otros procesos internos y cuya importancia estriba, precisamente, en el acceso que permiten a ellos. No considera, por tanto, más que un tipo de juego simbólico.

Para *J. Piaget*, al cual le dedicará más adelante un punto, el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación verdadera al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación es el paradigma de predominio de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación.

Al mencionar las teorías psicológicas sobre el juego infantil hay que referirse necesariamente a la obra de *L. S. Vygotsky (1982)* y a la de sus colaboradores y discípulos, especialmente de *D. B. Elkonin(1980)*, que ha recogido una interesantísima muestra de estas investigaciones.

Ambos autores consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales.

La condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estribaría en su componente de ficción. Por esta misma razón, cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas, concibe a éstos como un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación.

Los juegos de ficción o juegos protagonizados tendrían ya unas reglas. Lo que ocurre es que dichas reglas sólo serían implícitas mientras que el énfasis en estos juegos estaría en su componente de ficción. Las reglas aparecerían de forma explícita, mientras que el componente de ficción se tornaría implícito.

Elkonin insiste en la importancia que tiene la cooperación ya en estos niveles de juego protagonizado. La interacción de roles que en él tienen lugar supone un continuo ejercicio de descentramiento para poder colocarse en el punto de vista de otro.

C. Garvey (1982) señala que las conversaciones de los niños, cuando juegan entre sí, tiene una riqueza lingüística y una complejidad que no alcanzan cuando la conversación se establece con un adulto o en su presencia. Estas diferencias entre el comportamiento en situaciones de interacción espontánea con los iguales frente al adulto, llevan a valorar más aún las experiencias de *Elkonin*.

Bruner (1984) ha confirmado que, en lo referente a la adquisición del lenguaje, “las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados aparecen en primer lugar en contratos de juego”. La esencia del juego no consiste en la actividad, ni en el fin, ni en un significado que emane de él y que lo desborde. Su esencia está cerrada completamente en él mismo; tiene sentido por sí mismo.

Entre las teorías del presente se tiene la explicación que da *Herbert Spencer* sobre el juego. *Spencer* considera que el niño juega más y durante un tiempo largo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el educador. Esta teoría hace resaltar una de las condiciones previas del juego, es decir, que tiene que surgir un “excedente” para que surja el juego.

Entre las teorías del pasado la de *Stanley Hall* intenta aplicar al juego la ley fundamental de la biogénesis. Según esta ley “en los juegos de los niños vuelven a revivir las formas primitivas del ser humano”; de esta forma, el hombre tiene la posibilidad de “poner en movimiento las aspiraciones originarias adquiridas por herencia pero no adaptadas ya a la cultura del presente y con esto de hacerlas reaccionar de una forma inocua e inofensiva”. De esta forma el juego es valorado solamente por la importancia que juega en la vida activa, pero no según su propio sentido, por el sentido que lleva en sí mismo. Las teorías del futuro ponen el acento en el hecho de que en el juego se puede preparar lo que está por llegar. Según *Kart Groos* el juego es un ejercicio previo.

Un estudio y una práctica orientados hacia una meta no serían suficientes. Se tendría que referir a la segunda fase de desarrollo, según la división de *Charlotte Bühler*, en la cual el niño, dejándose llevar sin reparo alguno por la fantasía y sin preocuparse por ninguna realidad, empieza a poner metas a sus acciones.

W. Stern añade que el juego puede ser también una “predicción anticipada”, posee no sólo un valor de expresión en cuanto diagnóstico sino también en cuanto pronóstico y, partiendo del punto de vista del niño mismo, puede ser considerado como una “fase previa”. Pero nuevamente indica que el juego no se realiza con miras a estas cosas, que el juego no es una actividad orientada a un fin, ni siquiera de forma inconsciente; que la repercusión es algo que sigue al juego sin ser buscado; que sólo se da cuando *no* ha sido buscada.

Lo esencial en el juego es que se basta a sí mismo, que descansa en sí, y sólo si se tiene en cuenta esta única característica esencial se puede comprender sus condiciones previas, así como sus repercusiones también en los efectos terapéuticos de unos procesos que se dan con más facilidad en la actitud lúdica.

J. Piaget y la naturaleza cognitiva del juego.

Hay tres trabajos fundamentales que tratan sobre el juego en la abundantísima obra de J. *Piaget*. El primero (1932) es un estudio sobre la moralidad de los niños y el desarrollo de la conciencia sobre las normas morales y la justicia. En éste, J. *Piaget* trata del juego de reglas y define los juegos de los niños como admirables instituciones sociales. El segundo trabajo en el que J. *Piaget* (1946) aborda el tema del juego en un estudio sobre el desarrollo de la función simbólica en el niño, en el que se puede observar lo que él llama una teoría estructural.

Efectivamente, en esta obra plantea una teoría de la naturaleza de los juegos en relación con las estructuras cognitivas del sujeto. Estas dos obras proporcionan ideas claras sobre qué es el juego para J. *Piaget*. Éste no es otra cosa que un matiz, una orientación personal en el funcionamiento de las estructuras cognitivas generales. Este matiz, esta orientación, es de naturaleza subjetiva y personal, y en términos de invariantes funcionales es básicamente asimilación deformante.

Así pues, la evolución de los juegos infantiles se debe concebir como evolución del conocimiento. Es lógico encontrar primero un juego de acción, de naturaleza sensorio-motora, posteriormente un juego de representación, de naturaleza simbólica, y más tarde un juego combinatorio que incluye normas convencionales que son para J. *Piaget* los juegos reglados.

El tercer trabajo de J. *Piaget* sobre el tema es un artículo en el que responde a la crítica que el trabajo de *Sutton-Smith* (1966) le plantea, crítica en parte debida a la incorrecta interpretación de ciertos postulados piagetianos como el del egocentrismo

intelectual y, en parte, a la parcialidad que cualquiera puede descubrir si intenta tomar la teoría piagetiana como un conjunto global de ideas para explicar la totalidad de la conducta infantil.

De los tres, el trabajo más importante sobre el juego es el de 1946, en el que J. *Piaget* desarrolla su teoría de la función simbólica.

J. *Piaget* define el juego como una conducta de “orientación”, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica. Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares. Efectivamente, durante el período sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta “orientación” lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares “serias”. Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibrio de los esquemas sensorio-motores.

El abandono del autotelismo como conducta primitiva, lo relaciona J. *Piaget* con la diferenciación en la acción del proceso asimilatorio y acordatorio. Diferenciación que no sobrevendrá hasta pasado el primer año de vida. Para J. *Piaget*, el juego es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es, en el penúltimo estadio del juego reglado, con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas (J. *Piaget*, 1932).

La espontaneidad es estudiada por J. *Piaget* como la segunda característica del juego, exponiendo que tanto la conducta indagatoria, como la conducta científica, tienen características de conducta espontánea frente a la conducta obligada socialmente. Coloca así J. *Piaget* el juego y la actividad científica en una misma dimensión, si bien en niveles diferentes. El juego supone una espontaneidad no controlada (libre), mientras que el comportamiento científico es una espontaneidad controlada. De cualquier manera, el criterio espontaneidad es explicable si se

interpreta el juego como la asimilación relajada del esfuerzo acorde a la realidad o conducta obligada.

El tercer criterio o del placer, es analizado por J. Piaget en términos de contraposición a la conducta seria, la cual busca habitualmente una meta. Para él, el placer es la cara efectiva del autotelismo. Para J. *Piaget*, como para *Vygotski* (1933-80), el juego es el lugar de satisfacción de deseos inmediatos. Pero mientras que el segundo habla de deseos y necesidades epistemológicas, *Piaget* acepta la interpretación psicoanalítica de que se trata de deseos de naturaleza yoica (compensaciones, desplazamientos, etc.).

El cuarto criterio es la falta de organización del juego, la carencia de estructura organizada por oposición a la tendencia al orden lógico del pensamiento. De nuevo Piaget parece renunciar al principio establecido por él mismo de la organización constructivista y adaptativa de toda acción y proceso psicológico, y anuncia su idea de la falta de organización interna del pensamiento simbólico frente a la organización y desarrollo del pensamiento como representación simbólica de la realidad o pensamiento lógico.

De cualquier manera el origen de esta desorganización derivaría de la naturaleza exclusivamente asimilatoria que J. *Piaget* atribuye a la acción lúdica, ya que es la acomodación o ajuste a la evidencia externa la que reequilibra las estructuras cognitivas del sujeto.

Un quinto criterio sobre la naturaleza del juego es el ser “resolución de conflictos personales”. Dice J. Piaget que el juego ignora los conflictos cognitivos o evidencias de incoherencia interna de lo que se pensaba, o si los encuentra es para liberar al yo mediante una resolución de compensación o de liquidación, mientras que la actividad seria se debate en conflictos insolubles cuya resolución obliga a cambiar ideas y a abandonar el egocentrismo. J. *Piaget* (1946), alude también a otros criterios como la superposición de motivos que se dan en el juego, pero de nuevo lo

resuelve reduciéndola al papel de la asimilación en el juego, que permite no hacer verdaderamente frente al conflicto que la realidad plantea al sujeto.

Demuestra cómo cada una de las características de las teorías generales del juego, (Groos, Buytendijk, Claparède, Spenser, Hall), son perfectamente asimilables a lo que él ha llamado la polarización de la asimilación en el proceso de funcionamiento de las invariantes funcionales (Flavell, 1979). Esta polarización permite que, ante un conflicto cognitivo dentro de un juego, el niño pueda renunciar a acomodar su pensamiento y su acción y relajar los esfuerzos equilibradores.

Las características que identifica Huizinga permiten distinguir y diferenciar la actividad lúdica de otras actividades. Considero que esta definición es la más pertinente y acertada sin embargo describo brevemente algunas otras concepciones respecto al juego. Ya en otros post se abordará someramente los debates que existen al respecto.

Schiller: “Quede bien entendido que el hombre sólo juega en cuanto es plenamente tal, y sólo es hombre completo cuando juega. El juego no es un escape de la vida; constituye parte integrante de ésta y permite a todos entendernos mejor y comprender nuestras vidas”.

Huizinga: “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura”.

Caillois: “La función propia del juego es el juego mismo. Es una característica propia del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra”.

LinYutang: “Lo que define al juego es que uno juega sin razón, y que no debe haber razón para jugar. Jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, sin

trabas, con la dirección que el jugador quiere darle, que tanto se parece al arte, al impulso creador”.

Estos 4 autores coinciden en que el juego es una actividad cuya finalidad es el juego mismo, es decir, que no tiene ningún otro fin que la actividad lúdica en sí. En otro momento se ahondará más en definiciones del juego, por ahora lo anterior es útil para iniciar el viaje por el juego y el entretenimiento. Pero en el trabajo y como formadores además de ser padres de familia no se han preguntado ¿Por qué juega a lo que juega el niño pequeño? Las teorías al respecto son varias y han sido profusamente tratadas por diferentes autores, por lo que se cree útil a los efectos de la labor docente, realizar una síntesis crítica de las mismas con proyección hacia la utilización pedagógica del juego.

Definición de K. Groos: Sostenía que el juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la primera etapa de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá afrontar posteriormente.

Surge de considerar a esta actividad como una conducta adaptativa, partiendo de 3 ideas:

- a) El juego sirve para desarrollar instintos útiles para la vida,
- b) Permite un desarrollo de los órganos y sus funciones,
- c) Los instintos se deben a una selección natural.

Esta teoría, de naturaleza biológica sirve para explicar algunos juegos elementales que realiza el niño, pero deja de lado aspectos subjetivos en diversas modalidades de juegos como los simbólicos y los sociales. Por otra parte no considera la actualidad del juego para el propio niño, como forma de expresión de su momento histórico y vital para interpretar la realidad en que vive.

En este punto de vista de las teorías biológicas se observa las posturas siguientes:

Schillier: complementado por el filósofo Herbert Spenser, plantean el juego como un excedente de energía.

Claparede: en una de la teoría de Groos dice: que el niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc.

J. Piaget: Observa con relación a esta idea, que no es incorrecta pero no termina en definir aspectos notorios que surgen en el juego, como función de simbolización.

Buytendijk: Tiende a señalar que el juego depende de la dinámica infantil marcando que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa sino jugar.

Jean Piaget: Enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.

Eric H. Erikson: Indica sin respecto a las constricciones realizada por los niños puede verse claramente la declaración condensada de un tema dominante en el destino de una persona, expresan una renovación lúdica. Si parecen gobernar por alguna necesidad de comunicarse, ciertamente también parecen servir al gozo de la auto expresión. Si parecen delicadas al ejercicio de cultivar facultades, también parecen servir al dominio de una compleja situación vital.

Huisinga: El juego constituye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia. Se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte.

Elkonin: En las distintas épocas de la historia según fueran las condiciones socio históricas, geográficas y domesticas concretas de la vida, los niños practicaron juegos de diversa temática. Son distintos los temas de juego de los niños de distintas clases sociales, como pueblos libres, pueblos oprimidos, pueblos nórdicos y los meridionales, hijos de obreros industriales, de los pescadores, de los ganaderos o de los agricultores.

Bauzer Madeiros: Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego.

Vygotsky: El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

2.3 La importancia del juego en la educación

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva, aligeran la noción del tiempo, del espacio, dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y

permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que se vive o se exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logo-céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico.

Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

La forma de actividad esencial de los niños consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios. Se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

Marginar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etc.

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y

motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse. Las afirmaciones de *Schiller*, el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue a la persona en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego da la más clara manifestación del mundo interior del niño, muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

Para el desarrollo físico.- Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia

resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor *Jackson R. Sharman* de la Universidad de Colombia decía:

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición.

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad,

y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia.

Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

2.3.1 Características del juego como medio educativo

1° Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.

2° Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.

3° Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.

4° El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.

5° El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.

6° Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.

7° A través del juego el niño descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

2.3.2 El aprendizaje escolar y la naturaleza cognitiva del juego

El sujeto supone, en primer lugar, una posición psicológica particular de parte del sujeto que juega, que está basada en el convencimiento de que, lo que está realizando, es una actividad libre que no va a ser enjuiciada y en la que dispone de un espacio personal y social que tiene un margen de error, que en otras actividades no se le permite. Es por tanto una plataforma de expresión en la medida en que, durante el juego, se siente en un espacio propio, aunque compartido flexiblemente, y que le comunica con los demás.

Para jugar, el sujeto debe disponer de condiciones de relajación psicológica. También en el juego deben estar presentes actitudes y deseos de jugar y de creerse "jugando" la trama. Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego y, si tienen buenas relaciones entre sí, una pequeña contraseña es suficiente para introducirse en él.

Dentro del juego puede suceder cualquier cosa; esto es, una vez abierto el escenario psicológico y el escenario real lo que sucede puede parecerse a cualquier otra actividad; se diferenciará de ella en que lo que se hace es "jugando", esto es, con el presupuesto de que nadie debe ofenderse, lo cual no significa que el juego no sea una cosa importante para quien lo hace, sino que de sus acciones no deben esperarse consecuencias graves ni irreversibles.

Esta facilidad para empezar un juego no debe confundirse con la resistencia a los ataques externos del mismo; el juego es frágil, dependiendo del arma que se use contra él. El autoritarismo adulto y la censura son letales; en un contexto rígido o inseguro afectivamente, el juego no se desarrolla o muere. Hay que tener esto en cuenta para comprender por qué juego y escuela viven de hecho tan separados. La escuela es tan normativa que difícilmente permite el desarrollo de los aspectos más profundos del juego.

Efectivamente, el marco o escenario que el juego necesita está muy lejos de ser frecuente en la escuela. Se ha descrito (*Bruner, 1984*) hasta qué punto los niños que ejecutan tareas que requieren habilidades manipulativas, de forma lúdica, aventajan a los que las realizan en serio, y se ha encontrado este factor de relajación de la tensión sobre los resultados, como el origen del éxito. Sin embargo, estas virtudes de las actividades no normativas son poco conocidas todavía en los ámbitos escolares.

Pero el juego no ha recibido la atención que se merece por ninguno de los contextos educativos en los que el niño crece, y todavía se suele oponer juego y aprendizaje. Además, las actitudes de los educadores y los padres siguen siendo adversas a la utilización de tiempo de juego en la escuela y muy dudosas sobre el valor educativo del mismo. Aunque está generalizada una concepción de que el juego tiene un valor catártico de expulsión y desahogo de energías acumuladas durante el trabajo, son pocos los adultos que aceptan las formas más activas de expresión lúdica como naturales y socialmente positivas (*Smith y Boulton, 1988*).

Esta idea de que el juego es útil educativamente como forma de explosión de energía y de reciclaje para después seguir trabajando, se considera, preside en el generalizado uso del recreo y el aspecto de campo de batalla que a veces se observa en los patios de los colegios, con verdadera pasividad por parte de los vigilantes-educadores.

Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende, sobre todo, a conocer y comprender el mundo social que le rodea. El juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial.

La capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, esto es, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene. La escuela debe ser un lugar que proporcione al niño buenas experiencias en general. Un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del sujeto, si en él se producen procesos que ejerciten sus capacidades.

Un modelo didáctico o cualquier estrategia educativa que utilice el juego como apoyo comportamental espontánea debe considerar la naturaleza psicológica que éste tiene y considerar su estructura y su contenido, si quiere partir de la realidad. Para diseñar una estrategia didáctica no basta conocer los fundamentos psicológicos, que siempre son teóricos; hay que indagar y descubrir cuáles son las formas concretas que se producen en los niños de la clase, en el tema que les ocupa, el contenido y la forma de sus juegos y las posibilidades educativas que éstos tienen.

Durante el preescolar y los primeros años de la escolaridad obligatoria, los niños desarrollan un tipo de juego, que han llamado juego de representación de roles o socio-dramático, lo cual siendo simbólico es más complejo que el simple “hacer que sí”. El juego socio-dramático se caracteriza por la reproducción de escenas de fenómenos de intercambio social y de comunicación entre personas. En dichos juegos, los niños reproducen papeles sociales que los adultos suelen desempeñar en su vida cotidiana, ya sea profesional o sencillamente de relación.

Este tipo de juego pone de manifiesto el complejo entramado de ideas que los niños tienen sobre los temas que representan y refleja el estado natural en el que reposan los conocimientos sociales en su mente.

La actividad lúdica tiene gran importancia en el ámbito educativo, y en concreto en la enseñanza de la Historia. Partiendo de una reflexión histórica y analizando las diferentes corrientes metodológicas, se puede comprobar que las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente propicio para que el proceso de aprendizaje - enseñanza sea ameno y al mismo tiempo efectivo. El componente lúdico en el campo de la Historia proporciona grandes ventajas y se corrobora que hay varios modelos, tipos y maneras de aplicarlos y que se utiliza para practicar las diferentes destrezas o habilidades, dejando de lado la tradicional clase de Historia aburrida donde solo eran los cuestionarios y resúmenes.

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

A través del tiempo se han realizado diversas reformas, cambios e innovaciones la oferta educativa para lograr la calidad con la finalidad de que los estudiantes adquieran herramientas que puedan emplear en su vida cotidiana que sirvan como base para los siguientes niveles de estudio. Es por ello que se busca comprobar si la utilización de las actividades lúdicas contribuye a la adquisición de conocimientos de historia en los alumnos de cuarto grado de la escuela primaria Lázaro Cárdenas del Río.

Durante esta investigación se ha realizado la descripción del problema planteado, revisado la bibliografía que se considera pertinente y necesaria para favorecer el propósito de estudio, para poder sustentar una investigación es necesario que se defina el tipo de estudio que se realiza, es por ello que se retoma al autor Hernández Sampieri 2006, en su libro Metodología de la investigación, así pues se dice que es de carácter cuantitativo debido que:

“El enfoque cuantitativo, utiliza la recolección y análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis previamente hechas, confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de estadísticas para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población.

Por lo expuesto anteriormente se concluye que la presente investigación tendrá un enfoque cuantitativo por todo lo que con ella el proceso de recolección de datos, es decir, en el análisis al momento de comprobar la hipótesis mediante la aplicación de instrumentos donde se pueda constatar si el validad la pregunta de investigación

3.1.1 Alcance de la investigación

En las ciencias sociales se realizan diferentes tipos de investigación y todo depende de la forma en que se plantea el problema. Danke los clasifica de la siguiente manera, (Hernández: 2001). Los exploratorios, descriptivos, correlacionales y explicativos. Los estudios exploratorios permiten examinar un tema o un problema

de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado con anterioridad. Estos estudios son similares a un viaje a un lugar que no se conoce; por lo general determinan tendencias, identifican relaciones potenciales entre las variables y contribuyen en los indicios de investigaciones con estudios más rigurosos.

Los estudios descriptivos tienen el objetivo de especificar las propiedades de personas, grupos, comunidades o cualquier fenómeno que sea sometido a análisis.

Los estudios correlacionales tienen como propósito medir el grado de relación que exista entre dos o más conceptos o variables, la intención, es saber cómo se puede comportar una variable conociendo el comportamiento de otras variables relacionadas. La intención es lo que los distinguen de los estudios descriptivos, que solamente miden la precisión de las variables individuales.

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de los conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; su intención es responder a las causas de los eventos físicos o sociales, es decir explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este o por qué dos o más variables están relacionadas.

Toda investigación debe tener un fin, mismo que se delimita es este apartado en que se menciona el alcance que pretende este trabajo de tesis, por la estructura y desarrollo del mismo se define que es un estudio exploratorio de acuerdo a lo manejado por el autor Hernández Sampieri 2006 en su obra Metodología de la investigación la cual menciona que: los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes.

Estos estudios le servirán para ver cómo han abordado la situación de investigación. Con la presente investigación se busca descubrir si la utilización de actividades lúdicas por parte del docente contribuye a la mejora de la calidad de la educación, como se menciona en la pregunta de que da pie a este trabajo y sobre todo para

colaborar en la búsqueda de soluciones a la problemática que aqueja, la mejora de la calidad educativa.

3.1.2 Tipo y diseño de la investigación

Para obtener resultados precisos en la investigación, fue necesario considerar un diseño para tal estudio y que facilitara la comprobación de la hipótesis. Según Hernández (2001), los diseños que se utilizan en un estudio de investigación son el no experimental y el experimental, pueden dividirse considerando a Campbell y Stanley (1996):

Los experimentales se clasifican en transeccional y longitudinal, otro diseño de investigación son los experimentales cuya clasificación es: los experimentos puros, los pre-experimentos y los cuasi-experimentos.

El diseño no experimental se realiza sin manipular deliberadamente las variables, por lo que se requiere la observación de los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos.

En el diseño transeccional se recolectan los datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

El diseño longitudinal tiene como objetivo analizar cambios a través del tiempo en puntos o períodos especificados, para hacer inferencias respecto al cambio, sus determinantes y consecuencias.

Ahora bien, el diseño experimental requiere la manipulación intencional de una acción para analizar sus posibles efectos, en este caso se hace referencia a un estudio de investigación donde se manipulan deliberadamente una o más variables independientes para analizar las consecuencias que la manipulación tiene sobre una o más variables dependientes dentro de una situación de control para el investigador.

El diseño pre-experimental consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición en una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en esta variable, estos no son adecuados para el establecimiento de relaciones entre la variable independiente y la variable dependiente.

El diseño de experimentos puros tiene 3 requisitos: el primero es la manipulación intencional de una o más variables independientes, la variable independiente se considera como la supuesta causa en una relación entre variables, es la condición antecedente, y el efecto provocado por dicha causa se le denomina variable dependiente y el segundo es medir el efecto que la variable independiente tiene en la variable dependiente. El tercero es el control o la validez interna de la situación experimental.

El diseño cuasi-experimental, manipula deliberadamente al menos una variable independiente para ver su efecto y relación con una o más variables dependientes. En este estudio los sujetos no son asignados al azar a los grupos, ni emparejados, sino que los grupos ya están formados antes del experimento, son grupos intactos.

Por lo anterior, y por las características del problema así como la hipótesis el diseño de investigación se enmarca en el método pre-experimental pues con base a las actividades planteadas y a los objetivos propuestos se aplicara un pequeño estímulo a un grupo predeterminado para ver cuál es la repercusión que tiene en este, también se puede mencionar que tiene un alcance exploratorio ya que el tema no se ha estudiado en el contexto donde se presenta dicha problemática.

Las actividades a plantear son con base a las variables antes mencionadas las cuales determinaran si la actividades lúdicas contribuyen a fortalecer la adquisición de conocimientos de historia todo enmarcado en las facilidades que se manifiesten en la población estudiantil del grupo de cuarto grado de la escuela primaria Lázaro Cárdenas del Río.

3.1.3.1 La población

En el presente estudio, se consideró la población en los términos que define Buendía, Colás y Hernández (1998) “como el conjunto definido, limitado y accesible del universo que forma el referente para la elección de la muestra”. Es el grupo al que se intenta generalizar los resultados.

Arias (2006) define la población “como el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación”.

Está conformada por la totalidad de alumnos que integran la escuela, es decir, los 123 alumnos turno matutino de la escuela primaria Lázaro Cárdenas del Río de la comunidad de Lázaro Cárdenas II, Quintana Roo, donde 70 son mujeres y 53 son varones, oscilando entre los 6 y 13 años de edad.

3.1.3.2 Muestreo

Hurtado (1998) la define como una porción de la población que se toma para realizar el estudio, la cual se considera representativa de la población”. De igual manera Méndez (2001) indica al respecto que “una muestra comprende el estudio de una parte de los elementos de una población”

Es importante señalar que no se realizó una investigación por muestreo, sino que se realizó un análisis exhaustivo de la población, por lo que resulta conveniente citar lo expuesto por Arias (2006): “Si la población, por el número de unidades que la integran, resulta accesible en su totalidad, no será necesario extraer una muestra. En consecuencia, se podrá investigar u obtener datos de toda la población objetivo”.

Como el estudio no es experimental no requiere de muestra probabilística, es por ello que se eligió la de sujetos-tipo, esto se hizo con base a la experiencia del docente frente al grupo, es decir, se conoce grupo en cuanto a su rendimiento, sus características de conformación como la edad de los alumnos, condición social,

situación cultural, desenvolvimiento en clase, etc.; es por ello se seleccionó a los 24 alumnos de cuarto grado de la escuela primaria de los cuales 14 son mujeres y 10 son varones.

El muestreo, no es aleatorio, prácticamente el docente eligió el tamaño de la muestra en función del conocimiento que tiene del grupo, cabe señalar que la experiencia que se tiene en la docencia es de 8 años, lo cual le permite tener apreciación de los sujetos de la investigación mucho más cercana a la realidad del fenómeno de la adquisición de conocimientos de historia y su relación con las actividades lúdicas, más que cualquier selección probabilística de la muestra. Es por ello que al no muestrear aleatoriamente, se descarta el cálculo del error por muestreo.

En otras palabras la muestra serán los 24 alumnos de cuarto grado grupo A de la escuela primaria Lázaro Cárdenas del Río del poblado Lázaro Cárdenas II, Quintana Roo.

3.2 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Como cada investigación existen técnicas e instrumentos que ayudan a recolectar datos, lo primero que se hace es definir lo que se pretende con esta investigación cuantitativa como instrumento para la obtención de información.

Según el enfoque cuantitativo, usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamientos y probar datos.

Como puede notarse es necesario que se recolecten datos en este caso será de gran ayuda la observación siendo esta una herramienta importante, otra técnica que se aplicara será el cuestionario a los alumnos, con preguntas como la clase de historia me aburre, en el salón el maestro usa materiales para dar su clase entre otras, además de la consulta de material impreso y visual para la recolección de

datos, asimismo, se aplicó tres actividades lúdicas.

Es necesario que se empleen estas herramientas porque son las más adecuadas para el tipo de investigación utilizada, cabe mencionar que a dicho grupo se le aplicó un estímulo para comparar los resultados obtenidos antes o después de dicha aplicación.

Dentro de los instrumentos empleados para la obtención de datos en este trabajo son las siguientes

1.- Se aplicó la observación en la que se analizaron las actividades de los docentes en su quehacer cotidiano especialmente al trabajar con la asignatura de historia.

2.- Se aplicó un cuestionario para conocer la opinión de los niños sobre el trabajo que realizan en la asignatura de historia.

3.- Se reconoció la ubicación que tiene la asignatura de historia en cuanto a los resultados en comparación con las otras asignaturas.

4.- Se aplicaron tres actividades lúdicas al trabajar algunos temas de historia.

5.- Se analizó el resultado obtenido en un segundo cuestionario aplicado a los alumnos.

El cuestionario de 12 preguntas sirven para medir practicidad de las actividades lúdicas, con este instrumento se miden aspectos como la frecuencia, la utilidad el interés de los alumnos, la aplicación de las actividades lúdicas en la enseñanza de la historia. Si el alumno tiene una óptima utilización de las actividades lúdicas obtiene 48 puntos si tiene una mínima obtiene 12 puntos

- A. Rara vez. = 1 punto.
- B. Algunas veces = 2 puntos.
- C. Frecuentemente = 3 puntos.
- D. Siempre = 4 puntos.

El cuestionario se construye con base en la medición de actitudes a partir de la escala de Likert. Las respuestas de los ítems o preguntas del cuestionario se codifican con números como se señala en el libro de códigos.

Estos fueron los instrumentos que ayudaron a la recolección de datos porque se consideraron pertinentes para el tipo de investigación y para el cumplimiento del objetivo, favorecer la adquisición de conocimientos de historia a través de las actividades lúdicas, todo esto para elevar la calidad educativa de los niños de cuarto grado de educación primaria.

3.2.1 Confiabilidad

Para Hurtado (1998) “la confiabilidad es uno de los requisitos de la investigación y se fundamenta en el grado de uniformidad con que los instrumentos de medición cumplen su finalidad (p. 420)

Orozco (2001) señala que la confiabilidad “es la propiedad existente en el empleo de los instrumentos de recolección de información la cual suministra el verdadero comportamiento de las variables de investigación; las principales características que conforman la confiabilidad de los instrumentos son la consistencia y la congruencia”.

En la presente investigación, la confiabilidad de los instrumentos de recolección de la información se basa en la información obtenida en diversas fuentes documentales, para que presente las características de consistencia y congruencia. La confiabilidad de los datos es asegurada mediante la aplicación directa del instrumento por parte del investigador.

3.2.2 Validez

Para Hernández, Fernández y Baptista (1997) la validez de contenido se refiere “al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que

se mide”. También señala que “es el grado en que la medición representa al concepto medido”.

En este caso la validación se aplicó al instrumento utilizado para recabar la información del marco muestral en estudio, ésta es la guía del cuestionario. La validez de la guía de entrevista se consiguió mediante la observación de la coherencia que tienen las preguntas con los objetivos, las variables y el marco teórico.

Para Orozco (2001), la validez de contenido “es la cualidad por la cual el instrumento de recolección de información empleado reúne los elementos para medir las variables objeto de estudio”. Este autor señala que: “el procedimiento para validar el contenido se basa en un juicio de los expertos sobre el tema de investigación, el cual debe conducir a una conclusión de consenso. Los expertos tienen la misión de comprobar la presencia de todos los componentes requeridos para evaluar el concepto estudiado.

La validez del presente estudio se realizó mediante el juicio de dos conocedores en el tema: un experto en metodología, un experto en redacción. Estos expertos, basándose en su capacidad de discernimiento revisaron los aspectos anteriormente mencionados, emitiendo un criterio referente al instrumento revisado. La revisión del instrumento por parte de los expertos condujo a la realización de algunos ajustes, quedando de esta manera validados.

3.3 Propuesta de intervención

Procedimiento para la obtención de datos

En el desarrollo de la investigación llega el momento donde se debe plantear las secuencias de actividades que ayudaran a implementar los instrumentos que arrojaran datos que posteriormente se analizaran, estas acciones las cuales

permitirán analizar dichos resultados al mismo tiempo servirán para las conclusiones finales, claro que esto se puede realizar ya que el problema está definido, la hipótesis ya está formulada, lo cual da una base sustentable para la realización del cronograma.

Plan de acción

Actividad	Fecha	Tiempo
Observación de los sujetos a investigar.	Octubre 02 – 08	5 horas.
Elaboración del instrumento.	Noviembre 06 – 12	6 horas.
Aplicación del instrumento.	Diciembre 16	11 – 12 pm.
Implementación de actividad lúdica “adivina quién es”	Enero 08	11 – 12 pm
Implementación de actividad lúdica “recreando personajes”	Enero 09	11 – 12 pm.
Implementación de actividad lúdica “serpientes y escaleras”	Enero 10	11 – 12 pm.
Aplicación del instrumento	Enero 14	11 – 12 pm
Registro y análisis de la información.	Enero 15 – 18	Trabajo en gabinete a partir de de los datos obtenidos.
Redacción de la información.	Enero 24 - 07 Febrero	Trabajo en gabinete a partir de de los datos obtenidos.

Las actividades empleadas con anterioridad son un plan realizado para que a través

de ellas los maestros puedan darse cuenta de la importancia que tiene la utilización de las actividades lúdicas al impartir sus clases la cual tendrá como factor principal elevar la adquisición de conocimientos de historia. Esta investigación permite una idea más clara sobre lo necesario que es cambiar los viejos hábitos para trabajar con esta asignatura.

Es fundamental recordar que el objetivo de este trabajo es favorecer la adquisición de conocimientos de historia a través de actividades lúdicas a los alumnos del cuarto grado, cuya generación vive en un constante cambio y cuyos juicios deben estar bien consolidados para tener mejores oportunidades de desarrollo.

A continuación se describen detalladamente las actividades lúdicas que se realizaron para favorecer la adquisición de conocimientos de historia.

1.- Se aplicó la observación en la que se analizaron las actividades del docente en su quehacer cotidiano con respecto a la asignatura de historia. Esta se realizó durante cinco días (02 al 08 de octubre de 2013). La finalidad de las observaciones fue primordialmente analizar qué elementos y estrategias utiliza el docente en el desarrollo de sus acciones y el impacto que éstas tenían con el grupo.

2.- Se investigó en libros sobre la intervención del docente sobre la metodología que usa al trabajar con la asignatura de historia, estrategias, vicios y carencias. Se realizó un cuestionario con base en las investigaciones y las observaciones realizadas, éste contaba con doce ítems, en el que debían contestar preguntas cerradas, la importancia de esta actividad consistió en que el alumno debía contestar de manera simple cada interrogante, permitiendo obtener como resultado información que se empleo para verificar las habilidades y debilidades en cuanto a la asignatura de historia.

3.- Se reconoció la ubicación del grupo en cuanto a la no utilización de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje enseñanza resultados que arrojó el cuestionario.

4.- Con base en las observaciones y el cuestionario se aplicaron tres actividades lúdicas al cuarto grado de primaria grupo A, las cuales consistían en propiciar el conocimiento a través del juego, la primera se denominó “adivina quién es” de los personajes en la que los niños mediante descripción de las acciones realizadas del personaje.

La segunda actividad lúdica aplicada fue “personificando a mi héroe de la historia” aquí los alumnos se caracterizaron según el personaje escogido por ellos mismos el cual se describían mediante las acciones realizadas por dichos personajes, la tercera fue la implementación del juego serpientes escaleras la cual conjuntaban todos los conocimientos adquiridos en las dos actividades anteriores.

La finalidad de estas acciones fue la de mostrar a los alumnos y docente que mediante el juego se puede ver al estudio de la historia como algo divertido y no aburrido, monótono y tradicionalista, consiguiendo mejores resultados.

5.- Se aplicó de nueva cuenta el cuestionario para ver si había alguna modificación en cuanto a los resultados obtenidos en la primera aplicación, con el objeto de que los alumnos estuvieran en la mejor disposición de responder a cada una de las cuestiones planteadas, se propició en todo momento un clima cálido, ameno, pero sobretodo de confianza exponiéndoles el objetivo principal del trabajo que tendrían que realizar, posteriormente se dio lectura a las instrucciones y se aclararon las dudas que tenían los niños para después pedirles que respondieran de manera individual el cuestionario.

Cabe mencionar que en la realización de estas actividades no se presenta ningún contratiempo que pudiera ocasionar la no implementación, se contó con el apoyo decidido del personal de la escuela primaria pero sobretodo con la disposición de los alumnos

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.- Sistematización de la información

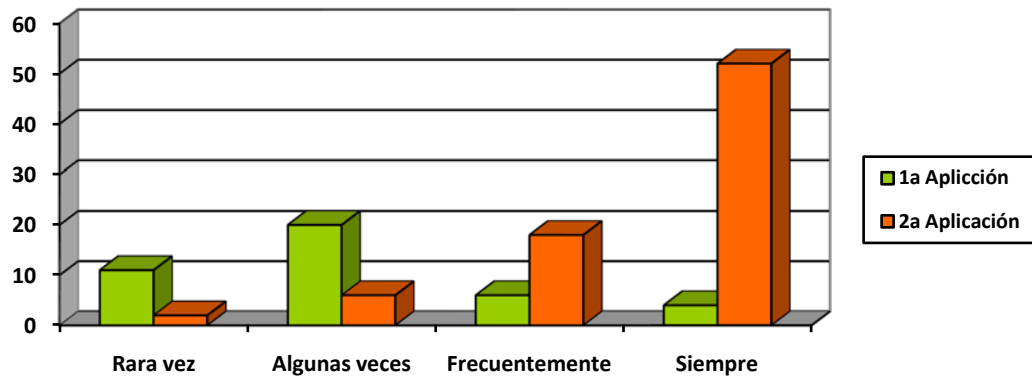
Para poder mencionar los criterios por medio de los cuales se obtuvo información se puede decir lo que mencionan algunos autores en cuanto a este rubro, el cual menciona que el diseño sistemático resalta el empleo de ciertos pasos en el análisis de los datos y está basado en el procedimiento Strauss y Corbin, así codificación abierta. Recuerde que en esta codificación el investigador revisa todos los segmentos del material para analizar y generar por comparación constante categoría inicial del significado. Elimina las redundancias y desarrolla así evidencia para las categorías (sub el nivel de abstracción. Las categorías se basan en los datos recolectados (cuestionarios, observaciones, anotaciones y demás datos). Las categorías tienen propiedades representadas por sub-categorías, las cuales son codificadas.

Es por ello que en el trayecto de la investigación se hicieron las observaciones pertinentes, se recolectaron datos, se elaboraron cuestionarios, y se graficaron los datos para hacer conciencia en el docente acerca de la utilización de las actividades lúdicas en el trabajo con la asignatura de historia, ya que esta puede arrojar mejores resultados marcando la diferencia en la adquisición de conocimientos.

4.2 Presentación y descripción gráfica de los datos

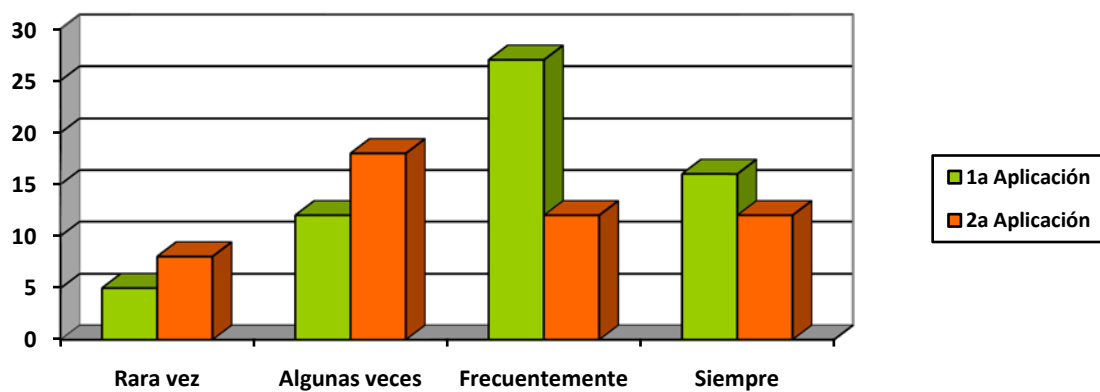
A continuación se presentan las gráficas en la que se reflejan los resultados obtenidos, en ellas se refleja la utilización o no de las actividades lúdicas al trabajar los contenidos de historia en el ciclo 2013-2014, la importancia que le dan los alumnos a la asignatura, las carencias y dificultades al momento de trabajar, el aprovechamiento de los recursos y materiales, así como la opinión en cuanto al trabajo del docente con respeto a esta asignatura, factores que influyen de alguna manera para elevar o no la calidad educativa en la escuela primaria Lázaro Cárdenas del Río.

1.- Cuando me toca trabajar con la asignatura de historia me pongo contento.



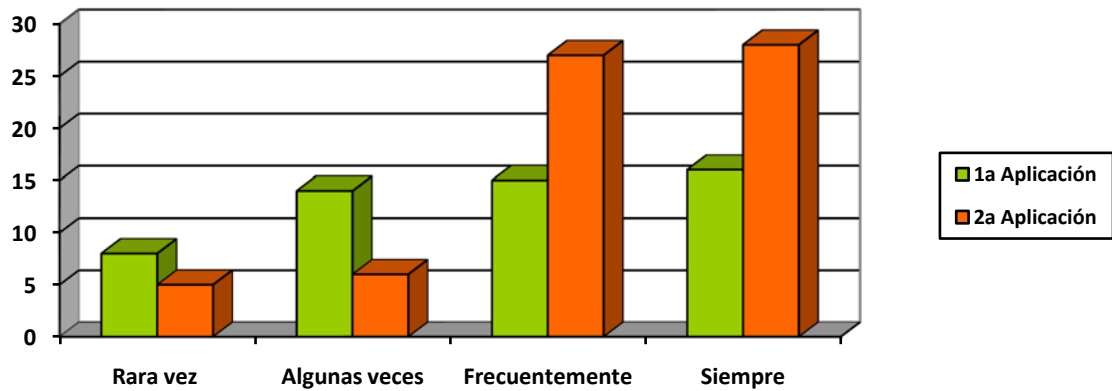
En la gráfica se aprecia los resultados obtenidos en cuanto al gusto de trabajar con la asignatura de Historia teniendo una amplia diferencia entre antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

2.- En la clase de historia me aburro.



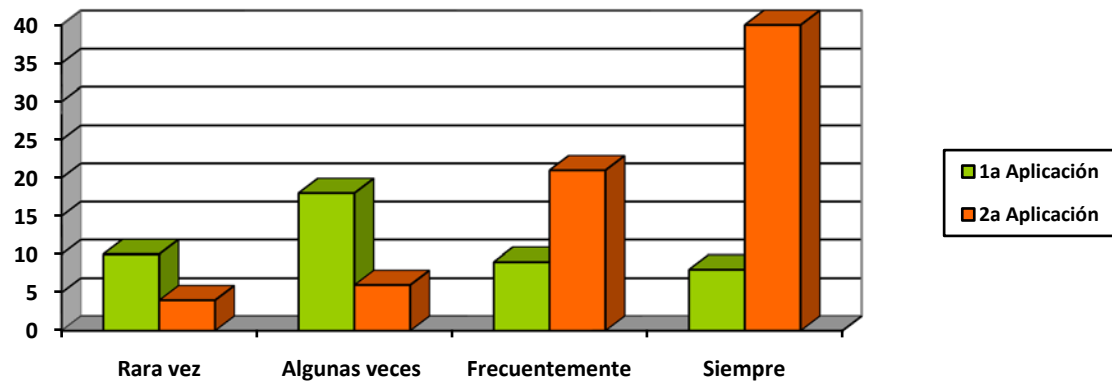
En esta gráfica se muestra la comparación de la percepción que tienen los alumnos con respecto a la clase de Historia, donde se percibe que les gusta trabajar sin que haya una motivación de por medio (actividad lúdica).

3.- En historia trabajo en equipo porque realizo actividades divertidas.



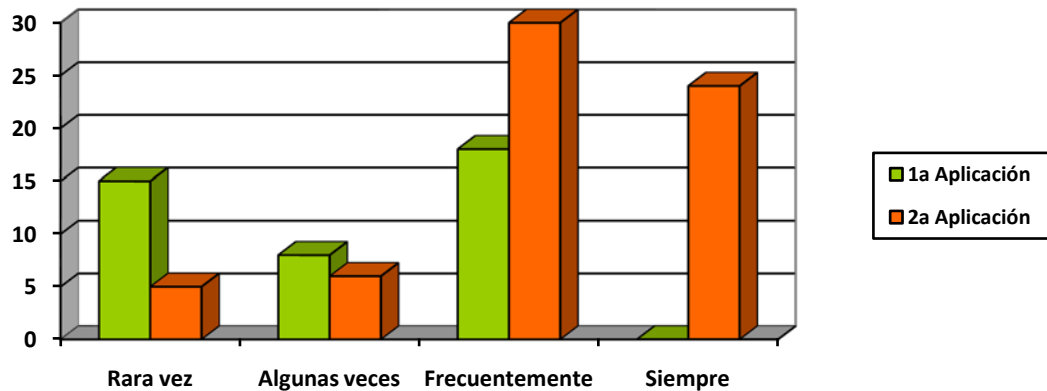
En este apartado se puede notar que los alumnos se motivan a trabajar en equipo cuando las actividades son divertidas, donde puedan poner en práctica sus destrezas y habilidades.

4.- En la clase de historia realizo actividades donde juego y aprendo.



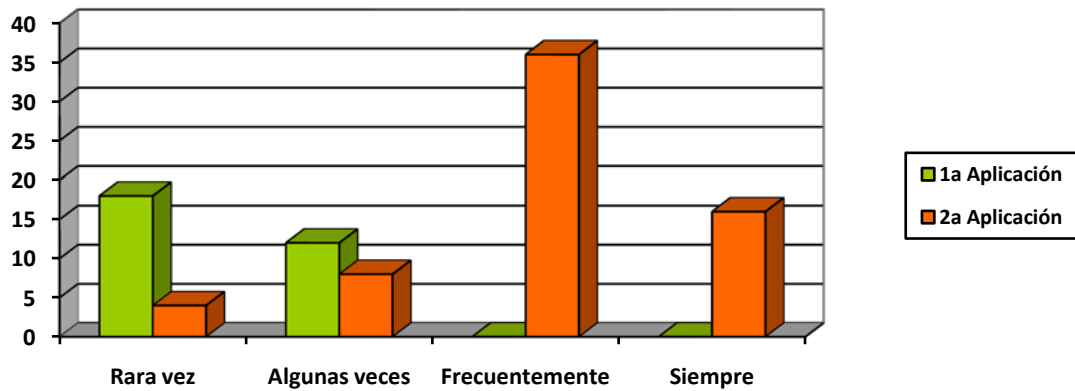
La gráfica muestra como la utilización de actividades lúdicas hace que el alumno muestre interés por aprender temas de Historia, motivando su participación en el desarrollo de la clase.

5.- Se comparten los trabajos con otros alumnos.



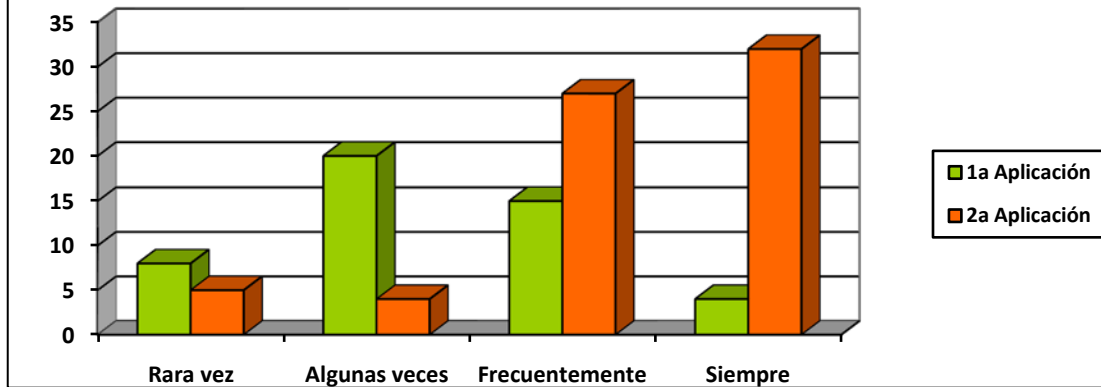
En este apartado se muestra que se pueden compartir los conocimientos a otros grupos a través del juego, propiciando el aprendizaje compartido.

6.- Invento juegos donde aprendo personajes y acontecimientos históricos.



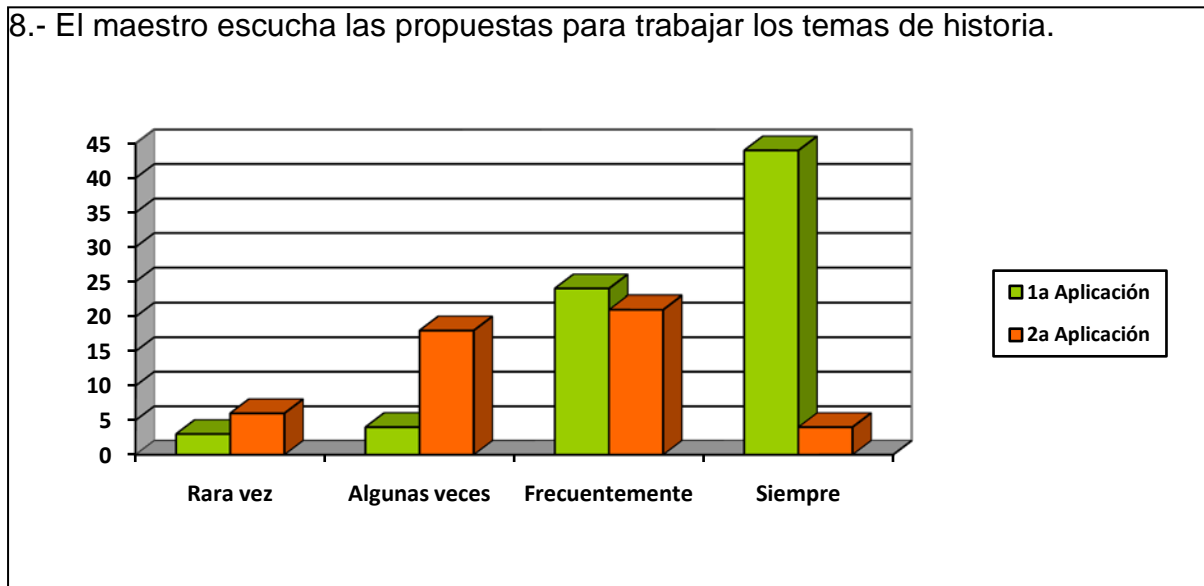
En esta sección se presenta que al motivar a los alumnos a aprender a través del juego ellos mismos pueden inventar sus propios juegos desarrollando su creatividad.

7.- En el salón el maestro usa dibujos, ilustraciones y fotografías para apoyar la clase



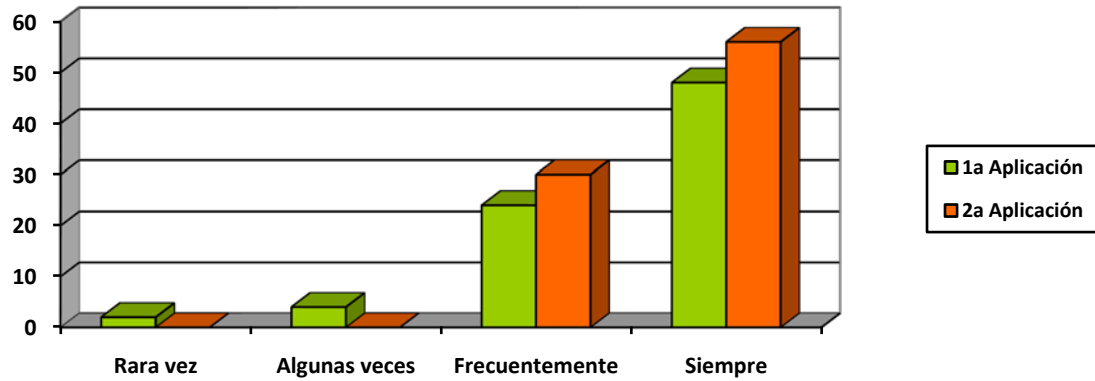
En este punto el maestro al ver que las ilustraciones y dibujos ayudan al aprendizaje de sus alumnos propicio un cambio en el interior de su aula de trabajo.

8.- El maestro escucha las propuestas para trabajar los temas de historia.



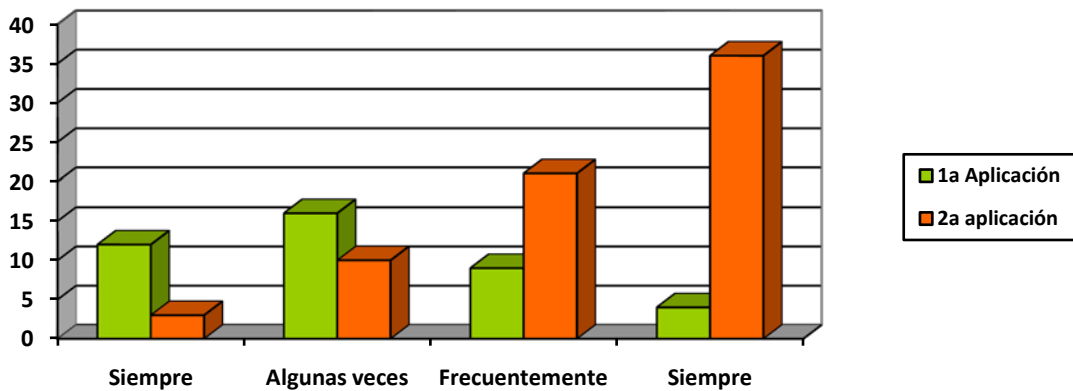
En esta grafica muestra el cambio de actitud del maestro en cuanto a la percepción de los alumnos, teniendo como base las opiniones de los niños al momento de trabajar la asignatura de Historia.

9.- Cuando el maestro aplica juegos y actividades divertidas pongo más atención.



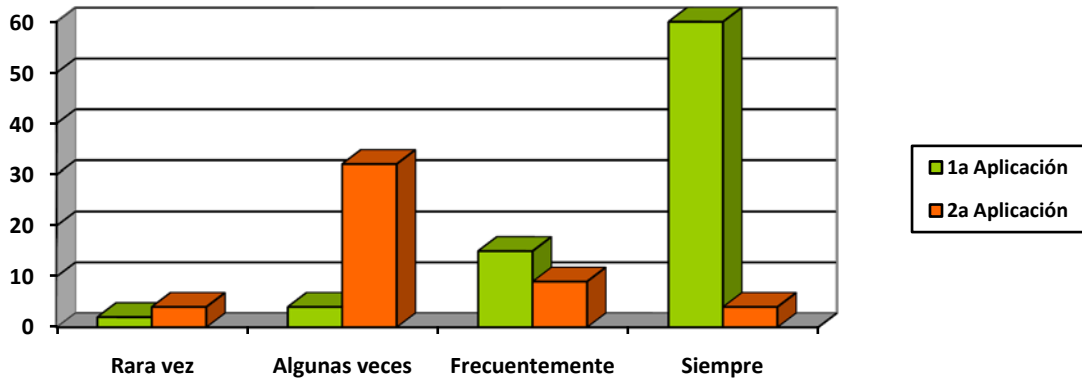
En este apartado se refleja claramente la importancia que tiene para los alumnos el uso de las actividades lúdicas al trabajar cualquier tema en el salón de clases.

10.- Cuando no logro entender el tema de historia el maestro aplica alguna actividad para ayudarme a entender.



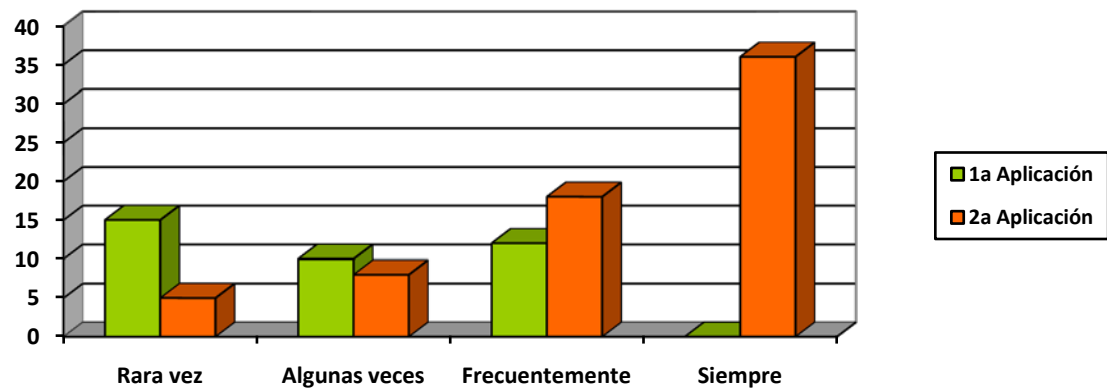
En la grafica se presenta la diferencia entre que al aplicar alguna actividad de reforzamiento sobre un tema o no, ya que la primera el alumno entiende más rápido de forma significativa.

11.- El maestro realiza actividades de retroalimentación solo leyendo el texto del libro



En esta grafica se muestra que al tener programadas actividades divertidas se vuelve algo obsoleto la utilización del libro de texto para la retroalimentación de temas, ya que los alumnos pueden por si solos implementar sus propias recursos.

12.- Hace una actividad para cerrar el tema de manera divertida donde juego, damos puntos de vista mediante dibujos, canciones y representaciones.



En este punto se muestra como los alumnos hacen ver que el maestro aplica actividades de cierre don ellos ponen en práctica sus conocimientos a través de sus habilidades.

Interpretación de resultados

Una vez ya expuestos los procedimientos que se siguieron y aplicaron en el desarrollo de la investigación se presentan los aspectos finales del trabajo, los cuales son el resumen, las conclusiones y las recomendaciones; el primero es una descripción de lo realizado en este trabajo.

La segunda se hace énfasis en la hipótesis demostrada la cual señala que si existe una relación positiva entre las actividades lúdicas y la adquisición de conocimientos de historia en los alumnos de cuarto grado de la escuela primaria Lázaro Cárdenas del Río de la comunidad de Lázaro Cárdenas II Quintana Roo, en el periodo escolar 2013 – 2014; por último las recomendaciones, comprenden sugerencias sobre la utilidad de las actividades lúdicas para lograr una adquisición de conocimientos de historia en los alumnos.

En el desarrollo de este trabajo se recurrió a analizar la adquisición de conocimientos en la asignatura de historia en alumnos de la escuela Lázaro Cárdenas del Río de la comunidad Lázaro Cárdenas II, Quintana Roo en los últimos dos años y a partir de ello, se plantea la posibilidad de que este fenómeno se deba a la escasa o nula utilización de las actividades lúdicas en la enseñanza de la historia en los alumnos de cuarto grado; a raíz de esta problemática se desarrollo la investigación; para argumentar el estudio, primero se enfatizó y analizó el proceso de adquisición de conocimiento que pretende que el alumno desarrolle a lo largo de su educación según la RIEB, González Ovalle Ma. Teresa y la Secretaria Educación Pública.

Por última se revisan el proceso de aprendizaje del alumno a través del juego desde varias teorías psicológicas como Freud, K. Groos, R. Fajen, Piaget, Vygotsky etc; se documenta el concepto escolar desde la perspectiva de D. B. Elkonin, C. Garvey y Herbert Spencery.

Además se explica la metodología y el procedimiento para la obtención de datos así como, su tratamiento, que dan un grado máximo de confiabilidad en los resultados obtenidos. Se presenta la población que es de 123 y la muestra de sujetos-tipo es de 24 alumnos de cuarto grado, se describe como se obtuvo la confiabilidad del instrumento que mide la utilización de actividades lúdicas, se utilizó el instrumento del cuestionario antes y después de la aplicación de actividades de juego y recreación con lo que se logra probar la hipótesis planteada, es decir que las actividades lúdicas si se relacionan positivamente con la adquisición de conocimientos de historia en los alumnos de cuarto. Por último se describe de manera general, clara y sucinta lo realizado en esta investigación.

Cuando se planteó la hipótesis en el capítulo uno se tuvo presente que pudiera no ser rechazada ya que el contexto en el que se encuentra inmerso la escuela rural pero sobre todo el grupo que sirvió de muestra, pero conforme se fue estudiando y analizando la problemática se pudo observar que lo antes mencionado no tendría ninguna repercusión para la aplicación de la investigación.

Durante el desarrollo se pudo notar considerablemente que las actividades lúdicas son importantes para la adquisición de conocimientos en la asignatura de historia, ya que los alumnos aprenden de forma amena y divertida dejando a un lado la forma tradicional de enseñar esta materia en la escuela primaria.

Dentro del sistema educativo nacional se pretende que los alumnos se han competentes y que su proceso de aprendizaje – enseñanza sea de calidad, es por ello que se han puesto en marcha infinidad de técnicas y estrategias para que esta calidad educativa pueda darse en su totalidad, y al desarrollar este trabajo de investigación se puede notar ampliamente que es una opción para poder alcanzar las metas establecidas por la Secretaría de Educación Pública, ya que los resultados que se arrojaron al final del presente estudio fueron positivos elevando el grado de adquisición de conocimientos de historia en el cuarto grado de educación primaria.

Con base a lo anterior se podría decir que la actividad lúdica no solo se pueda utilizar en una sola asignatura sino en todas las que contempla la currícula de educación básica y se podría plantear que sería aplicable en cualquier nivel educativo ya que la gama de actividades lúdicas es variada y usando la creatividad del docente con la participación del alumno pudiendo surgir otras.

CONCLUSIÓN

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

Por lo que es deber del docente de ir en busca de estrategias lúdicas que permitan generar la adquisición de conocimientos de manera analítica y crítica permitiendo a cada alumno realizar juicios sobre los hechos y personajes que han marcado el rumbo de la historia.

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

En este trabajo de investigación se basó en la experiencia como docente, así como las diversas aportaciones de otros autores; tiene como propósito brindar una propuesta con visión distinta de la historia, que permita a los alumnos la adquisición de conocimientos de manera significativa y así contribuir en un futuro próximo, a transformar la realidad en beneficio propio y de México, mediante una identidad nacional sólida.

Finalmente retomando la pregunta de investigación planteada en el primer capítulo: ¿Las actividades lúdicas favorecen la adquisición de conocimientos de historia en alumnos de cuarto grado de la escuela primaria Lázaro Cárdenas del Río durante el ciclo escolar 2013-2014 en la comunidad Lázaro Cárdenas II, Quintana Roo?

El trabajo se enfocó a la utilización de las actividades lúdicas en el proceso de adquisición de conocimientos y todo lo que conlleva a la práctica de la misma en ciclo escolar antes mencionado.

Aunque este estudio se desarrolla en un ámbito bastante restringido, los resultados obtenidos deben ser considerados por los docentes como un elemento importante para el trabajo diario, ya que la práctica educativa y los alumnos tienen muchos denominadores comunes que hacen posible que este trabajo sea considerado como una referencia para hacer un análisis más a fondo de la situación que guarda la utilización de las actividades lúdicas y la adquisición de conocimientos de historia no solo en la asignatura, sino en todas las materias de la currícula de educación primaria.

Es necesario precisar que los objetivos y las metas de esta investigación se lograron, al hacer evidente la relación que existe entre las actividades lúdicas y la adquisición de conocimientos de historia.

La relación comprendida entre considerable y fuerte, hace reflexionar al docente sobre la adquisición de conocimientos de historia, que además de los múltiples factores que intervienen las actividades lúdicas para la enseñanza de la historia es un hecho que hay que considerar de manera significativa si se quiere que los alumnos mejoren su adquisición de conocimientos.

Recomendaciones

El valor de las recomendaciones depende de la aplicación que se haga de ellas.

Funcionan de acuerdo con la idoneidad de la estrategia, el interés del docente, la participación y disponibilidad del alumno así como de las características de la escuela.

En cuanto a los docentes en donde se realizó el trabajo, estos deben utilizar más seguido las actividades lúdicas, implementar estrategias que salgan de lo habitual, de la monotonía, de lo tradicional en otras palabras, analice como está impartiendo sus clases y si esta es la forma adecuada para que los alumnos aprendan lo que se pretende enseñar. Este análisis se favorece llevando una bitácora de actividades, donde registre aquellos contenidos que imparte utilizando las actividades y aquellas donde no las utiliza. El registro detallado de las actividades le permitirá saber cuáles son los contenidos trabajados con actividades lúdicas y si estos adquiridos por los alumnos para así comparar con los que no se trabajo, ya que a veces las estimaciones al respecto son inexactas y engañosas; se sobrestima cuales contenidos fueron aplicados por medio de las actividades lúdicas.

Es frecuente en ocasiones se justifique el trabajo arduo o rutinario y se rehúse lo importante que es en cuanto a la labor del docente frente a su compromiso de formar a las nuevas generaciones y más en una de las asignaturas que por mucho tiempo a quedado en el olvido, la de historia.

Si en un registro se tiende a justificar la imposibilidad de realizar algunas acciones al llevar y analizar la bitácora, se descubre que tan factibles es la utilización de las actividades lúdicas estaría el docente ganando tiempo que podría aplicar en otros aspectos que ayudaran al alumno a ser más eficiente y competente. Saber con exactitud en vez de adivinar la viabilidad y funcionalidad de las actividades lúdicas al desarrollar las sesiones de clase permitirá una mejor planeación, el hecho de conocer en qué y cómo se emplea el tiempo a cada tarea, confiere poder.

La bitácora es una herramienta importante que ayuda a describir los aspectos que diferencian las actividades importantes de las triviales y su análisis permite

identificar las acciones necesarias para el mejor uso del tiempo y desarrollo de las actividades.

- La planeación de las acciones o actividades cotidianas permite jerarquizar adecuadamente como manejar el desarrollo de estas y que tanto se podrá extender o limitar.
- Controlar las interrupciones cuando se realizan trabajos importantes o que llevarán más tiempo de realización, contribuye a ser eficientes las tareas y mejorar la calidad del aprendizaje por parte de los alumnos.

Recomendaciones a los compañeros estudiantes de la maestría, es necesario que se enfoque la implementación de actividades lúdicas su impacto no solo será en la adquisición de conocimientos sino a todos los aspectos y elementos que integran el proceso educativo.

También es necesario que los docentes se atrevan a incursionar en la creación, desarrollo y aplicación de las actividades lúdicas en cualquier asignatura ya que sea comprobado que todo aquello que se aprende de forma amena y divertida trasciende y siempre está latente en la vida y más en la de los pequeños.

En cuanto a la Unidad 041 de la Universidad Pedagógica Nacional, es importante que se habrán líneas de investigación y preparación donde aborde el tema de las actividades lúdicas y su importancia para el proceso de aprendizaje – enseñanza utilizando los avances tecnológicos que en la actualidad hay ya que la adquisición de aprendizaje cuando estas son aplicadas son relevantes y sería para tener una mayor calidad educativa de los alumnos de cualquier nivel educacional.

ANEXOS

ANEXO A

Cuestionario

Nombre del alumno _____

Lee, analiza y responde a cada una de las siguientes cuestiones

1.- Cuando me toca trabajar con la asignatura de Historia me pongo contento

A) Rara vez. B) Algunas veces. C) Frecuentemente. D) Casi siempre.

2.- En la clase de Historia me aburro

A) Rara vez. B) Algunas veces. C) Frecuentemente. D) Casi siempre.

3.- En Historia trabajo en equipo porque realizo actividades divertidas

A) Rara vez. B) Algunas veces. C) Frecuentemente. D) Casi siempre.

4.- En la clase de Historia realizo actividades donde juego y aprendo

A) Rara vez. B) Algunas veces. C) Frecuentemente. D) Casi siempre.

5.- Se comparten los trabajos con los otros grupos

A) Rara vez. B) Algunas veces. C) Frecuentemente. D) Casi siempre.

6.- Inventamos juegos donde aprendemos personajes y acontecimientos históricos

A) Rara vez. B) Algunas veces. C) Frecuentemente. D) Casi siempre.

7.- En el salón el maestro usa dibujos, ilustraciones y fotografías para apoyar la clase de historia.

A) Rara vez. B) Algunas veces. C) Frecuentemente. D) Casi siempre.

8.- Cuando la clase o el tema son aburridos prefiero hacer otras cosas

A) Rara vez. B) Algunas veces. C) Frecuentemente. D) Casi siempre.

9.- Cuando el maestro aplica juegos y actividades divertidas pongo más atención

A) Rara vez. B) Algunas veces. C) Frecuentemente. D) Casi siempre.

10.- Cuando no logro entender el tema de historia el maestro vuelve a explicar

A) Rara vez. B) Algunas veces. C) Frecuentemente. D) Casi siempre.

11.- El maestro realiza actividades de retroalimentación solo leyendo el texto del libro

A) Rara vez. B) Algunas veces. C) Frecuentemente. D) Casi siempre.

12.- Hacemos una actividad para cerrar el tema de manera divertida donde jugamos damos puntos de vista mediante dibujos, canciones y representaciones.

A) Rara vez. B) Algunas veces. C) Frecuentemente. D) Casi siempre.

ANEXO B

Cronograma de actividades

MES DE OCTUBRE DE 2013	1 ^{RA} SEMANA					2 ^{DA} SEMANA					3 ^{RA} SEMANA					4 ^{TA} SEMANA				
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Observación de los sujetos a investigar			*	*	*	*	*													
Colegiado escolar																				*

MES DE NOVIEMBRE DE 2013	1 ^{RA} SEMANA					2 ^{DA} SEMANA					3 ^{RA} SEMANA					4 ^{TA} SEMANA				
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Elaboración del instrumento								*	*	*	*	*								
Piloteo del instrumento															*					

MES DE DICIEMBRE DE 2013	1 ^{RA} SEMANA					2 ^{DA} SEMANA					3 ^{RA} SEMANA					4 ^{TA} SEMANA				
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Validación del instrumento			*	*	*	*	*													
Aplicación del instrumento												*								

MES DE ENERO 2014	1 ^{RA} SEMANA					2 ^{DA} SEMANA					3 ^{RA} SEMANA					4 ^{TA} SEMANA				
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Aplicación de 1 ^a actividad lúdica							*													
Aplicación de 2 ^a actividad lúdica								*												
Aplicación de 3 ^a actividad lúdica									*											
Aplicación del instrumento												*								

MES DE ENERO 2014	1 ^{RA} SEMANA					2 ^{DA} SEMANA					3 ^{RA} SEMANA					4 ^{TA} SEMANA				
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Registro y análisis de la información						*	*	*	*											
Redacción de la información														*	*	*	*	*	*	*

MES DE FEBRERO DE 2014	1 ^{RA} SEMANA					2 ^{DA} SEMANA					3 ^{RA} SEMANA					4 ^{TA} SEMANA				
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Registro y análisis de la información	*	*	*	*	*															

ANEXO C

Evidencias fotográficas.

Aplicación de la estrategia ¿Adivina quién es?



Aplicación de la estrategia “Serpientes y escaleras”.



Aplicación de la estrategia “Personificando a mi héroe”





Exposición de trabajos hacia otros grupos



Cambio de apariencia del salón de clases



BIBLIOGRAFÍA.

AGUILAR. Lejía Julia Esmeralda. Tesis 2009, Juegos que estimulan la habilidad numérica y la comprensión en niños de 7 y 8 años dentro de una ludoteca.

ALVARÉZ Enríquez Fátima. Tesis, 2011. Estrategia incluir educación ambiental por medio de actividades lúdicas en tercer grado de educación primaria

ANSELM Y CORBIN. 2002. Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Editorial universidad de Antioquia .

ARIAS Farias 2006. Metodología de la investigación: una discusión necesaria.

Ausbel, 1983. D.P Psicología educativa. México, Trillas.

BAÑOS. Luz Beatriz. Tesis, 2012. Estrategias lúdicas y constructivas para el desarrollo de la comprensión de la historia en alumnos de cuarto grado de primaria.

BUENDIA COLAS Y HERNANDEZ. 1998. Metodología de la investigación.

CHARLOTTE Buhter 2008. Teoría de las fases de desarrollo.

CAMPBELL Y STANLEY 1970. Diseños experimentales. Su utilidad en la formación metodológica en sociología. Amorrurtu editores.

ELKONIN 1980. Psicología de educación socio-personal. Editorial fundamentos.

FAJEN R. 1981. El juego: un contexto de desarrollo y aprendizaje.

FLORES Allier Yazmín E. Tesis, 1998. Un medio para la enseñanza de las matemáticas en el primer grado de la escuela primaria.

FREIRE Celestin. 1996. La enseñanza de las ciencias. México.

GONZALEZ. Ovalle .M. T. 2009. La enseñanza de la historia en la educación básica. México,

HURTADO OROZCO. 2001. Metodología

JEAN Piaget. 2001. La representación del mundo del niño. Editorial Marota España.

JEAN. Piaget.. 1968. Los estadios de desarrollo intelectual del niño y del adolescente revolucionario. La habana,

LÓPEZ Norma Raquel. 1990. El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Supervisión pedagógica del MEC. Paraguay.

Ministerios de educación (MINED) 1997. Día a Día en la escuela Parvularia El Salvador.

MIRALLES Martínez Pedro. 1997. Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en la educación infantil. España.

RIVAS Ramírez Teresita del Niño Jesús. Tesis, 1998. Alternativa para el aprendizaje de historia en cuarto grado.

SEP NUEVO LEÓN. 2005. Aprender a enseñar historia. México,

SEP. 2010 Curso básico de formación continua para maestros en servicio, planeación didáctica para el desarrollo de competencias. México,.

SEP. 2011. Curso básico de formación continua para maestros en servicio, relevancia de la profesión docente en la escuela del nuevo milenio. México,

SEP. 2006. Educación básica secundaria programa de estudio 2006. México,

SEP. 2004. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vigostky. México,

SEP. 2006. Enseñanza y aprendizaje de la historia en la educación básica. México.

SEP. 2009. Plan de estudios, educación básica primaria. México,

SEP. 2011. Plan de estudios, educación básica primaria. México,

TOURTET. Lise. Jugar, soñar y crear. Sociedad de educación de Atenas.

UPN. Antología El juego. México.

UPN. 2004. Antología. Construcción de conocimiento de la historia en la escuela primaria. México,

VIGOSTKY. 1995. El niño y sus primeros años en la escuela. Comisión nacional de libros de texto gratuitos. México,

VIGOSTKY. 2004. Teoría de las emociones. Estudio histórico y psicológico. Ediciones Akal Madrid España,