



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL



UNIDAD 212

LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN PARA  
LA COMPRENSIÓN DE LOS HECHOS HISTÓRICOS

PROYECTO DE INNOVACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN  
PLAN 1994

PRESENTA:

JOSÉ DARÍO CANCHOLA LÓPEZ  
LUISA KARINA VELÁZQUEZ TENTLE  
XOCHITL MARLEN VELÁZQUEZ TENTLE

GUADALUPE VICTORIA, PUEBLA 04 DE JULIO 2009.



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN-212  
TEZIUTLÁN, PUEBLA.



**DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

U-UPN-212-09/1665

Teziutlán, Pue., 04 de julio de 2009.

**PROFR:**

**JOSÉ DARÍO CANCHOLA LÓPEZ**

**PRESENTE**

*En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa:*

**PROYECTO DE INNOVACION**

Titulado:

**"LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN PARA LA COMPRENSIÓN DE HECHOS  
HISTÓRICOS"**

*Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar seis ejemplares y un cd rotulado como parte de su expediente al solicitar el examen.*

SEP



**ATENTAMENTE  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 212 TEZIUTLAN

**MTRA. MARIA DEL CARMEN SISNIEGA GONZALEZ**  
*Presidente de la Comisión*

MCSG/1GG/DJA/ /gcl\*

*A mi hijo, Reymundo  
Canchola Hernández*

# ÍNDICE

	PÁG.
DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I	8
HISTORIA	9
CAPÍTULO II	16
EL DESARROLLO DEL NIÑO SEGÚN VIGOTSKY	17
CONSTRUCTIVISMO	22
EVALUACIÓN	25
LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO	27
CAPÍTULO III	30
PLANEACIÓN DE DIAGNÓSTICO	31
CRONOGRAMA	33
PLANEACIONES	35
CONCLUSIONES	49
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

## INTRODUCCIÓN

La educación actual tiene como principio fundamental dar las bases necesarias para mejorar las condiciones de vida de los niños y jóvenes, sin embargo los problemas educativos que afectan al país ha hecho que no necesariamente se llegue a este objetivo, sin embargo, aunque el impacto para llegar al cambio debe de ser enorme, eso no significa que el maestro no debe de hacer un esfuerzo, para lograr un cambio, por lo menos en el lugar donde se labora, es por eso que se plantea el siguiente proyecto, el cual fue elaborado con el fin de dar una posible solución a un problema diagnosticado.

La comunidad de Xaltepec perteneciente al municipio de Chilchotla, cuenta con un número aproximado de 500 habitantes. Es una comunidad rural en la que la mayoría de los habitantes son analfabetos, cuestión que afecta directamente a las actividades escolares, de igual forma se toma en cuenta que los habitantes son mayoritariamente de escasos recursos, afectando también a los asuntos escolares, puesto que no logran cumplir con los materiales utilizados en clase, útiles e incluso uniformes, esto ultimo ocasiona entre compañeros; muchas veces estos factores y la falta de apoyo de sus padres hace que los niños deserten de la escuela.

La escuela en donde se aplica el proyecto se llama “Nueva Creación”, pertenece a la zona 207 del municipio de Chilchotla; es de organización completa con seis grupos de primero a sexto dando un total de 142 alumnos, de los cuales 20 pertenecen al tercer grado, de ellos 10 mujeres y 10 hombres.

La mayor parte de los alumnos son de carácter pacifico, durante el ciclo escolar y según su historial no han presentado problemas de conducta, por lo tanto la relación que existe entre ellos y el maestro es muy buena, amena y de esta forma se desarrolla en el aula un ambiente socio – emocional propicio para el aprendizaje.

Aunque se han detectado otros problemas como dislexia, problemas de razonamiento matemático problemas de comprensión de lectura, sin embargo el principal problema es la falta de comprensión de hechos históricos.

El problema planteado en este proyecto se detectó en principio por medio de la observación sobre el trabajo del grupo respecto a la materia de historia; y para saber cuáles eran las causas del problemas se realizó el diagnóstico pedagógico (ver anexo 1), el cual consistió en cuestionamientos y actividades relacionadas con el espacio tiempo, ordenamiento de hechos históricos, lo que arrojó como resultado que el docente se dió cuenta que en su trabajo realizado en esta asignatura no empleaba las estrategias adecuadas para trabajar esos conceptos básicos los cuales son tiempo, espacio, sociedad y cambio; al no trabajar adecuadamente el resultado era que los alumnos solo se aprendían los hechos históricos memorísticamente y en ocasiones lo que se aprendían no era lo correcto.

El maestro, al darse cuenta del problema que se estaba generando en el grupo se dio a la tarea de buscar sustento teórico que apoyara a superar este problema, encontrando en un primer momento la necesidad de conocer los propósitos, el enfoque y las recomendaciones de los planes y programas. Así como el proceso que se sigue para aprender la historia, el papel que juega el docente al trabajar los contenidos de la historia y lo que se debe tomar en cuenta acerca del niño, y desde luego, la forma en que se deben abordar los contenidos encontrándose que los juegos de simulación serían los más adecuados para que los alumnos comprendieran mejor la historia, de esta manera se plantea como objetivo que el alumno de tercero de la escuela nueva creación de la comunidad de Xaltepec comprendan los hechos históricos.

Como objetivos específicos se pretende desarrollar en el alumno la habilidad de relacionar los conceptos básicos para tener un conocimiento histórico, para esto se necesita dar a conocer estos conceptos de manera sistemática. También se requiere favorecer la aprehensión de la historia por medio de la aplicación de la alternativa que se plantea en el presente proyecto el cual son los juegos de simulación, y así poder mejorar de manera

integral la comprensión de hechos históricos para los infantes, de una manera divertida y empática.

Es muy importante tomar en cuenta que los alumnos necesitan sentirse atraídos por la historia, en primera instancia hay que adentrar a los infantes al trabajo con la historia de manera empática y significativa. Ya que lo principal es que el niño tenga el interés por los hechos históricos, el cambio que ha sufrido la sociedad, y no sea tedioso estar presente en la clase de historia, para no caer en la monotonía.

Desde luego que el profesor debe cumplir con el seguimiento de los avances programáticos diseñados por la SEP, los cuales son flexibles para su trabajo en el aula y de esta forma poder adecuarlas a cada necesidad del grupo, además puede implementar sus propias propuestas para lograr un aprendizaje más significativo del conocimiento histórico y la maduración del pensamiento del alumno.

Para conseguir estos objetivos se ha recurrido a utilizar el tipo de proyecto de Acción docente, ya que el problema surge de la práctica y es pensado para esa misma. Con ello, de igual manera, es posible favorecer el desarrollo profesional propio y aportar algo de manera significativa a la educación.

También es visto así (como proyecto de acción docente) porque no es un proyecto generalizado, sino mas bien un proyecto en el que se enfatizan solo los problemas de determinado contexto, en el grado en el que se requiere una solución; sin embargo esto no quiere decir que no pueda ser utilizado para grupos de otros contextos, solo que no está basado para ellos, porque los problemas educativos y de aprendizaje no son los mismos, cambian de acuerdo a la sociedad en la que se desenvuelven. Es indispensable mencionar que el principal responsable del problema encontrado es que el docente no ha puesto en práctica las estrategias necesarias para que los alumnos lleguen a una comprensión de los hechos históricos.

Cabe mencionar que después de la aplicación se pudo notar un gran avance pues el docente trabaja con estrategias que permiten al alumno tener una verdadera comprensión aunque no se logró al 100%, si el manejo de los contenidos se trata de manera diferente. Se puede decir también que se dificultó asumir el papel que la teoría constructivista plantea.

También se nota al final de la aplicación el niño pone mayor interés al abordar la historia, ya no le parece tan aburrida como anteriormente la sentían.

Por último se menciona la repartición de temas en capítulos, a lo que se agrega que este proyecto se divide en 3 que a su vez se subdivide en temas, esto con el fin de poder repartir la información y el lector se pueda ubicar en el capítulo y el tema que más le interese. Se reparte de la siguiente manera:

En el capítulo 1 se aborda todo lo relacionado en teorías de la historia, qué es, cuál es su campo de estudio, el estudio en nivel primaria, el tipo de enfoque y los conceptos más importantes para la comprensión de los hechos históricos, como el tiempo, el espacio, la sociedad y el cambio.

En el capítulo 2 se plantean las principales teorías de las cuales se basa el proyecto, como la teoría de Vigotsky respecto al aprendizaje del infante. La teoría constructivista del mismo autor, la forma de evaluación y la alternativa de solución, con la que se aborda el problema.

En el capítulo 3 se describe la metodología del trabajo, el cronograma de actividades, las planeaciones en primera instancia la de diagnóstico y posteriormente las de aplicación. Las planeaciones de aplicación son 7 y pertenecen al tema de la República, se muestran también los instrumentos de evaluación ocupados en cada una de las planeaciones.

Por último se anexan los instrumentos que permiten evidenciar el seguimiento desde la detección del problema hasta la aplicación y resultados de la alternativa.



# CAPÍTULO I

## HISTORIA

En el transcurso del tiempo han pasado muchos acontecimientos y es por eso, que el hombre se ha decidido de plasmarlo, para que en un futuro tenga una idea de lo qué paso y cómo.

Nada más difícil que intentar la explicación de un concepto conocido, pues la historia es un término que todos conocemos e incluso utilizamos, sin embargo ¿Quién sabe en realidad qué es historia? El hombre, desde el inicio de sus tiempos ha dejado huella de su pasado y sin que se de cuenta la historia siempre ha estado presente. Y no solo eso, sino que siempre ha contado con ese pasado y que, por otra parte, lo que somos, nuestras actitudes vitales están determinados por lo que hemos sido, es decir, por nuestra historia.

Para Luis Villoro, uno de los intelectuales más destacados de México, la historia responde al interés en conocer nuestra situación presente, es decir, comprender el presente. En sí, es dar un sentido a la vida del hombre, al comprender la función de una totalidad que la abarca y de la cual forma parte la comunidad restringida de otros hombres.

La historia es de todas la ciencias, la que más se acerca a la vida social, puesto que el hombre en conjunto hace historia y la deja como legado a sociedades consecuentes. La historia es una de las disciplinas que, como todas tiene un objeto de estudio, en este sentido, el objeto de estudio de la historia son los hechos pasados. Se denomina también historia al periodo histórico que transcurre desde la aparición de la escritura hasta la actualidad.

La historia utiliza diversas fuentes (escritas, orales, mapas, esculturas, dibujos, restos, etc.) y se vale de otras disciplinas para conocer mejor los hechos del pasado: la antropología, la sociología, la geografía, la psicología,

etc. El sentido de esto es poder tener mejor conocimiento del contexto en el que se desarrolló el hecho a analizar.

Una cuestión importante en la historia es saber la importancia que ésta tiene para con la vida, la cual nos ayuda a entender los procesos sociales en diferentes contextos y espacios. Tal vez nos sorprendamos de cuan útil nos resultaría saber más sobre cómo otras civilizaciones han encontrado respuestas para sus problemas.

En la educación primaria, se trata a la historia como una disciplina específica, cuyo enfoque es formativo puesto que contribuye a la adquisición de valores éticos personales, y de convivencia social y a la afirmación consciente y madura de la identidad nacional. Su propósito es que los estudiantes desarrollen nociones y habilidades para la comprensión de suceso, analizar las relaciones que los seres humanos han establecido entre sí, desarrollar habilidades para el manejo de la información histórica, desarrollar un sentido de identidad local, regional y nacional, responsabilidad social, valorar y respetar al patrimonio cultural y los recursos naturales.

Los programas de historia en la escuela primaria tratan de sistematizar en grandes temas el estudio de los sucesos políticos, de los procesos económicos, de la organización social y de sus transformaciones, o de los conflictos entre las naciones.

Así las cosas, en la educación básica se necesita que los niños adquieran habilidades para el manejo de información histórica que les permita conocer y formular opiniones, también que comprendan que cuando se estudia el pasado hay puntos de vista diferentes, que adquieran conciencia de nuestros orígenes para compartir valores, costumbres e ideas, convivencia democrática. Que los niños reconozcan que no todo el mundo es igual que tienen diferentes costumbres e historias, que somos una nación multicultural.

La exigencia que se plantea a los alumnos cuando se les enseña historia es que comprendan procesos o hechos sociales que ocurrieron hace mucho

tiempo, algunos en épocas remotas, quizás inimaginables para ellos. Además, muchos de los temas que se estudian se refieren a otras sociedades, cuya sola localización en el mapa presenta dificultades para los alumnos de educación primaria.

En la clase de historia se debe llevar a los alumnos a interesarse por el pasado, a comprender la multiplicidad de causas de los acontecimientos, a buscar explicaciones, a fortalecer actitudes y valores, y a estimular una comunicación oral y escrita adecuada que les permita desarrollar un pensamiento claro.

Pero para que la clase de historia resulte significativa se requiere que el profesor haga uso de una diversidad de recursos y estrategias didácticas para estimular la imaginación y la creatividad, situar los acontecimientos y proceso históricos, relacionando el tiempo en sus tres dimensiones pasado, presente y futuro.

En el caso del tercer grado de primaria (grado en el que se desarrolla el proyecto) es cuando empieza a utilizarse la historia de manera sistemática y como disciplina. En este grado, ya no aparece la materia de Conocimiento del medio, sino que ya se diferencian las materias como Ciencias Naturales, Historia y Geografía, sin embargo la Historia no se separa de la Geografía, puesto que se tienen que relacionar, el primer acercamiento con la materia de historia y el origen federativo del niño. Al realizarlo se espera que los alumnos avancen en el dominio de las nociones de tiempo, cambio histórico, herencia cultural, relación entre pasado y presente y adquieran una visión inicial de las grandes épocas de la historia de la entidad federativa a donde viven.

Los propósitos del curso de Historia, mencionados en el libro del maestro de la materia son: que identifique las principales características físicas, económicas y culturales; que reconozca las principales etapas de la historia de la entidad; que identifique la estructura de la organización política municipal y estatal; que desarrolle habilidades para recopilar; que se inicie en la

elaboración y la lectura de mapas, utilizando simbología; y que fortalezca su identidad con valores propios de su región y entidad.

La organización de los programas que se muestran en el libro del maestro de Historia, Geografía y Educación Cívica de tercer grado, específicamente en el apartado de Historia, permite avanzar progresivamente partiendo de lo que para el niño es más cercano, concreto y avanzado hacia lo más lejano y general.

Con ello se da paso a mencionar que es importante tomar en cuenta la asimilación de los infantes a partir de lo tangible para ellos mismos, es decir, mientras más alejado esté un conocimiento de su percepción, definitivamente es más difícil asimilarlo.

La enseñanza de la historia, como ya se había mencionado con anterioridad, estudia el pasado y los cambios que se experimentan en las sociedades. En la escuela primaria se intenta sistematizar todos los grandes eventos en contenidos de estudio.

Tiempo, espacio, sociedad y cambio son conceptos fundamentales de la historia cuya comprensión se dificulta para los niños.

La noción de sociedad es a veces incomprensible para los alumnos pues necesita de un proceso de experiencia personal en el que el niño comprende un concepto mientras en su vida diaria lo experimenta.

Como se menciona en el libro del maestro, se ha mostrado que una de las principales dificultades para el niño al estudiar la historia es dominar la noción de tiempo, a lo que se agrega, que se debe a lo lejano que se encuentran los hechos históricos de su experiencia vivida. Esta noción de tiempo se puede reducir al término pasado pues es éste un término que cuesta comprender y para los niños esta idea solo se enfoca a lapsos breves, la idea de lo que existía antes tiene un concepto muy vago por eso es fundamental

atender con cuidado el desarrollo de esta noción en los niños: afianzar el dominio de la noción del tiempo convencional, saber por ejemplo, qué es un año, una década, un siglo o un milenio.

Sin embargo tener este concepto asimilado no habla necesariamente de realizar una buena ubicación histórica, sino que también es importante saber relacionar hechos, la duración del acontecimiento, tener idea mínima de las características de la época, y solo así podemos identificar el significado de ese hecho histórico.

Es por eso que también se menciona que no solo es necesaria la comprensión del tiempo convencional, sino que sus experiencias vividas son de las más importantes para poder asimilar los hechos históricos.

Algunos hechos ocurren en lapsos cortos del tiempo y reciben el nombre de acontecimientos. Estos no se presentan en forma aislada sino que conviven en el tiempo con otros eventos que inclusive pueden haber tendido influencia sobre el mismo.

De igual manera pasa con la noción de cambio, puesto que el cambio de los hechos sociales no es apreciable como lo podría ser un cambio físico. El niño, al no estar inmerso en otras sociedades, piensa que lo que vive actualmente ha sido así en otras formas de vida. Por tanto, para acercar al infante al concepto de cambio es necesario relacionarlo con situaciones actuales. Para ello, se menciona un apartado del libro de texto del alumno, en el cual se hace una pequeña introducción al pasado, con cosas como, el pasado del niño, de su familia, de su comunidad, entre otras cosas igual de cercanas a él.

En cuanto al concepto de espacio, a medida que va creciendo el niño, el espacio personal donde él se ubica, se expande más debido a su interés por la geografía. Y es capaz de imaginar el lugar de los acontecimientos históricos que se le relaten. Y para que el niño comprenda mejor éste concepto es necesario que el maestro logre el interés del niño.

El espacio es el lugar donde se ubica una determinada sociedad o en el que ocurre un acontecimiento importante. Distintas características del terreno, su fertilidad o esterilidad, su relieve llano o montañoso, la ubicación, actividad y grado de desarrollo de comunidades vecinas, entre otros datos, son importantes indicadores para el conocimiento cabal de las razones que impulsaron la ubicación de las ciudades, las actividades de sus habitantes y el tipo de relación con pueblos vecinos.

Por otra parte el niño debe de desarrollar una comprensión del tiempo y del espacio de la historia. Es el ordenamiento cronológico, implica ubicar acontecimientos y procesos de la historia en el tiempo y establecer la sucesión, simultaneidad y duración en un contexto general. Por tanto, estudiar el espacio implica, además de localizar sucesos históricos en un mapa, analizar la dinámica entre naturaleza, economía, sociedad y cultura a lo largo del tiempo.

El niño tiene que identificar transformaciones y continuidades, que sepan que cada sociedad tiene cambios y características propias. Que sepan también que ciertos rasgos del presente tienen su origen en el pasado y se proyectan al futuro. En la historia no se puede entender por partes, todo lleva una ilación, en este caso se implican la política, la economía, cultural y político.

La exigencia que se plantea a los alumnos cuando se les enseña historia es que comprendan procesos o hechos sociales que ocurrieron hace mucho tiempo, algunos en épocas remotas, quizá inimaginables para ellos. Además, muchos de los temas que se estudian se refieren a otras sociedades, cuya sola localización en el mapa presenta dificultades para los alumnos de educación primaria. (SEP (1994), Libro del Maestro, pág. 16)

Entre las relaciones de estos conceptos juntos, que son los de espacio – tiempo – sociedad – cambio es que, durante el tiempo que transcurre, ocurren una serie de acontecimientos en diferentes partes del mundo, lo cual nos quiere decir que en cualquier sociedad en donde veamos, siempre hay un cambio trascendente.

El niño debe de entender que en el transcurso del tiempo en cualquier lugar, en cualquier sociedad siempre va suceder cambios ya para bien o mal de la sociedad, y si hay algunos cambios pueden afectar el futuro.

Atendiendo a lo mencionado anteriormente, se plantea que no es posible enseñar la historia como si el alumno ya tuviera estos conceptos bien asimilados y para ello es necesario que el docente le ayude al alumno a ubicar los sucesos en el espacio y en el tiempo, y es por eso que se requiere ejemplificar con equivalencias respecto a su entorno, es decir, partir de lo que conocido para asimilar mejor los acontecimientos.



# CAPÍTULO II

## **EL DESARROLLO DEL NIÑO SEGÚN VIGOTSKY**

El autor del que se apoya este trabajo, es Lev Semenovich Vigotsky, quien propuso una relación un tanto diferente entre el aprendizaje y el desarrollo, criticando la posición comúnmente aceptada, de que los niños tenían un nivel evolutivo de aprendizaje. Vigotsky estaba interesado en el desarrollo del conocimiento y de las habilidades para utilizar herramientas desarrolladas en la cultura que median el funcionamiento mental. Por lo tanto se centraba en las formas en que los miembros menos maduros, prácticas y herramientas aceptables culturalmente.

Para Vigotsky, todas las concepciones corrientes de la relación entre desarrollo y aprendizaje en los niños pueden reducirse esencialmente a tres posiciones teóricas importantes. La primera se centra en que los procesos del desarrollo del niño son independientes del aprendizaje. En este caso el aprendizaje se considera como un proceso externo que no está relacionado de modo activo en el desarrollo, sino más bien, el desarrollo avanza más rápido que el aprendizaje. El desarrollo o maduración se considera como una condición previa del aprendizaje, pero nunca como un resultado del mismo.

La segunda, es que, el proceso de aprendizaje está completa e inseparablemente unido al proceso de desarrollo; el desarrollo se reduce básicamente a la acumulación de todas las respuestas posibles.

La tercera, se basa en que el desarrollo se divide en dos procesos, el cual es la maduración (directamente del sistema nervioso) y el aprendizaje (que también es un proceso evolutivo), en donde, en primera instancia la maduración prepara un proceso específico de aprendizaje y éste a su vez estimula y hace avanzar el proceso de maduración.

El autor plantea una relación donde ambos (desarrollo y aprendizaje) se influyen mutuamente. Esta concepción se basa en la Zona de Desarrollo Próximo propuesto por Vigotsky. En su teoría el autor postula la existencia de dos niveles evolutivos: un primer nivel lo denomina Nivel Evolutivo Real, es decir, el nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño.

El segundo nivel evolutivo se pone de manifiesto ante un problema que el niño no puede solucionar por sí solo, pero que es capaz de resolver con ayuda de un adulto o un compañero más capaz. Y estos dos niveles tienen una diferencia visible. Esta diferencia es lo que Vigotsky denomina Zona de Desarrollo Próximo, la cual, no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independiente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz, es decir, es el nivel de desarrollo real del niño, y define aquellas funciones que todavía no han madurado pero se hallan en proceso de maduración. (Osorio, R. (Marzo 2009) <http://www.nodo50.org/sindpitagoras/Vigosthky.htm>

El Nivel de Desarrollo Real caracteriza el desarrollo mental retrospectivamente, diciendo lo que el niño es ya capaz de hacer, es decir, define funciones que ya han madurado, mientras que la Zona de Desarrollo Próximo caracteriza el desarrollo mental en términos de lo que el niño está próximo a lograr, con una instrucción adecuada.

La Zona de Desarrollo Próximo define aquellas funciones que todavía no han madurado, pero que se hallan en proceso de maduración, funciones que un mañana no lejano alcanzarán su madurez y que aún se encuentran en estado embrionario. Estas funciones, dice el autor, se denominan capullos o flores del desarrollo.

En la palabra del propio Vigotsky la zona de desarrollo próximo no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de

desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero es más capaz.

Este concepto (zona de desarrollo próximo) proporciona un instrumento en el cual se pueden comprender el curso interno del desarrollo. Por eso es importante clarificar el nivel de desarrollo y el de la zona de desarrollo próximo del niño, puesto que nos permite trazar un futuro en su estado evolutivo en el niño.

Por lo anterior, el buen aprendizaje es el que se coloca delante del desarrollo. La educación no es un proceso que culmina con el aprendizaje sino que también considera los desarrollos. Los aprendizajes conducen a los procesos de desarrollo, el desarrollo conduce al aprendizaje. En otras palabras, el aprendizaje va delante del desarrollo. El buen aprendizaje es el que encaja con los procesos de desarrollo, para ello se requiere un buen diagnóstico de la Zona de Desarrollo Próximo del sujeto, para que recorra y transforme el Nivel de Desarrollo Potencial en Nivel de Desarrollo Real.

Como se puede ver, la Zona de Desarrollo Próximo caracteriza de una nueva forma la relación entre aprendizaje y desarrollo. El aprendizaje ya no queda limitado por los logros del desarrollo entendido como maduración, pero tampoco ambos se identifican, planteando que aprendizaje y desarrollo son una y la misma cosa. Por el contrario, lo que hay entre ambos es una interacción, donde el aprendizaje potencia el desarrollo de ciertas funciones psicológicas. Así, la planificación de la instrucción no debe hacerse sólo para respetar las restricciones del desarrollo real del niño, sino también para sacar provecho de su desarrollo potencial, es decir, enfatizando aquello que se haya en su Zona de Desarrollo Próximo.

El ajuste y la función de la ayuda en la zona de desarrollo próximo del alumno se comparan frecuentemente con la posición y la función que tiene un andamio en la construcción de un edificio. El andamio se debe colocar un poco más abajo de lo ya construido de manera que con su apoyo se pueda uno mover por encima (en la Zona de Desarrollo Próximo) y construir una nueva altura (un nuevo Nivel de Desarrollo Real).

Sucesivamente la posición del andamio deberá elevarse para enlazar con la nueva construcción (en las nuevas zonas de desarrollo próximo). Al final el andamio se retira, pero es claro que sin él la construcción no hubiera sido posible. Esta formulación de andamiaje fue planteada por Bruner. (Peña, Dolores, (Marzo de 2009) <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0350/365.ASP>)

Es a través del andamiaje que se puede intervenir en la zona de desarrollo próximo, ya que el docente crea situaciones de enseñanza que facilitan la internalización de los contenidos a aprender.

Las características que debe reunir un formato de andamiaje es que sean ajustables, es decir que deben de adaptarse al nivel de competencia del sujeto menos experto y a los progresos que se produzcan; que debe ser temporal y no puede rutinizarse, ni transformarse en crónico porque obstaculizaría la autonomía esperada en el alumno.

La Zona de Desarrollo Próximo, está determinada socialmente. Se aprende con la ayuda de los demás, se aprende en el ámbito de la interacción social y esta interacción como posibilidad de aprendizaje es la misma Zona. Esta zona surge generalmente como el contexto para el crecimiento a través de la ayuda.

El sujeto debe ser consciente de que es ayudado, de este modo facilitara el avance hacia la autonomía. Con la enseñanza reciproca se pretende crear una zona de desarrollo próximo por medio de la externalización de procesos cognitivos a la que cada cual contribuye, y se aprovecha de ella, en la medida de sus posibilidades.

Por otro lado, Vigotsky plantea una teoría socio histórica, en la cual, se propone analizar el termino del desarrollo de los procesos psicológicos superiores, a partir de la internalización de prácticas sociales específicas, en

donde, estos procesos psicológicos superiores, sugiere, se originan de la vida social.

Para Vigotsky existen dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que nacemos, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente. Las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social y son mediadas culturalmente.

Puesto que el individuo se encuentra en una sociedad específica con una cultura concreta, las funciones mentales superiores están determinadas por la forma de ser de esa sociedad.

Para Lev Vigotsky, a mayor interacción social, mayor conocimiento, más posibilidades de actuar, más firmes funciones mentales. Para la formulación de conceptos inicialmente se da en interacción social y después progresivamente se transforma en propiedad del individuo. Cada función mental superior primero es social y luego individual personal.

Como podemos ver, la cuestión social para este autor tiene una gran relevancia para la construcción del conocimiento, y es por eso que en el presente proyecto se tomó en cuenta tal circunstancia ya que necesitamos que el niño interactúe sus conocimientos con sus compañeros. Vemos que Vigotsky defiende la influencia del entorno, del ambiente social y cultural en el que se produce el aprendizaje, este quiere especificar que el niño puede aprender solo, puede aprender con sus experiencias pero por otro lado puede que el niño aprenda también con ayuda del maestro o por consiguiente ayuda de sus compañeros ya que, a veces los niños no nos entienden y aprenden mejor con otros niños.

## CONSTRUCTIVISMO

Por mucho tiempo la historia se ha enseñado conforme a resúmenes y exposición oral. Pero actualmente, el maestro es considerado un mediador entre el conocimiento y el aprendizaje de los alumnos, comparte sus experiencias y saberes en una actividad conjunta de construcción de los conocimientos. Es una persona reflexiva que piensa de manera crítica sobre su trabajo en el aula, capaz de tomar decisiones y solucionar los problemas que se le presenten de la mejor manera, tomado en cuenta el contexto sociocultural de su escuela.

Así mismo, el profesor debe ser conciente y analizar sus propias ideas y paradigmas sobre el proceso enseñanza-aprendizaje y está abierto a los cambios y a cualquier innovación, promoviendo aprendizajes significativos, que tengan sentido y sean realmente útiles y aplicables en la vida cotidiana del educando. Por tanto, el docente se convierte en un facilitador del conocimiento, dando a los alumnos los andamiajes necesarios para acceder, lograr, alcanzar y en consecuencia construir aprendizajes significativos.

Todas estas ideas, se insertan dentro de la corriente constructivista, la cual provee un sustento pedagógico al presente proyecto. Desde este enfoque es el individuo el que debe llegar a una construcción propia de sus conocimientos, los cuales, no son una copia de la realidad, sino una construcción que hace la persona misma. Esta construcción resulta de la representación inicial de la información y de la actividad, externa o interna, que desarrollamos al respecto.

Esto significa que el aprendizaje no es un asunto sencillo de transmisión, internalización y acumulación de conocimientos, sino un proceso activo de parte del alumno en ensamblar, extender, restaurar e interpretar, y por lo tanto de construir conocimiento desde los recursos de la experiencia y la información que recibe. Por lo tanto, el aprendizaje eficaz, requiere que los alumnos operen

activamente en la manipulación de la información para ser aprendido, pensando y actuando sobre ello para revisar, expandir y asimilarlo.

A través de los procesos de aprendizaje el alumno construye estructuras, es decir formas de organizar la información, las cuales facilitarán mucho el aprendizaje futuro, y son amplias, complicadas, interconectadas, son las representaciones organizadas de experiencia previa, relativamente permanentes y sirven como esquemas que funcionan para activamente filtrar, codificar, categorizar y evaluar la información que uno recibe en relación con alguna experiencia relevante. En resumidas cuentas, el alumno construye su conocimiento. (Chadwick, B. Dr. Clifton (Marzo de 2009) [http://tochtli.fisica.uson.mx/educacion/la\\_psicolog%C3%ADa\\_de\\_aprendizaje\\_del.htm](http://tochtli.fisica.uson.mx/educacion/la_psicolog%C3%ADa_de_aprendizaje_del.htm))

El conocimiento es un producto de la interacción social y de la cultura, donde todos los procesos psicológicos superiores se adquieren primero en un contexto social y luego se internalizan.

El constructivismo de Vigotsky propone que en la mente del individuo es fundamentalmente un reflejo de lo que pasó en la interacción social. El origen de todo conocimiento no es entonces la mente humana, sino una sociedad dentro de una cultura dentro de una época histórica. El lenguaje es la herramienta cultural de aprendizaje por excelencia. El individuo construye su conocimiento porque es capaz de leer, escribir y preguntar a otros y preguntarse a sí mismo sobre aquellos asuntos que le interesan.

Cierto es que la teoría de Jean Piaget nunca negó la importancia de los factores sociales en el desarrollo de la inteligencia, también es cierto que es poco lo que aportó al respecto, excepto una formulación muy general de que el individuo desarrolla su conocimiento en un contexto social. Precisamente, una de las contribuciones esenciales de Lev Vigotsky ha sido la de concebir al sujeto como un ser eminentemente social, en la línea del pensamiento marxista, y al conocimiento mismo como un producto social.



De hecho, Vigotsky fue un auténtico pionero al formular algunos postulados que han sido retomados por la psicología varias décadas más tarde y han dado lugar a importantes hallazgos sobre el funcionamiento de los procesos cognitivos. Quizá uno de los más importantes es el que sostiene que todos los procesos psicológicos superiores (comunicación, lenguaje, razonamiento, etc.) se adquieren primero en un contexto social y luego se internalizan. Pero precisamente esta internalización es un producto del uso de un determinado comportamiento cognitivo en un contexto social.

En palabras del propio Lev Vigotsky: Un proceso interpersonal queda transformado en otro intrapersonal. En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero, a escala social, y más tarde, a escala individual; primero, entre personas (interpsicológica), y después, en el interior del propio niño (intrapsicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones psicológicas superiores se originan como relaciones entre seres humanos. (Lev Vigotsky, (1978) pp. 92-94)

Lev Vigotsky piensa que el desarrollo cognitivo condicionado por el aprendizaje social. Así, mantiene una concepción que muestra la influencia permanente del aprendizaje en la manera en que se produce este desarrollo. Por tanto, un alumno que tenga más oportunidades de aprender que otro, no sólo adquirirá más información, sino que logrará un mejor desarrollo cognitivo.

Antes de empezar a inculcar nuevos conocimientos en los alumnos, los profesores deben preguntar si cuentan con las bases, con que conocimientos entre otras cosas. La concepción constructivista señala tres aspectos básicos que nos ayudan a responder a estas cuestiones, tres aspectos que se encuentra íntimamente relacionados y que determinan lo que se denomina el estado inicial de los alumnos, su punto de partida en el momento de iniciar un proceso de enseñanza-aprendizaje, la disposición para llevar a cabo el aprendizaje que se les plantea. Las capacidades, instrumentos, habilidades y estrategias generales que son capaces de utilizar y los conocimientos previos

que poseen respecto al contenido concreto que se propone aprender, conocimientos que abarca tanto conocimientos e informaciones sobre el propio contenido, como conocimientos sobre contenidos similares o cercanos.

Tomando en cuenta que la alternativa que se propone es necesariamente social e interactiva para con los estudiantes, puesto que se trata de juegos en los que los alumnos participan de manera activa en las actividades realizadas y en donde todos aportan algún conocimiento o desempeño para que todos en conjunto puedan comprender la historia, se da importancia a la cuestión social que Vigotsky plantea para la construcción del conocimiento.

## **EVALUACIÓN**

Evaluar es emitir juicios válidos sobre el aprendizaje y las competencias que van logrando el alumno en el proceso, con el fin de redefinir propósitos y estrategias de la evaluación. Para este trabajo se toman en cuenta la evaluación de tipo formativa. La evaluación formativa se centra en comprender el funcionamiento cognitivo del estudiante frente a las tareas que se le proponen. La información que se busca se refiere a las representaciones mentales del alumno y a las estrategias que utiliza para llegar a un resultado determinado. Los errores son objeto de estudio en tanto que son reveladores de la naturaleza de las representaciones o de las estrategias elaboradas por el estudiante. (Jorba, J. (2000) [http://www.udesarrollo.cl/udd /CDD/charlas/files/PI\\_Evaluacion\\_Formativa.doc](http://www.udesarrollo.cl/udd/CDD/charlas/files/PI_Evaluacion_Formativa.doc))

La evaluación formativa, es aquella que se realiza al finalizar cada tarea de aprendizaje y tiene por objetivo informar de los logros obtenidos, y eventualmente, advertir dónde y en qué nivel existen dificultades de aprendizaje, permitiendo la búsqueda de nuevas estrategias educativas más exitosas. Aporta una retroalimentación permanente al desarrollo del programa educativo.

Ahora se hace mención acerca de los objetivos que debe cumplir la evaluación pedagógica presentada según J. M. de Ketele:

- Controlar el cumplimiento de las normas, o sea hacer un balance de los objetivos terminales.
- Clasificar dentro de los grupos.
- Hacer un balance de los objetivos intermedios.
- Hacer un diagnóstico, para permitir tomar decisiones de ajuste de los programas.
- Elaborar subgrupos.
- Seleccionar.
- Predecir un resultado.

Así concebida la evaluación permite verificar el cumplimiento de los objetivos, apreciar el rendimiento de los alumnos, convalidar una estrategia pedagógica, un método o un material. Esto significa que la evaluación no solo es un balance, sino un sistema de regulación del acto pedagógico. (Molnar, G. (Junio 2009) [http:// www.chasque.net/ gamolnar/evaluacion% 20educativa /evaluacion.02.html](http://www.chasque.net/gamolnar/evaluacion%20educativa/evaluacion.02.html))

La observación es uno de los instrumentos más útiles para la evaluación de esta investigación, ya que lo que se puede plantear a partir de ésta es lo que pueden llevarnos a un resultado concreto. Este instrumento es de suma importancia para la investigación realizada, pues las actividades a evaluar son organizadas de manera grupal y es necesaria la observación del manejo de las actividades por parte de los participantes. Sin embargo no podemos quedarnos confinados en la observación, ya que cuenta con diversas limitaciones que no se quedan al alcance del investigador y por lo tanto, nos obliga a buscar más instrumentos.

Otro instrumento utilizado para la preafirmación de los resultados obtenidos mediante la observación es el de los cuestionarios o test, en este caso se trata de preguntas idénticas para todos los estudiantes dando así pauta para estar al tanto de los conocimientos reales de los alumnos, además

del registro de las conductas, avances de los conocimientos desarrollados en los niños.

Según Delval este tipo de pruebas son de gran utilidad cuando tenemos que comparar sujetos, sin embargo siempre se corre el riesgo de que el sujeto llegue a respuestas correctas por caminos erróneos, por ello es necesario formular preguntas sencillas, coherentes y flexibles para que los niños puedan contestar satisfactoriamente a nuestra investigación.

Para la investigación realizada se utilizan estos instrumentos (la observación y el cuestionario) de evaluación para registrar los resultados obtenidos de las planeaciones efectuadas. Ya que la alternativa que se propone tiene como relevancia particular destacar las conductas de los alumnos y el aprendizaje que se desarrolle en la aplicación de la actividad.

En primera instancia se observa el desempeño de la actividad grupal y las inquietudes que surjan o lo que ya se haya entendido. Y posteriormente se le pregunta de manera más concreta (por medio de los test) su conocimiento adquirido durante el desarrollo de la planeación.

## **LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO**

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje: a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento. El juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.

La alternativa que se propone para el manejo de este problema, es el desarrollo de juegos de simulación, en donde los alumnos puedan participar de manera activa en el aprendizaje de la historia; el alumno tiene que simular un personaje histórico y tratar de identificar motivos y causas por las cuales esas personas tomaron una o diferente actitud frente a cierta situación.

El juego de simulación, es una técnica de enseñanza – aprendizaje que intenta adaptarse a los intereses del niño. Se intenta reproducir un hecho histórico, aprovechando su disposición a recrear “historias”, para que los niños asuman el papel de aquellos personajes que vean los contenidos, desencadenando la toma de decisiones y de hechos basados en un modelo que ha quedado en el pasado, si es que no pertenece a un presente inmediato y significativo.

Las ventajas que presentan son: una realidad integral: motiva, activa, favorece la construcción del conocimiento; en concreto, descentra el egocentrismo intelectual; facilitar el análisis y establecimiento de la causalidad; sin riesgo para el niño, permite la comparación de la actuación con los hechos que fueron reales; facilita la comprensión de los hechos históricos.

Sin embargo cuenta con algunas desventajas, como el riesgo de caer en la simplicidad, ser breve y riesgo de pérdida de sentido histórico, que sería lo más preocupante, por ello es de suma importancia planear de manera adecuada para poder efectuar esas actividades.

Para esto, se toman en cuenta variables para su desempeño las cuales son: el tamaño del grupo, relación entre la diversión y el aprendizaje y si es que es posible llegar a sentir empatía por la interacción en grupo.

Los juegos de simulación también estimulan el potencial creativo e imaginativo de la persona, además de hacer trabajar el razonamiento y la lógica durante el transcurso de las aventuras al enfrentar nuevos panoramas, retos y confrontaciones e intentar solucionarlos. Juego de rol. (Marzo 2009) *Wikipedia, La enciclopedia libre* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Juego\\_de\\_rol&oldid=28165925](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Juego_de_rol&oldid=28165925).

Los juegos de simulación tratan de reproducciones de acontecimientos de la vida real, pero reproducciones simplificadas en las que se eliminan la mayor parte de la información irrelevante, se secuencian los pasos y se permite a los alumnos ser los verdaderos actores de la situación, enfrentándose a la necesidad de tomar decisiones y de valorar sus resultados.

Según Elena Martín: los juegos de simulación utilizan la concepción que el propio alumno tiene de las cosas, ofrecen una gran cantidad de información lo que permite que cada alumno saque el resultado que le permitan sus posibilidades sin influir en el ritmo de los demás.

Considerando a la misma autora detallaremos el proceso seguido para el diseño de un juego de simulación: (Martín, E, (1983) *Infancia y aprendizaje*, pp. 131-135)

- 1.- Identificación del concepto básico o del proceso que se desee ilustrar mediante el juego.
- 2.- Determinación del tipo de simulación que nos preparemos con respecto a: el material y la distribución de los papeles.
- 3.- Definición de los objetivos de los participantes. Hay que tener en cuenta que hay juegos en los que no se gana, si no que lo importante es quien pierde o hay mas de dos ganadores
- 4.- Transformación de los participantes, los objetivos y la interacción en un juego real. Una vez hecho esto se diseña la secuencia de acciones y la interacción entre los distintos grupos. Aquí se define las reglas del juego que serán flexibles en función del tipo de juego.

# CAPÍTULO

III

# PLANEACIÓN DE DIAGNÓSTICO

## ESCUELA PRIMARIA FEDERAL BILINGÜE NUEVA CREACIÓN

C.C.T. 21 DPB 0891 I

ZONA ESCOLAR: 207

LUGAR Y FECHA: XALTEPEC, CHILCHOTLA, PUEBLA. A 12 DE ENERO DE 2009

ASIGNATURA	UNIDAD	CONTENIDO	PROPÓSITOS
HISTORIA Y GEOGRAFÍA DE PUEBLA TERCER GRADO			IDENTIFICAR LAS DIFICULTADES DEL APRENDIZAJE DE LA MATERIA
	RECURSOS	ACTIVIDADES	EVALUACIÓN
<b>INICIO</b>	MÚSICA DE FONDO Y TARJETITAS DE PREGUNTAS	SE REALIZO UN JUEGO " TU QUE SABES" (VER ANEXO 1), PARA INTEGRACIÓN GRUPAL.	SE OBSERVAR SI LOS NIÑOS SABEN LO QUE ES EL PASADO
<b>DESARROLLO</b>	EL CUESTIONARIO Y LÁPIZ	SE REALIZO EL CUESTIONARIO PROPUESTO (VER ANEXO 2) PARA DIAGNOSTICAR DE FORMA CONCRETA EL PROBLEMA OBSERVADO EN EL AULA .	
<b>CIERRE</b>	EL JUEGO ARADO	SE REALIZO UN JUEGO " EL ARADO" (VER ANEXO 3) PARA GENERAR CONFIANZA Y AL MISMO TIEMPO LOS PERDEDORES SERÁN CUESTIONADOS ACERCA DE LO CONTESTADO EN EL CUESTIONARIO.	



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN									
No. P.	NOMBRE	CONOCIMIENTOS PREVIOS	CONCEPTO DE PASADO	TIEMPO	ORDENAMIENTO	CAUSALIDAD	PARTICIPACIÓN	IDENTIFICA EL CAMBIO	ESPACIO
1	ARGUELLO ROMERO MARÍA VERÓNICA								
2	COLORADO COLULA EFRAÍN								
3	COLORADO HERNÁNDEZ LUZ MARÍA								
4	COLORADO HERNÁNDEZ MARILÚ								
5	COLORADO ROMERO GUADALUPE ÍCELA								
6	COLORADO ROMERO MARÍA VALERIA								
7	HUERTA MORALES ROMÁN								
8	JUÁREZ HERNÁNDEZ CARLOS DANIEL								
9	JUÁREZ HERNÁNDEZ MARÍA MIRIAM								
10	JUÁREZ ROMERO HUMBERTO								
11	JUÁREZ ROMERO MARÍA DEL ROSARIO								
12	MEDEL ARGUELLO IGNACIO MIGUEL								
13	MORALES NANCO DANIELA								
14	MORALES NANCO ENRIQUE								
15	MORALES NANCO RAÚL								
16	MORALES ROMERO JENNIFER								
17	ORTIZ HERNÁNDEZ MARCOS								
18	ORTIZ JUÁREZ SALVADOR								
19	RODRÍGUEZ LUNA ARMANDO								
20	RODRÍGUEZ LUNA MARÍA ISABEL								

# CRONOGRAMA

## ACTIVIDADES

ENERO 2009				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
			1	2
5	6	7	8	9
12 Planeación de diagnóstico.	13	14	15	16
19	20	21	22 Aplicación de primera planeación.	23
26	27	28	29	30

FEBRERO 2009				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
2	3	4 Aplicación de segunda planeación.	5	6
9	10	11	12	13 Aplicación de tercera planeación.
16	17	18 Aplicación de cuarta planeación.	19	20
23	24	25 Aplicación de quinta planeación	26	27

MARZO 2009				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
2	3	4	5	6
9	10	11 Aplicación de la sexta planeación.	12	13
16	17	18	19	20
23	24 Aplicación de séptima planeación.	25	26	27
30	31			

**ESCUELA PRIMARIA FEDERAL BILINGÜE  
NUEVA CREACIÓN**

**C.C.T. 21 DPB 0891 I**

**ZONA ESCOLAR: 207**

LUGAR Y FECHA: XALTEPEC, CHILCHOTLA, PUEBLA. A 22 DE ENERO DE 2009

<b>ASIGNATURA</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>PROPÓSITOS</b>
HISTORIA Y GEOGRAFÍA DE PUEBLA TERCER GRADO	10 - LA REPÚBLICA	LECCIÓN 43 - LIBERALES Y CONSERVADORES;	RECONOCER LAS PRINCIPALES ETAPAS DE LA HISTORIA DE LA ENTIDAD, SUS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS Y ADVIERTA QUE ÉSTA FORMA PARTE DE LA HISTORIA DE MÉXICO
	<b>RECURSOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	JUEGO Y TARJETAS DE COLORES	SE UTILIZARA EL JUEGO "DE LAS PREGUNTAS"(VER ANEXO 4), CON ESTO SE FORMARAN 2 EQUIPOS. RESCATAR CONOCIMIENTOS PREVIOS.	POR MEDIO DE PREGUNTAS ORALES SE REGISTRARAN LOS COMENTARIOS REALIZADOS ACERCA DE LAS LECTURAS ABORDADAS.
<b>DESARROLLO</b>	HOJAS BOND Y MARCADORES	SE REALIZARA UN DEBATE PARA DEFENDER LA POSICIÓN DE CADA EQUIPO, TAMBIÉN SUS CAUSAS Y AMBICIONES EN ESTE MOVIMIENTO. SE REGISTRARA LA OPINIÓN DE LOS EQUIPOS	
<b>CIERRE</b>	JUEGO	SE USARA EL JUEGO "ORO Y PLATA" (VER ANEXO 5), PARA REAFIRMAR LOS CONOCIMIENTOS QUE SE ABORDARON.	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN									
No. P.	NOMBRE	CONOCIMIENTOS PREVIOS	CONCEPTO DE PASADO	TIEMPO	ORDENAMIENTO	CAUSALIDAD	PARTICIPACIÓN	IDENTIFICA EL CAMBIO	ESPACIO
1	ARGUELLO ROMERO MARÍA VERÓNICA								
2	COLORADO COLULA EFRAÍN								
3	COLORADO HERNÁNDEZ LUZ MARÍA								
4	COLORADO HERNÁNDEZ MARILÚ								
5	COLORADO ROMERO GUADALUPE ÍCELA								
6	COLORADO ROMERO MARÍA VALERIA								
7	HUERTA MORALES ROMÁN								
8	JUÁREZ HERNÁNDEZ CARLOS DANIEL								
9	JUÁREZ HERNÁNDEZ MARÍA MIRIAM								
10	JUÁREZ ROMERO HUMBERTO								
11	JUÁREZ ROMERO MARÍA DEL ROSARIO								
12	MEDEL ARGUELLO IGNACIO MIGUEL								
13	MORALES NANCO DANIELA								
14	MORALES NANCO ENRIQUE								
15	MORALES NANCO RAÚL								
16	MORALES ROMERO JENNIFER								
17	ORTIZ HERNÁNDEZ MARCOS								
18	ORTIZ JUÁREZ SALVADOR								
19	RODRÍGUEZ LUNA ARMANDO								
20	RODRÍGUEZ LUNA MARÍA ISABEL								

**ESCUELA PRIMARIA FEDERAL BILINGÜE  
NUEVA CREACIÓN**

**C.C.T. 21 DPB 0891 I**

**ZONA ESCOLAR: 207**

LUGAR Y FECHA: XALTEPEC, CHILCHOTLA, PUEBLA. A 04 DE FEBRERO DE 2009

<b>ASIGNATURA</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>PROPÓSITOS</b>
HISTORIA Y GEOGRAFÍA DE PUEBLA TERCER GRADO	UNIDAD 10. LA REPÚBLICA	INDUSTRIALIZACIÓN EN PUEBLA	IDENTIFICAR LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS FÍSICAS, ECONÓMICAS Y CULTURALES DE LA LOCALIDAD, EL MUNICIPIO Y LA ENTIDAD.
	<b>RECURSOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	JUEGO	SE REALIZARA EL JUEGO "LOS ÁRBOLES" (VER ANEXO 6), PARA FOMENTAR LA INTEGRACIÓN GRUPAL, DE ESTA FORMA LOS ALUMNOS SE INTEGRARAN EN EQUIPOS AL FINALIZAR EL JUEGO	SE REALIZARA UN CUESTIONARIO ORAL Y REGISTRO DE RESULTADOS ACERCA DE LA ESTRUCTURA SOCIAL DE AQUELLOS TIEMPOS Y QUE ELEMENTOS SON DIFERENTES EN LA ACTUALIDAD.
<b>DESARROLLO</b>	PAPELITOS, DIVERSOS OBJETOS	SE LE REPARTIRÁ UN PAPELITO ESCRITO CON EL NOMBRE DE CAMPESINO QUE SE CONVIERTE EN OBRERO Y CAMPESINO QUE NO SE CONVIERTE EN OBRERO, EN CADA ESQUINA DEL AULA SE COLOCARAN OBJETOS REPRESENTATIVOS DE CADA TIPO DE TRABAJO, DE ESTA FORMA SE LES PEDIRÁ A LOS ALUMNOS QUE VAYAN A LA ESQUINA QUE LES CORRESPONDE POR EJEMPLO: PARA LOS QUE SE CONVIERTEN EN OBREROS SE COLOCARAN HERRAMIENTAS DE TRABAJO PARA EL CAMPO Y DE LA FABRICA, PARA LOS QUE NO SE CONVIERTEN SE COLOCARAN HERRAMIENTAS PARA EL TRABAJO EN EL CAMPO SOLAMENTE. SON OBJETOS QUE REPRESENTAN LAS ACTIVIDADES QUE REALIZABAN ESTAS PERSONAS.	
<b>CIERRE</b>	HOJAS BOND, MARCADORES	POSTERIORMENTE SE REALIZARA UN DEBATE EN EL CUAL CADA EQUIPO DEFENDERÁ SU POSTURA Y EXPLICARA SUS RAZONES PARA ACTUAR DE ESTA FORMA, SE REGISTRARAN LOS COMENTARIOS SIGNIFICATIVOS.	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN									
No. P.	NOMBRE	CONOCIMIENTOS PREVIOS	CONCEPTO DE PASADO	TIEMPO	ORDENAMIENTO	CAUSALIDAD	PARTICIPACIÓN	IDENTIFICA EL CAMBIO	ESPACIO
1	ARGUELLO ROMERO MARÍA VERÓNICA								
2	COLORADO COLULA EFRAÍN								
3	COLORADO HERNÁNDEZ LUZ MARÍA								
4	COLORADO HERNÁNDEZ MARILÚ								
5	COLORADO ROMERO GUADALUPE ÍCELA								
6	COLORADO ROMERO MARÍA VALERIA								
7	HUERTA MORALES ROMÁN								
8	JUÁREZ HERNÁNDEZ CARLOS DANIEL								
9	JUÁREZ HERNÁNDEZ MARÍA MIRIAM								
10	JUÁREZ ROMERO HUMBERTO								
11	JUÁREZ ROMERO MARÍA DEL ROSARIO								
12	MEDEL ARGUELLO IGNACIO MIGUEL								
13	MORALES NANCO DANIELA								
14	MORALES NANCO ENRIQUE								
15	MORALES NANCO RAÚL								
16	MORALES ROMERO JENNIFER								
17	ORTIZ HERNÁNDEZ MARCOS								
18	ORTIZ JUÁREZ SALVADOR								
19	RODRÍGUEZ LUNA ARMANDO								
20	RODRÍGUEZ LUNA MARÍA ISABEL								

**ESCUELA PRIMARIA FEDERAL BILINGÜE  
NUEVA CREACIÓN**

**C.C.T. 21 DPB 0891 I**

**ZONA ESCOLAR: 207**

LUGAR Y FECHA: XALTEPEC, CHILCHOTLA, PUEBLA. A 13 DE FEBRERO DE 2009

<b>ASIGNATURA</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>PROPÓSITOS</b>
HISTORIA Y GEOGRAFÍA DE PUEBLA TERCER GRADO	UNIDAD 10. LA REPÚBLICA	INVASIÓN NORTE AMERICANA	RECONOCER LAS PRINCIPALES ETAPAS DE LA HISTORIA DE LA ENTIDAD, SUS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS Y ADVIERTA QUE ÉSTA FORMA PARTE DE LA HISTORIA DE MÉXICO
	<b>RECURSOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	JUEGO	SE REALIZARA EL JUEGO "LA TIERRA" (VER ANEXO 7), DE ESTA FORMA SE FORMARAN LOS EQUIPOS PARA TRABAJAR. RESCATAR CONOCIMIENTOS PREVIOS.	SE REALIZARA UNA SERIE DE PREGUNTAS ACERCA DE CÓMO LOS GRUPOS DE PERSONAS SE UNIERON PARA TRATAR DE DERROCAR A LOS NORTE AMERICANOS
<b>DESARROLLO</b>	OBJETOS DIVERSOS	SE LES PEDIRÁ QUE REALICEN UN PERIÓDICO MURAL DE LOS NIÑOS HÉROES DE CHAPULTEPEC PARA FORTALECER EL CONOCIMIENTO QUE EMPIEZAN A TENER DE LA INVASIÓN NORTE AMERICANA.	
<b>CIERRE</b>	HOJAS BOND Y MARCADORES	PARA TERMINAR CON LAS ACTIVIDADES LOS ALUMNOS MENCIONARAN LAS CAUSAS DEL MOVIMIENTO. E INDICAR LO ANTES VISTO Y ANOTARLO.	



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN									
No. P.	NOMBRE	CONOCIMIENTOS PREVIOS	CONCEPTO DE PASADO	TIEMPO	ORDENAMIENTO	CAUSALIDAD	PARTICIPACIÓN	IDENTIFICA EL CAMBIO	ESPACIO
1	ARGUELLO ROMERO MARÍA VERÓNICA								
2	COLORADO COLULA EFRAÍN								
3	COLORADO HERNÁNDEZ LUZ MARÍA								
4	COLORADO HERNÁNDEZ MARILÚ								
5	COLORADO ROMERO GUADALUPE ÍCELA								
6	COLORADO ROMERO MARÍA VALERIA								
7	HUERTA MORALES ROMÁN								
8	JUÁREZ HERNÁNDEZ CARLOS DANIEL								
9	JUÁREZ HERNÁNDEZ MARÍA MIRIAM								
10	JUÁREZ ROMERO HUMBERTO								
11	JUÁREZ ROMERO MARÍA DEL ROSARIO								
12	MEDEL ARGUELLO IGNACIO MIGUEL								
13	MORALES NANCO DANIELA								
14	MORALES NANCO ENRIQUE								
15	MORALES NANCO RAÚL								
16	MORALES ROMERO JENNIFER								
17	ORTIZ HERNÁNDEZ MARCOS								
18	ORTIZ JUÁREZ SALVADOR								
19	RODRÍGUEZ LUNA ARMANDO								
20	RODRÍGUEZ LUNA MARÍA ISABEL								

**ESCUELA PRIMARIA FEDERAL BILINGÜE  
NUEVA CREACIÓN**

**C.C.T. 21 DPB 0891 I**

**ZONA ESCOLAR: 207**

LUGAR Y FECHA: XALTEPEC, CHILCHOTLA, PUEBLA. A 18 DE FEBRERO DE 2009

<b>ASIGNATURA</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>PROPÓSITOS</b>
HISTORIA Y GEOGRAFÍA DE PUEBLA TERCER GRADO	10. LA REPÚBLICA	EL LIBERAL BENITO JUÁREZ	IDENTIFICAR LA ESTRUCTURA DE LA ORGANIZACIÓN POLÍTICA MUNICIPAL Y ESTATAL Y LOS RASGOS GENERALES DE LA ORGANIZACIÓN FEDERAL Y, ASIMISMO, RECONOZCA LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES COMUNES A TODOS LOS MEXICANOS.
	<b>RECURSOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	JUEGO	USANDO EL JUEGO "EL TÚNEL DEL TIEMPO"(VER ANEXO 8), SE FORMARAN 5 EQUIPOS. RESCATAR CONOCIMIENTOS PREVIOS.	SE REALIZÓ UNA OBSERVACIÓN ACERCA DE LA ASIMILACIÓN DE CONTENIDOS, LA REPRESENTACIÓN DE ROLES Y LA FORMA EN QUE LO VINCULAN CON LA SOCIEDAD ACTUAL. POSTERIORMENTE SE REGISTRO TODO LO COMENTADO Y SUCEDIDO EN LAS ACTIVIDADES.
<b>DESARROLLO</b>	OBJETOS DIVERSOS	HACER UNA REPRESENTACIÓN DE CÓMO FUE LA VIDA DE DON BENITO JUÁREZ Y CÓMO SE FUE HACIENDO UN LIBERAL Y POR QUÉ	
<b>CIERRE</b>	JUEGO	SE UTILIZARA UN TRABALENGUAS LLAMADO "PALO" (VER ANEXO 9), DESPUÉS DE ESTA DINÁMICA SE FORMARAN EQUIPOS.	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN									
No. P.	NOMBRE	CONOCIMIENTOS PREVIOS	CONCEPTO DE PASADO	TIEMPO	ORDENAMIENTO	CAUSALIDAD	PARTICIPACIÓN	IDENTIFICA EL CAMBIO	ESPACIO
1	ARGUELLO ROMERO MARÍA VERÓNICA								
2	COLORADO COLULA EFRAÍN								
3	COLORADO HERNÁNDEZ LUZ MARÍA								
4	COLORADO HERNÁNDEZ MARILÚ								
5	COLORADO ROMERO GUADALUPE ÍCELA								
6	COLORADO ROMERO MARÍA VALERIA								
7	HUERTA MORALES ROMÁN								
8	JUÁREZ HERNÁNDEZ CARLOS DANIEL								
9	JUÁREZ HERNÁNDEZ MARÍA MIRIAM								
10	JUÁREZ ROMERO HUMBERTO								
11	JUÁREZ ROMERO MARÍA DEL ROSARIO								
12	MEDEL ARGUELLO IGNACIO MIGUEL								
13	MORALES NANCO DANIELA								
14	MORALES NANCO ENRIQUE								
15	MORALES NANCO RAÚL								
16	MORALES ROMERO JENNIFER								
17	ORTIZ HERNÁNDEZ MARCOS								
18	ORTIZ JUÁREZ SALVADOR								
19	RODRÍGUEZ LUNA ARMANDO								
20	RODRÍGUEZ LUNA MARÍA ISABEL								

**ESCUELA PRIMARIA FEDERAL BILINGÜE  
NUEVA CREACIÓN**

**C.C.T. 21 DPB 0891 I**

**ZONA ESCOLAR: 207**

LUGAR Y FECHA: XALTEPEC, CHILCHOTLA, PUEBLA. A 25 DE FEBRERO DE 2009

<b>ASIGNATURA</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>PROPÓSITOS</b>
HISTORIA Y GEOGRAFÍA DE PUEBLA TERCER GRADO	10. LA REPÚBLICA	LAS LEYES DE REFORMA	IDENTIFICAR LA ESTRUCTURA DE LA ORGANIZACIÓN POLÍTICA MUNICIPAL Y ESTATAL Y LOS RASGOS GENERALES DE LA ORGANIZACIÓN FEDERAL Y, ASIMISMO, RECONOZCA LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES COMUNES A TODOS LOS MEXICANOS.
	<b>RECURSOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	JUEGO	SE UTILIZARA EL JUEGO " EL BAILE DE LOS GLOBOS"(VER ANEXO 10), CON ESTO SE FORMARAN 2 EQUIPOS (PARA FORMAR IDEALIZAR LEYES PARA SU BENEFICIOS).	POR MEDIO DE PREGUNTAS ORALES SE REGISTRARAN LOS COMENTARIOS REALIZADOS ACERCA DE LAS LECTURAS ABORDADAS.
<b>DESARROLLO</b>	HOJAS BOND Y MARCADORES	SE REALIZARA UN DEBATE PARA DEFENDER LA POSICIÓN DE CADA EQUIPO, TAMBIÉN SUS CAUSAS Y AMBICIONES PARA FORMAR ESTAS LEYES. SE REGISTRARA LA OPINIÓN DE LOS EQUIPOS	
<b>CIERRE</b>	JUEGO	SE USARA EL JUEGO "MARÍA DE LA PAZ" (VER ANEXO 11), PARA REAFIRMAR LOS CONOCIMIENTOS QUE SE ABORDARON.	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN									
No. P.	NOMBRE	CONOCIMIENTOS PREVIOS	CONCEPTO DE PASADO	TIEMPO	ORDENAMIENTO	CAUSALIDAD	PARTICIPACIÓN	IDENTIFICA EL CAMBIO	ESPACIO
1	ARGUELLO ROMERO MARÍA VERÓNICA								
2	COLORADO COLULA EFRAÍN								
3	COLORADO HERNÁNDEZ LUZ MARÍA								
4	COLORADO HERNÁNDEZ MARILÚ								
5	COLORADO ROMERO GUADALUPE ÍCELA								
6	COLORADO ROMERO MARÍA VALERIA								
7	HUERTA MORALES ROMÁN								
8	JUÁREZ HERNÁNDEZ CARLOS DANIEL								
9	JUÁREZ HERNÁNDEZ MARÍA MIRIAM								
10	JUÁREZ ROMERO HUMBERTO								
11	JUÁREZ ROMERO MARÍA DEL ROSARIO								
12	MEDEL ARGUELLO IGNACIO MIGUEL								
13	MORALES NANCO DANIELA								
14	MORALES NANCO ENRIQUE								
15	MORALES NANCO RAÚL								
16	MORALES ROMERO JENNIFER								
17	ORTIZ HERNÁNDEZ MARCOS								
18	ORTIZ JUÁREZ SALVADOR								
19	RODRÍGUEZ LUNA ARMANDO								
20	RODRÍGUEZ LUNA MARÍA ISABEL								

**ESCUELA PRIMARIA FEDERAL BILINGÜE  
NUEVA CREACIÓN**

**C.C.T. 21 DPB 0891 I**

**ZONA ESCOLAR: 207**

LUGAR Y FECHA: XALTEPEC, CHILCHOTLA, PUEBLA. A 11 DE MARZO DE 2009

<b>ASIGNATURA</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>PROPÓSITOS</b>
HISTORIA Y GEOGRAFÍA DE PUEBLA TERCER GRADO	10. LA REPÚBLICA	LA BATALLA DEL 5 DE MAYO	RECONOCER LAS PRINCIPALES ETAPAS DE LA HISTORIA DE LA ENTIDAD, SUS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS Y ADVIERTA QUE ÉSTA FORMA PARTE DE LA HISTORIA DE MÉXICO
	<b>RECURSOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	JUEGO Y TARJETAS DE COLORES	SE UTILIZARA EL JUEGO "EL JUEGO DE LOS GALLOS Y GALLINAS"(VER ANEXO 12), CON ESTO SE RESCATARAN IDEAS DE LAS LECTURAS PASADAS.	SE OBSERVARA LA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS Y COMO SE DESARROLLARON EN EL ROL DE LOS GENERALES, INDÍGENAS Y FRANCESES.
<b>DESARROLLO</b>	TARJETAS CON NOMBRES	SE REALIZARA LA REPRESENTACIÓN DE LA BATALLA, SACANDO DE LOS EQUIPOS A LOS GENERALES Y CORONELES MAS DESTACADOS, DE ESTA FORMA SE ANALIZARAN LAS CAUSAS, CONSECUENCIAS Y AMBICIONES DE CADA GRUPO DE ESTA BATALLA. SE USARAN TARJETAS CON LOS NOMBRES DE LOS CORONELES Y GENERALES REPRESENTADOS	
<b>CIERRE</b>	HOJAS BOND Y MARCADORES	SE REALIZARAN UN SERIE DE PREGUNTAS ORALES ACERCA DE CÓMO INFLUYO LA BATALLA DE PUEBLA DE EL DESARROLLO POLÍTICO, ECONÓMICO Y SOCIAL. SE REGISTRARAN EN HOJAS BOND.	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN									
No. P.	NOMBRE	CONOCIMIENTOS PREVIOS	CONCEPTO DE PASADO	TIEMPO	ORDENAMIENTO	CAUSALIDAD	PARTICIPACIÓN	IDENTIFICA EL CAMBIO	ESPACIO
1	ARGUELLO ROMERO MARÍA VERÓNICA								
2	COLORADO COLULA EFRAÍN								
3	COLORADO HERNÁNDEZ LUZ MARÍA								
4	COLORADO HERNÁNDEZ MARILÚ								
5	COLORADO ROMERO GUADALUPE ÍCELA								
6	COLORADO ROMERO MARÍA VALERIA								
7	HUERTA MORALES ROMÁN								
8	JUÁREZ HERNÁNDEZ CARLOS DANIEL								
9	JUÁREZ HERNÁNDEZ MARÍA MIRIAM								
10	JUÁREZ ROMERO HUMBERTO								
11	JUÁREZ ROMERO MARÍA DEL ROSARIO								
12	MEDEL ARGUELLO IGNACIO MIGUEL								
13	MORALES NANCO DANIELA								
14	MORALES NANCO ENRIQUE								
15	MORALES NANCO RAÚL								
16	MORALES ROMERO JENNIFER								
17	ORTIZ HERNÁNDEZ MARCOS								
18	ORTIZ JUÁREZ SALVADOR								
19	RODRÍGUEZ LUNA ARMANDO								
20	RODRÍGUEZ LUNA MARÍA ISABEL								

**ESCUELA PRIMARIA FEDERAL BILINGÜE  
NUEVA CREACIÓN**

**C.C.T. 21 DPB 0891 I**

**ZONA ESCOLAR: 207**

LUGAR Y FECHA: XALTEPEC, CHILCHOTLA, PUEBLA. A 24 DE MARZO DE 2009

<b>ASIGNATURA</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>PROPÓSITOS</b>
HISTORIA Y GEOGRAFÍA DE PUEBLA TERCER GRADO	10. LA REPÚBLICA	BATALLA DEL 2 DE ABRIL	RECONOCER LAS PRINCIPALES ETAPAS DE LA HISTORIA DE LA ENTIDAD, SUS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS Y ADVIERTA QUE ÉSTA FORMA PARTE DE LA HISTORIA DE MÉXICO
	<b>RECURSOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	JUEGO	SE UTILIZARA EL JUEGO "EL GLOBO EN EL AIRE"(VER ANEXO 13), CON ESTO SE FORMARAN 2 EQUIPOS. Y SE RESCATARAN IDEAS DE LAS LECTURAS PASADAS.	POR MEDIO DE PREGUNTAS ORALES SE REGISTRARAN LOS COMENTARIOS REALIZADOS ACERCA DE LAS LECTURAS ABORDADAS.
<b>DESARROLLO</b>	HOJAS BOND Y MARCADORES	SE REALIZARA DEBATE DE POR QUE SE EMPEZÓ ESTA BATALLA Y LOS BENEFICIOS QUE ORIGINARON ESTOS.	
<b>CIERRE</b>	JUEGO, PAPEL BOND Y MARCADORES	SE USARA EL JUEGO "MESA REDONDA" (VER ANEXO 14), PARA REAFIRMAR LOS CONOCIMIENTOS QUE SE ABORDARON.	



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN									
No. P.	NOMBRE	CONOCIMIENTOS PREVIOS	CONCEPTO DE PASADO	TIEMPO	ORDENAMIENTO	CAUSALIDAD	PARTICIPACIÓN	IDENTIFICA EL CAMBIO	ESPACIO
1	ARGUELLO ROMERO MARÍA VERÓNICA								
2	COLORADO COLULA EFRAÍN								
3	COLORADO HERNÁNDEZ LUZ MARÍA								
4	COLORADO HERNÁNDEZ MARILÚ								
5	COLORADO ROMERO GUADALUPE ÍCELA								
6	COLORADO ROMERO MARÍA VALERIA								
7	HUERTA MORALES ROMÁN								
8	JUÁREZ HERNÁNDEZ CARLOS DANIEL								
9	JUÁREZ HERNÁNDEZ MARÍA MIRIAM								
10	JUÁREZ ROMERO HUMBERTO								
11	JUÁREZ ROMERO MARÍA DEL ROSARIO								
12	MEDEL ARGUELLO IGNACIO MIGUEL								
13	MORALES NANCO DANIELA								
14	MORALES NANCO ENRIQUE								
15	MORALES NANCO RAÚL								
16	MORALES ROMERO JENNIFER								
17	ORTIZ HERNÁNDEZ MARCOS								
18	ORTIZ JUÁREZ SALVADOR								
19	RODRÍGUEZ LUNA ARMANDO								
20	RODRÍGUEZ LUNA MARÍA ISABEL								

## CONCLUSIONES

El presente proyecto se ha realizado con la finalidad de dar una solución al problema de la falta de comprensión de hechos históricos, de lo que se puede rescatar que los resultados son favorables pues se han cumplido con los objetivos establecidos al inicio del proyecto en la mayoría del grupo en el que fue aplicada la alternativa de solución.

La historia con lo extenso de su repertorio de estudio y con los problemas de falta de veracidad en lo que se cuenta, puesto que la mayoría son hechos de los que no se tiene seguridad de su certeza, se lleva a cabo como estudio de las ciencias sociales, y llevado como una materia de educación básica en la cual se deben de tener conocimientos básicos de ella para poder pasar de curso escolar; sin embargo, no se le ha dado énfasis a su estudio, por las mismas razones que se plantean anteriormente, y siendo esa la principal razón para darle mucha importancia, por lo difícil de su estudio.

Con lo ya planteado, se puede concluir que los conocimientos históricos tienden a ser complicados para entender, ya que siempre lo mas alejado a nuestra experiencia propia suele ser lo mas problemático para asimilar, sin embargo con las herramientas apropiadas podemos llegar a obtener ese conocimiento. En este caso la herramienta utilizada para llegar a este conocimiento es el juego de simulación; y el conocimiento a llegar, es la base para la construcción de la comprensión de hechos históricos, y son el manejo de los conceptos espacio, tiempo, sociedad y cambio.

Mediante todo el estudio realizado se tuvieron dificultades, puesto que el manejo de la historia no es tan factible, para alumnos que no cuentan con bases necesarias para la aprehensión de esos conocimientos. Sin embargo se realizaron todas las actividades planteadas de manera que pudiesen ser viables para el entorno en el cual se desarrolló el proyecto y así tener el mínimo de errores para con los alumnos.

Los alumnos por su parte participaron favorablemente para la construcción de las actividades. Contaron con ciertas dificultades al comienzo de la aplicación pues la actividad realizada era nueva para su forma de trabajo común, sin embargo la adaptación fue rápida y eficaz, con ello los alumnos pudieron comprender mejor los contenidos, gracias a su cooperación participativa y su buena forma de organización; cabe mencionar que esta actitud no fue para todos, pues algunos no pudieron alcanzar la comprensión de los hechos históricos como en un principio de pensó; aun así, y como ya se había mencionado anteriormente, la mayoría cumplió con las expectativas.

Y a pesar de que el proyecto no cuenta con un 100% de eficacia, se puede demostrar que, realizando las actividades de manera sistemática y constante se llegan a buenos resultados, dando así un buen desempeño del proceso de enseñanza – aprendizaje.

## BIBLIOGRAFÍA

- Clifton B. (Marzo de 2009) [http://tochtli.fisica.uson.mx/educacion/la\\_psicolog%C3%ADa\\_de\\_aprendizaje\\_del.htm](http://tochtli.fisica.uson.mx/educacion/la_psicolog%C3%ADa_de_aprendizaje_del.htm)
- Historia. (2009, 12) de marzo. *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 04:52, abril 4, 2009 from <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia&oldid=24754586>.
- Juego de rol. (2009, 18) de marzo. *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 23:11, Marzo 21, 2009 from [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Juego\\_de\\_rol&oldid=28165925](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Juego_de_rol&oldid=28165925).
- Piaget J, (1982) La construcción de lo real en el niño, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, p. 198.
- SEP. (1994)Libro para el maestro, Historia, Geografía y Educación Cívica Tercer grado, P. 14
- SEP. Libro para el maestro, Historia, Geografía y Educación Cívica Tercer grado, P. 16
- Vigotsky, L. (1988) El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Cap. 6.: Interacción entre Aprendizaje y Desarrollo. Ed. Grijalbo. México.

**ANEXOS**

## ANEXO 1

### CUESTIONARIO DE HISTORIA

¿Qué entiendes por Historia?

¿Consideras importante a la Historia y porqué?

¿Qué sabes de la Historia de tu familia?

¿Qué sabes de la Historia de tu comunidad?

### CONOCIMIENTOS BÁSICOS DE LA HISTORIA DEL PAÍS

Menciona que sabes acerca de la guerra de independencia

¿Quiénes participaron en la batalla del castillo de Chapultepec?

¿Menciona las causas de la batalla de 5 de mayo?

¿Quiénes intervinieron en dicha guerra?

¿Quién duro mas de treinta años en el poder e introdujo el ferrocarril al país?

Menciona los principales participantes de la revolución Mexicana

## ANEXO 2

TU QUE SABES diagnostico

### OBJETIVO

Saber que tanto el niño sabe de su historia y consecuencias.

### DESARROLLO

Empezar hacer preguntas de todo lo que aprendieron del año pasado y como ven la historia de su comunidad, y si les gustaría estar en esa época.

## ANEXO 3

### EL ARADO diagnostico

El juego consiste en simular los trabajos propios de un arado.

### OBJETIVO.

Favorecer el apoyo mutuo y la confianza en el grupo.

### DESARROLLO

Se forman grupos de tres, dos hacen de bueyes y uno de arado, cada buey o vaca se agarra al arado con la muñeca o ante brazo. También se puede hacer con una barra o palo, sujetado por los dos bueyes al que se agarra al arado.

Éste, con los ojos cerrados, pies juntos y las piernas flexionadas es:

- arrastrado, simulando la acción de arar;
- transportado a otras tierras;
- limpiado; etc.

Después se cambian los papeles.

Es importante insistir en que la función del arado no consiste en oponerse a los bueyes, si no en dejarse llevar.



## ANEXO 4

### LAS PREGUNTAS

#### OBJETIVO

Rescatar los conocimientos abordados en la lectura pasada.

#### DESARROLLO

Que los niños se hagan preguntas entre si de lo que aprendieron de la clase pasada para recordar las ideas principales.

Te acuerdas te acuerdas que Hidalgo fue el iniciador de la Independencia; y ellos responden si o no y así sucesivamente haciendo diferentes preguntas.

## ANEXO 5

### ORO O PLATA

#### OBJETIVO

Rescatar los conocimientos abordados en la lectura pasada.

#### DESARROLLO

Cada jugador avanza hacia el otro dando un paso por vez. El primer jugador que da un paso dice oro y coloca un pie justo delante del otro. El otro jugador hace lo mismo pero dice plata cada vez que mueven un pie hasta que llegan casi a tocarse. El jugador que ha de dar el último paso, aunque el espacio sea muy pequeño y no le quepa el pie, será el primero en elegir un compañero de su equipo; a continuación el otro jugador elige un compañero y así sucesivamente hasta que todo el grupo queda organizado en dos grupos.

## ANEXO 6

### LOS ÁRBOLES

#### OBJETIVO

Rescatar los conocimientos abordados en la lectura pasada.

#### DESARROLLO

Había una vez un bosque lleno de árboles móviles que movían sus ramas alegremente, escucharon un ruido y era el talamontes, entonces decidieron disfrazarse:

Puente: dos personas se toman de las manos y así estuvieron hasta que se fue el talamontes después nuevamente movieron sus ramas alegremente y felices. Entonces de repente escuchan que llega el talamontes.

Se convierten en nube tres personas, y así estuvieron hasta que se fue el talamontes, juegan nuevamente sus ramas movían alegremente de repente escuchan un ruido y se convierten en chorrillo cuatro personas y cantan la canción aya la fuente había un chorrillo se hacia grandote se hacia chiquito estaba de mal humor ...

Y después se convierten en estrella cinco personas así el talamontes se va y no hace daño a los árboles

## ANEXO 7

### TIERRA

En este juego se trata de levantar o rodear a la persona que recibe un objeto al mismo tiempo que diga los antecedentes del pasado que sepa.

### OBJETIVO.

Rescatar los conocimientos abordados en la lectura pasada.

### DESARROLLO

Los jugadores están de pie formando un círculo, menos uno que esta en el centro con una pelota. Lanza la pelota a alguien del grupo y él debe decir algo que recuerde de la lectura pasada.

Si la persona no recuerda nada de la lectura el grupo le deberá recordar algo importante y así sucesivamente.

## ANEXO 8

### EL TÚNEL DEL TIEMPO

El juego consiste en escoger y situarse en la época histórica que aun mas le hubiera gustado vivir.

### OBJETIVO

Estimular la perspectiva histórica.

### DESARROLLO

Sentados en circulo el animador les explica que, mediante los poderes mágicos del túnel del tiempo, pueden ser transportados a la época histórica que mas les hubiese gustado vivir. Cada jugador con los ojos cerrados piensa en esa época sabiendo que tiene el poder de introducir o modificar si lo cree preciso. Tan pronto se hayan decidido y situado en la época que hayan escogido, abre los ojos pero continúan en silencio a que todos los hayan abierto una vez que esto ocurre empiezan a escoger sus emociones y motivos.

## ANEXO 9

### EL PALO

#### OBJETIVO

Rescatar los conocimientos abordados en la lectura pasada.

#### DESARROLLO

Empezar a cantar lo siguiente:

Palo, palo, palito, palo, palito, palo eh, eh, eh, eh, palo, palito, palo, eh.

Y con la mano hacer movimientos pulgar es palo, índice palito y meñique eh, y moverlo como sigue la canción, y el que pierda nos dice que recuerda con las lecturas anteriores.

## ANEXO 10

### EL BAILE DE LOS GLOBOS

En el juego se trata de evitar que caigan los globos al suelo mientras se baila al son de una música.

#### OBJETIVO.

Rescatar los conocimientos abordados en la lectura pasada.

#### DESARROLLO.

Los participantes se agrupan por parejas cada uno con su globo.

Cuando comienza a sonar la música todos empiezan el baile intentado que los globos no caigan al suelo. Para eso pueden utilizar cualquier parte del cuerpo sin soltarse de su pareja.

Si para la música, los participantes dejan de bailar y se sueltan de su pareja, aunque deben seguir manteniendo los globos en el aire.

Al sonar de nuevo la música, vuelven a emparejarse con otra persona y prosigue el juego con la misma dinámica.

Los que pierdan realizaran un comentario acerca del tema.

## ANEXO 11

MARIA DE LA PAZ

OBJETIVO

Rescatar los conocimientos abordados en la lectura pasada.

DESARROLLO

Formar un círculo y agarrarse de las manos juntas una sobre otra pero no el mismo niño debe de que dar sus manos arriba o a bajo dependiendo de cómo quede invertida sus manos, y empezar a cantar:

Maria de la paz, paz se hecho para tras, tras, uno, dos, tres..., y así hasta llegar al diez y si le pega a su compañero tiene que dar una opinión de lo que se vio en la lectura anterior.



## ANEXO 12

### LOS GALLOS Y GALLINAS

#### OBJETIVO

Rescatar los conocimientos abordados en la lectura pasada.

#### DESARROLLO

Formar equipos uno de niños y otros de niñas hacer una hilera que se vean de frente a frente, y cada vez que el animador diga gallinas tienen que perseguir a los gallos, y si dice gallos estos deben de perseguir a las gallinas, cada vez que mencionen tienen que perseguir y agarrar a los que no se mencionaron, y cada vez que agarren uno él o ella deben de mencionar cosas importantes de lo que vieron en la clase anterior.

## ANEXO 13

### EL GLOBO EN EL AIRE

En este juego se trata de mantener un globo en el aire, mientras que los jugadores van indicando lo más relevante del tema pasado.

#### OBJETIVOS.

Que el niño rescate lo aprendido en la anterior lectura.

#### DESARROLLO

El grupo debe de mantener un globo en el aire, cada vez que un jugador le da un golpe hacia arriba dice en voz alta lo más relevante de la lectura pasada, un mismo jugador no puede tocar dos veces seguidas el globo. Sin embargo puede hacerlo si corre peligro de caer al suelo.

Con grupos numerosos puede hacerse subdividiendo el grupo e introduciendo más globos.

## ANEXO 14

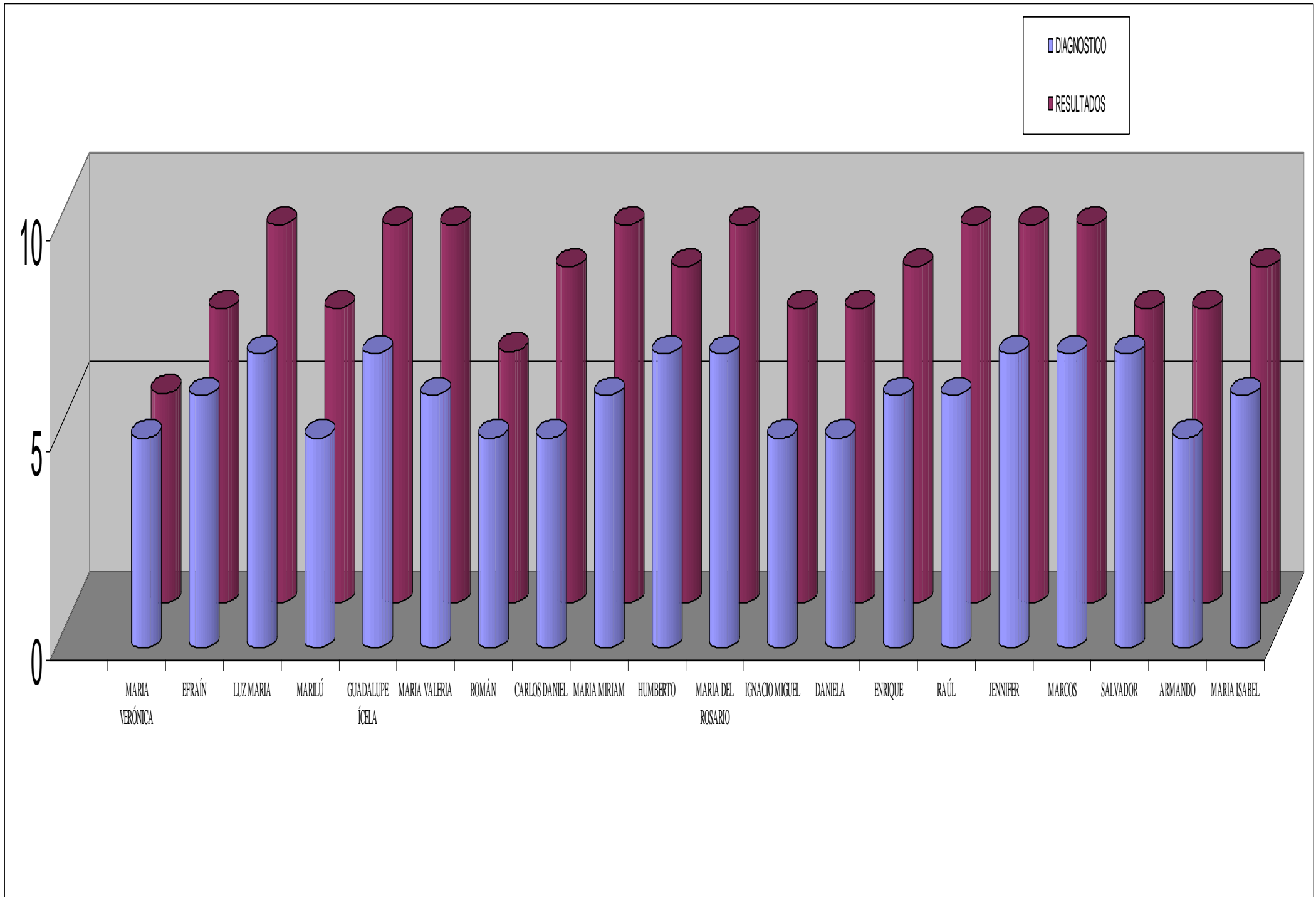
### MESA REDONDA

#### OBJETIVO

Rescatar los conocimientos abordados en la lectura pasada.

#### DESARROLLO

En la mesa redonda hacer pregunta de lo que hemos visto y dar opiniones de que si fue correcto o no lo que paso, y anotar las ideas principales.



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN									
No. P.	NOMBRE	CONOCIMIENTOS PREVIOS	CONCEPTO DE PASADO	TIEMPO	ORDENAMIENTO	CAUSALIDAD	PARTICIPACIÓN	IDENTIFICA EL CAMBIO	ESPACIO
1	ARGUELLO ROMERO MARÍA VERÓNICA		x						
2	COLORADO COLULA EFRAÍN	x	x						
3	COLORADO HERNÁNDEZ LUZ MARÍA	x	x					x	
4	COLORADO HERNÁNDEZ MARILÚ		x						
5	COLORADO ROMERO GUADALUPE ÍCELA	x	x		x			x	
6	COLORADO ROMERO MARÍA VALERIA	x	x		x				
7	HUERTA MORALES ROMÁN		x						
8	JUÁREZ HERNÁNDEZ CARLOS DANIEL	x							
9	JUÁREZ HERNÁNDEZ MARÍA MIRIAM	x	x		x				
10	JUÁREZ ROMERO HUMBERTO		x						
11	JUÁREZ ROMERO MARÍA DEL ROSARIO	x	x		x	x			
12	MEDEL ARGUELLO IGNACIO MIGUEL		x						
13	MORALES NANCO DANIELA		x						
14	MORALES NANCO ENRIQUE	x	x		x	x		x	
15	MORALES NANCO RAÚL	x	x						
16	MORALES ROMERO JENNIFER	x	x						
17	ORTIZ HERNÁNDEZ MARCOS	x	x		x	x		x	x
18	ORTIZ JUÁREZ SALVADOR		x						
19	RODRÍGUEZ LUNA ARMANDO	x	x			x			
20	RODRÍGUEZ LUNA MARÍA ISABEL	x	x		x			x	