



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA**  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA**  
**NACIONAL**

---

---



**UNIDAD 212**

**“Juego de Roles, una alternativa didáctica  
para enseñar Historia en Quinto Grado”**

**Tesina**

**Que para obtener el Título de Licenciada en  
Pedagogía**

**Presenta:  
Veronica Flores Linares**

Teziutlan, Puebla; Junio 2015



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA**  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA**  
**NACIONAL**



---

---

**UNIDAD 212**

**“Juego de Roles, una alternativa didáctica  
para enseñar Historia en Quinto Grado”**

**Tesina**

**Que para obtener el Título de Licenciada  
en Pedagogía**

**Presenta:  
Veronica Flores Linares**

**Tutor  
Jesús Flores Benítez**

Teziutlan, Puebla; Junio 2015

**DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

U-UPN-212-15/670.

Teziutlán, Pue., 10 de Junio de 2015.

C.

**Verónica Flores Linares**  
**Presente.**

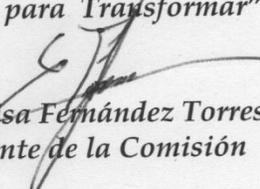
En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa:

**Tesina**

Titulada:

**"Juego de Roles, una Alternativa Didáctica para Enseñar Historia en Quinto Grado"**

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 un ejemplar y cinco cd's rotulado en formato PDF como parte de su expediente al solicitar el examen.

SEP  
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS  
**Atentamente**  
**"Educar para Transformar"**  
  
**Mtra. Elsa Fernández Torres**  
**Presidente de la Comisión**  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

EFT/scc\*

CALLE PRINCIPAL IGNACIO ZARAGOZA No. 19 Bo. DE MAXTACO, TEZIUTLÁN, PUE. TEL. Y FAX 01 (231)31 2 23 02

## **AGRADECIMIENTOS**

*A Dios por permitirme llegar a cumplir una de las metas que me he fijado a lo largo de la vida, por iluminar mi camino y por darme fortaleza para culminar satisfactoriamente.*

*A mi padre **Guadalupe Flores Vera** por creer en mí, por brindarme su confianza y su apoyo incondicional y darme animo en todo momento.*

*A mi madre **Eva Linares Carrera** porque ha sido uno de los pilares más fuertes que me han sostenido, por la ayuda que me ha dado todos los días, por su amor y comprensión ante los obstáculos que se me han presentado, por el amor incondicional de cada día.*

*A mi hija **Jennifer Reyes Flores**, que es la inspiración que me hace ser mejor cada día y que me motiva a seguir cumpliendo todos los sueños y metas que me he propuesto.*

*A ti **Juan Carlos Reyes Reyes**, porque sobre todas las cosas y a pesar de las adversidades has estado siempre conmigo, este logro es de ambos.*

*A mi hermanas **Fabiola Flores Linares** por proporcionarme el ejemplo claro de que las metas se logran con perseverancia y responsabilidad y a **Praceli Flores Linares**, que me exhorta siempre para creer en mi tenacidad y capacidad para brillar todos los días.*

*En especial a la Ing. **Alicia Juana Sánchez Solís**, por su paciencia, apoyo y dedicación en cada etapa de la Licenciatura.*

# Índice

Introducción.....	7
Estructura de la Tesina.....	14
Justificación.....	15

## Capítulo I

### Marco Contextual

1.1 Contexto Socio histórico - Cultural.....	21
1.2 Antecedentes del problema.....	28
1.2.1 Organización.....	29
1.3 Antecedentes de la alternativa.....	31
1.4 Tipo de investigación.....	33

## Capítulo II

### Marco Teórico

2.1 Dimensión del campo.....	37
2.2 Conceptualización.....	42
2.2.1 El juego de Roles.....	43
2.2.2 Aspectos importantes del juego de Roles.....	45
2.2.3 Importancia del diseño de estrategias.....	47
2.3 Teoría Cognoscitiva.....	48
2.4 Teoría del Aprendizaje Significativo.....	55

## Capítulo III

### Marco metodológico

3.1 Tipo de investigación.....	61
3.2 Tipo de enfoque .....	62
3.3 Universo, población y muestra.....	64
3.4 Metodología, técnicas y estrategias.....	68

## Capítulo IV

### Alternativa de Solución

4.1 Fundamentación Teórica.....	78
4.2 Contenido de la propuesta.....	82
4.3 Descripción de la propuesta.....	84
Conclusion.....	86

### Planeaciones

### Anexos

### Apéndices

### Bibliografía

## INTRODUCCION

El conocimiento de la realidad es indispensable en cualquier momento del actuar humano, el conocimiento completo y oportuno de la realidad es decisivo a la hora de formular un escrito o en el caso de los niños a la hora de interpretar los hechos del pasado para seguir esa línea del tiempo y llegar a la actualidad. Esta participación para lograr el conocimiento de la realidad, no encuentra sentido si se hace con técnicas manipuladoras, ni con el simple recurso de tomar como informante calificado a una persona especial, por el contrario requiere la puesta en práctica de opciones diferentes, de propuestas innovadoras que salgan de lo tradicional y que impulsen a los niños a poder expresarse de manera oral y escrita de manera práctica frente al resto del grupo en lugar de contestar cuestionarios y caer en la memorización de personajes y fechas importantes para la formación de nuestra identidad nacional.

Una adecuada presentación de contenidos, conducción del grupo y uso de materiales de apoyo para despertar el interés del alumno, nos evitará, caer en una desgastante rutina o en la copia de modelos rígidos que cansen a los alumnos y al docente, por lo regular se le da mayor peso a las asignaturas de Español y Matemáticas, dejando de lado a la geografía, la historia y las ciencias naturales.

El estudio de la Historia no debe concebirse como un hecho aislado sino como parte de un proceso que para su análisis requiere de otras ciencias, por lo tanto, la debida correspondencia permitirá mayor facilidad para su enseñanza, la memorización de datos y fechas resulta caduca y no cumple con las necesidades que el alumno tiene en esta época, donde la reflexión y la crítica permitirán un mejor desarrollo para su vida futura, por lo que es necesario enseñar la Historia con un enfoque dialéctico que permita la libre manifestación de opiniones como resultado del análisis crítico y reflexivo, que permita al alumno indagar sobre las causas y las consecuencias que han traído consigo los hechos históricos no solo en México, sino en todo el mundo .

Al llegar al cuestionamiento de para qué enseñar Historia y de qué manera enseñarla, implica profundizar en la conceptualización propia del docente y en su capacidad para determinar las metas a seguir, así como reconocer la necesidad de cambiar la metodología, las estrategias y las actividades que por largo tiempo se han estado practicando, es decir si el docente cambia sus perspectivas y conceptualizaciones podrá otorgar esas nuevas concepciones al alumno.

Partiendo de esta necesidad y de la experiencia propia que he tenido, es que se propone el juego de roles como una alternativa didáctica para poder enseñar a los alumnos de manera divertida y más práctica que teórica; el juego de roles definido de manera simple es actuar, actuar como un personaje que se selecciona del libro de texto de historia que en algún momento existió y es aquí donde el actor en este caso alguno de los niños que conforman el grupo, desempeña el papel de un personaje determinado.

La educación, entendida como un proceso permanente que comprende a toda la población y no sólo a los escolares, tiene influencia fundamental en el desarrollo de la economía, en el desarrollo de la personalidad de cada alumno, debido a que en ella se finca el adiestramiento de la mano de obra, la creación de tecnología y los cambios en la estructura mental del individuo, capaces de asimilar las actitudes, habilidades y valores necesarios, por lo tanto, la educación comprende también la formación de una cultura básica en el individuo que lo prepare para enfrentar los problemas y retos que la sociedad exige.

La historia, una de las áreas más bellas del conocimiento, de las que instruyen, aquella que nos permite deleitarnos con los hechos del pasado y vislumbrar el futuro, guarda en ella una riqueza cultural impresionante cuya esencia no ha sido completamente enseñada a los alumnos, sino que solo se ha enseñado por pedacitos y de manera inadecuada, la historia no es la sencilla ciencia del pasado, sino resultado de un constante vaivén entre el presente y el pasado.

Durante el desarrollo de mi observación respecto a la práctica docente en quinto grado de primaria, se sigue notando que la mayoría de los profesores a continúan efectuando su trabajo con un enfoque meramente tradicional, en el cual el alumno es un ser pasivo que únicamente asiste a la escuela a recibir los conocimientos que el profesor tiene que darle, conocimientos que se presentan como algo acabado, sin opción a réplica, además de que rara vez la actividad desarrollada, trasciende fuera de los muros del salón de clase, siendo también notorio el hecho de que se confunde el término actividad con el activismo, porque si bien es cierto que el alumno realiza ciertas actividades, éstas por lo general, fueron impuestas o sugeridas por el profesor o tomadas del plan y programas tal cual están estipuladas, sin darles una adecuación acorde a las necesidades del grupo en cuestión y sin dar oportunidad a que sea el propio alumno quien las sugiera y las lleve a efecto, todo esto dentro de sus limitaciones y con orientación y asesoría del profesor.

Como se mencionó anteriormente esta investigación lleva consigo proponer el juego de roles como alternativa didáctica para enseñar historia, para poder salir de la rutina y brindar cierta libertad y confianza a los alumnos para echar a volar la imaginación y que cada alumno pueda usar su creatividad y ponerse en su papel de determinado personaje, si lo vive y se siente como él le será más fácil la comprensión del por qué actuó de tal manera y con qué intención lo hizo en determinada época.

Independientemente del género, la actuación está limitada por las características de un personaje y de un escenario, quien desempeña el rol actúa de la forma en que cree que su personaje debería actuar, en algunos casos, al igual que en los ensayos de una obra, el actor va a recibir retroalimentación de cuán correctamente fue capaz de desempeñar su rol, la atmósfera o escenario es definido antes de que comience el juego por el director del mismo, una vez en el escenario, los jugadores son libres de crear la atmósfera elaborando su personaje dentro de los límites establecidos.

El juego de roles es una técnica mucho más utilizada en eventos educativos basados en los principios del aprendizaje experimental, razón por la cual los docentes no siempre tienen que lograr que los principiantes se centren en su experiencia pasada o conocimientos previos del ciclo escolar anterior; pueden ayudarles a construir experiencias en situaciones desarrolladas en los talleres, una buena forma de hacer eso es a través del juego de roles.

En base al diagnóstico y a la experiencia que se adquiere dentro del aula de clases se puede demostrar que como lo menciona Nefaque Luis (2013, p. 20) en la actualidad los maestros aún siguen planeando la clase de historia y civismo, que consiste básicamente en elaborar cuestionarios y resúmenes, el niño lee pero no comprende los contenidos de la historia y lo único que hace es aprenderse de memoria los nombres de los personajes importantes, las fechas de cada acontecimiento y los lugares donde ocurrieron los hechos pasados.

Para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de la historia en los seis grados que se contemplan en el plan y programas de estudio, se han organizado de manera progresiva todos los temas que se van a tratar, estos conocimientos que el alumno adquiere, los va a enfocar con los acontecimientos del pasado que han hecho historia en el presente, también se pueden realizar narraciones, explicaciones y actividades que seguirán la secuencia de las conmemoraciones cívicas que se deben celebrar en la escuela.

Para comprender mejor la historia, es importante documentarse en diferentes fuentes de información directas que pueden ser las revistas, planillas, libros auxiliares, mapas, enciclopedias, almanaques, películas y la información oral que se transmite de generación en generación; también las fuentes indirectas como son los monumentos, ruinas, herramientas de trabajo, algunos antecedentes que permitan saber, conocer y comprender mejor los acontecimientos que tuvieron lugar en determinados tiempos y sitios.

Para cumplir los propósitos que se establecen en el Plan y programas de estudio, es importante considerar los materiales que la Secretaría de Educación Pública proporciona como la guía del maestro, el avance programático, el plan y programa de estudio y el libro de texto del alumno, pues en ellos se señalan los fundamentos, la organización y las estrategias que se proponen para abordar los contenidos de historia en la escuela primaria y además la actitud del maestro y la disposición de querer salir de la educación tradicional y tomar el riesgo de poder intentar innovar y poner a prueba diferentes actividades en la que participen directamente los alumnos y puedan comprender acontecimientos y no solo memorizarlos.

Pues bien todos sabemos que la historia es reflexión, es conocer el pasado para poder tener un mejor presente y un mejor futuro, pero si se deja de lado la importancia de la asignatura se estaría truncando el desarrollo de los niños, pues a la edad de 11 años que es el parámetro normal de edad en la que los niños cursan quinto grado, se debe de promover amor a la historia, debido a la misma importancia que español, matemáticas y demás asignaturas, todos nos quejamos de la situación actual del país, pero quién ha hecho algo para llegar a la reflexión en los alumnos, desde pequeños se puede guiar a los niños para deducir soluciones a diversos problemas no solo ficticios o inventados sino también de la vida real y actual, primero observar, tener confianza en el grupo, platicar con el docente, al estar en clase, se puede dar cuenta de que a pesar de realizar planeaciones en las que incluye material, recursos didácticos y aprendizajes esperados, no las lleva a cabo, solo pone a los alumnos a llenar cuestionarios y leer para realizar resúmenes que al fin de la clase revisa a quien termina la actividad, a quien no, se la deja de tarea para su casa. Esto no debe llevarse a cabo de esa manera, pues de acuerdo con Piaget, desde el punto de vista de las relaciones interindividuales el niño, a partir de los siete años, es capaz, efectivamente, de cooperar puesto que ya no confunde su propio punto de vista con el de los demás, sino que disocia estos últimos para coordinarlos, en esta parte el autor hace una comparación, pues en los pequeños no se distingue claramente lo que es actividad privada de lo

que es colaboración: los niños hablan, pero no sabe si escuchan; y ocurre a veces que se ponen varios a efectuar el mismo trabajo, pero tampoco sabemos si en realidad se están ayudando. Cuando observamos a los grandes resulta sorprendente un doble progreso: concentración individual, cuando el sujeto trabaja para sí mismo y colaboración efectiva cuando hay una vida común, pero estos dos aspectos de la actividad que se inicia hacia los siete años son, en realidad, complementarios y provienen de las mismas causas, cabe mencionar que estas actitudes cambian en los niños a partir de los siete años, entonces tengamos en cuenta que a la edad aproximada de 10 u 11 años ya tienen aún más claro lo que hacen y lo que piensan, en cuanto al comportamiento colectivo de los niños, a partir de los siete años hay un notable cambio en las actitudes sociales, por ejemplo, en los juegos reglamentados, es sabido que un juego colectivo, como por ejemplo el de las canicas, supone un gran número de reglas variadas, que concretan la forma de lanzar las canicas, su situación, el orden de las tiradas sucesivas, los derechos de apropiación en caso de triunfar, etc.

De igual manera se puede observar y dar fe de que los niños se aburren, prefieren hacer otra cosa, jugar hablar, salirse del salón, porque de alguna manera se les está limitando a ser nuevamente pasivos y no participan activamente en la clase, pero el respeto mutuo conduce a nuevas formas de sentimientos morales, distintas de la obediencia exterior inicial. Se pueden mencionar, en primer lugar, las transformaciones relativas al sentimiento de la regla, relacionando ésta a los niños entre sí al igual que une al niño con el adulto por tomar un ejemplo, se puede hablar de una categoría como la de las reglas, la forma en que los niños se someten a los reglamentos de un juego colectivo, incluso cuando este juego es totalmente infantil, como en el caso de las canicas: mientras que los pequeños juegan de cualquier forma, imitando cada uno a su modo las distintas reglas aprendidas de los mayores, los niños de más de siete años se someten de modo mucho más preciso y coordinado a un conjunto de reglas comunes, aquí es donde puede aplicarse, el juego de roles.

Es verdad que los docentes llevan auestas una gran responsabilidad, no solo enseñar o educar porque la educación empieza en el hogar, con la familia, sino la misión más importante y a la que se comprometen cuando juran ejercer su profesión con ética y responsabilidad, la de crear un país mejor, transformar la realidad, que no tiene nada que ver con la mentira que los medios de comunicación nos han hecho creer, si los niños no piensan de manera crítica y no reflexionan, entonces los docentes seguirán siendo reproductores de lo mismo, no se puede aspirar a algo mejor, si no se ponen buenos cimientos en los pequeños, que son el futuro del mañana.

Todo con la intención principal de ayudar a los alumnos a formar su identidad nacional ya que ellos también en un futuro no muy lejano formarán parte de la historia y de lo que está sucediendo actualmente en la sociedad, de los movimientos, de las reformas. De esta manera mediante el análisis de la importancia de la historia y sobre todo por lo observado se llega a plantear la pregunta de investigación: ¿El juego de roles será una alternativa para poder mejorar la manera de enseñar historia con los alumnos de quinto grado en la escuela primaria “José María Morelos y Pavón”? y a continuación se mencionan los objetivos:

#### **Objetivo General:**

Proponer el juego de roles como una estrategia mediante la cual se mejore la enseñanza de Historia, en los alumnos del quinto grado de la escuela primaria “José María Morelos y Pavón” C.C.T 21DPR065Z ubicado en Tlacotepec de Benito Juárez, Puebla.

#### **Objetivos Específicos**

- Diagnosticar las necesidades que presentan los alumnos de quinto grado en la asignatura de Historia de la escuela primaria “José María Morelos y Pavón” C.C.T 21DPR ubicado en Tlacotepec de Benito Juárez, Puebla.

- Elaborar un plan de trabajo para enseñar historia mediante el juego de roles a los alumnos de quinto grado de la Escuela Primaria “José María Morelos y Pavón” C.C.T 21DPR ubicado en Tlacotepec de Benito Juárez, Puebla.

## **Estructura de la Tesina**

El presente trabajo de investigación es de tipo descriptivo ya que en un estudio descriptivo se seleccionan una serie de conceptos o variables y se mide cada una de ellas independientemente de las otras, con el fin, precisamente, de describirlas.

Dicha investigación busca especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno, el énfasis está en el estudio independiente de cada característica, es posible que de alguna manera se integren la mediciones de dos o más características con el fin de determinar cómo es o cómo se manifiesta el fenómeno en este caso como se enseña historia en quinto grado, por lo que se realizó un profundo análisis para poder cumplir con los objetivos mencionados anteriormente. Acontinuacion se detalla la estructura de la tesina, la cual quedó de la siguiente manera:

El capítulo I denominado Contexto Socio Histórico Cultural se refiere básicamente a la ubicación y delimitación del contexto geográfico en donde se llevó a cabo la investigación, se describe sus costumbres, profesiones de las personas que viven en dicho contexto, las características generales de organización en la escuela, así como el tipo de investigación, técnicas para la recolección de datos y los antecedentes de la enseñanza de la historia.

En el capítulo II habla de lo general a lo particular respecto de los campos, la descripción del juego de roles, algunos aspectos importantes a considerar, así como la importancia del diseño de estrategias y también el sustento de la teoría con el respaldo de su respectivo autor.

Continuando con el capítulo III, denominado Marco Metodológico, este se refiere al tipo de investigación, tipo de enfoque y a la conformación del universo, población y muestra, junto con la metodología técnicas y estrategias.

Por último, el capítulo IV contiene la alternativa de solución: en este apartado se da la descripción de la propuesta, estrategias, metodología de la alternativa de solución a utilizar y los teóricos sustentan dicha investigación, junto con las respectivas planeaciones y conclusiones.

## **Justificación**

Con base en la investigación realizada se propone el juego de roles como alternativa para poder impartir la materia de historia a los alumnos de quinto grado buscando una mejora en la calidad de vida y de comprensión de los hechos históricos que le serán útiles en el diario desempeño en todas las esferas o ámbitos de la sociedad.

El aprendizaje de la historia, permite comprender los problemas sociales para ubicar y darle importancia a los acontecimientos de la vida diaria, para usar críticamente la información y para convivir con plena conciencia ciudadana, en este sentido estoy de acuerdo con Prats y Santacana (2010, p. 80) cuando describen que el estudio de la historia en la escuela puede servir para facilitar la comprensión del presente, ya que no hay nada en el presente que no pueda ser comprendido mejor conociendo los antecedentes y es por eso que la historia no tiene la pretensión de ser la única disciplina que intenta ayudar a comprender el presente, sino el pasado. Y no es sólo el relato del pasado, sino el análisis de éste que sirve para explicar el presente porque ofrece una perspectiva que ayuda a su comprensión.

Uno de los propósitos principales de la enseñanza de la historia a lo largo de la educación básica es que los alumnos desarrollen el pensamiento y la conciencia histórica, para que cuenten con una mayor comprensión de las sociedades contemporáneas y participen en acciones de beneficio social de manera responsable e informada, pues la historia no es ni puede ser una simple descripción de acontecimientos, ni mucho menos una sistematización de acontecimientos tal como sucedieron.

V. Arista, F. Bonilla y L. Lima (2010 p. 10) hacen énfasis en que el uso de los libros de texto gratuito en la educación básica en México, son el principal referente de los maestros como material educativo. Por lo que considera que representan el conjunto de conocimientos que un alumno de educación primaria y secundaria debe tener, motivo por el cual, la calidad de la intervención pedagógica está mediada por la solidez de su formación, los libros de texto gratuito son el principal material educativo de los maestros, su forma de utilización es diversa ya sea desde la aplicación directa con los alumnos, hasta como medio para la formación continua a veces, personal e informal del maestro.

Además siguen siendo los únicos documentos de lectura existentes en las comunidades aisladas con funciones literarias y referenciales, si bien el libro es importante por el uso y el contenido, no es enriquecedor que solo se ponga a los alumnos a contestar las páginas y cuestionarios solo por contestar, aun sin de este trabajo está conformado por dos relatos de observaciones realizadas (ver apéndice C y D) durante la jornada en el aula de quinto grado de la escuela primaria “José María Morelos y Pavón”, los cuales pueden dar cuenta de que el docente utiliza la manera tradicional para enseñar esta asignatura, lo cual pudo ser contrastado con la materia de español, en la cual si realizan trabajos por equipos y elaboran laminas para exponerlas frente a grupo así como escenarios para una obra de teatro denominada “la bella durmiente”

De igual manera se realizó un cuestionario (Ver apéndice E) a los alumnos de quinto grado para conocer qué actividades les gusta más realizar en clase, que consta de 15 preguntas para saber si les gusta trabajar en equipo o individualmente, a lo cual el 70% contestó que individualmente, mientras que el 30% contestó que prefieren hacerlo por equipo, se les explicó de manera breve y rápida en qué consiste la pregunta ¿Realizas las actividades que te indica el docente en el tiempo que tarda la clase de historia? A lo cual el 85% contestó que prefieren hacer otra cosa que escribir, prefieren jugar en el patio o en el salón, y el 15% restante que no hacen nada en clase porque prefieren que se pase rápido el tiempo y llevarse los cuestionarios a casa de tarea.

Como se puede observar los niños se aburren fácilmente, se cansan muy rápido y aunado a esto los niños tienen historia después de recreo, como ya es sabido después de ingerir los alimentos empieza en los organismos la digestión, el cuerpo absorbe más energía y es aún más complicado tener captada la atención de los alumnos, de esta forma el problema esencial que se genera con la enseñanza tradicional de la historia, consiste en la carencia de significado que para los alumnos tiene el estudio de esa disciplina, en consecuencia, no se alcanza la intención educativa de facilitar la construcción racional y sistemática de explicaciones de la realidad histórico-social, ni una comprensión que propicie la participación del educando en la vida social

Los cambios que se han generado en la actualidad en la enseñanza de la historia en la escuela primaria, aparentemente son muy buenos en teoría porque son fruto de grandes historiadores, investigadores y pedagogos a través de la Secretaría de Educación Pública, a pesar de esto los libros de texto resultan interesantes tomando en cuenta la aplicación de métodos y teorías, pero la realidad es que no se llevan a cabo en la práctica docente en cada escuela y hasta la fecha sigue sin tener importancia o un gran peso esta asignatura, en el aula es maestro no es absoluto en su programación de actividades ya que siempre está sujeto al sistema educativo, pero también es cierto que no lo están cuidando todo el ciclo escolar por lo que sería muy fructífero implementar nuevas estrategias y nuevo enfoque a los contenidos ya

estructurados, para poder promover una reflexión y una visión crítica desde temprana edad en los educandos.

Es importante hacer mención que la presente investigación se elaboró para poder mejorar la enseñanza del primer bloque de la asignatura de historia ya que en plan y programas de estudio vigente al igual que en libro de texto, quedan vacíos y también inconclusas las actividades que en este se proponen, de esta inquietud y con fundamento en el camino de reflexión y construcción de propuestas alternativas para la enseñanza de la historia, surge la propuesta aquí mencionada apoyada de la teorías que han logrado imponerse tales como Piaget, Indhler, Ausubel, que han influido en la orientación educativa de planes y programas.

Así mismo sirvieron como base las asignaturas cursadas a lo largo de la licenciatura, tales como introducción a la pedagogía, introducción a la psicología, para poder entender las necesidades de los alumnos y poder dar soluciones a los problemas que presentan los alumnos, así como introducción a la ciencia y sociedad, y estadística descriptiva, para poder entender los tipos de investigación y tener la parte teórica como base para la práctica, la didáctica para poder planear y poder entender las funciones y las alternativas que surgen tales como el juego.

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, e juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera. Arango (2000, p. 4-6), el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo mencionan Jean Piaget y María Montessori, por medio de él, el niño observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea, es tan importante que los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje

individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio en el que se desarrolle. Arango (2000, p. 49)

Uno de los grandes aportes de estos juegos en beneficio del desarrollo educativo, es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación, otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario, otro de los elementos que suele ser origen del fracaso escolar.

Se propone el juego de roles ya que los docentes tienen la facultad de diseñar e implementar un conjunto de acciones destinadas a propiciar el aprendizaje, el docente no es un mero transmisor de información sino que tiene la función de la enseñanza, intervenir, promover y orientar los procesos de aprendizaje de los alumnos y de coordinación de los grupos ( Martínez 2012: 56)

El juego de roles en esta investigación responde a la necesidad de la elaboración de una estrategia, ya que implica no solo la selección de contenidos, sino las estrategias de pensamientos, que permitan interpretar, formular y afrontar los problemas relativos a los conocimientos y al aprender es decir desarrollar la capacidad de “aprender a aprender”. La estrategia no puede ser independiente de los contenidos, ya que las particularidades del contenido condicionan las posibilidades de su enseñanza, por lo que la elección del Juego de Roles apunta a la articulación entre teoría y práctica; la búsqueda de una apreciación crítica de las situaciones a tomar decisiones contextualizadas a partir de las condiciones determinantes que intervienen.

“Las estrategias pretenden facilitar intencionalmente un procesamiento más profundo de información nueva y son planeadas por el docente...” Son procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes

significativos a partir del objetivo y de las estrategias de aprendizaje independiente”. (Díaz F. 1998).

Existen dos tipos de estrategias didácticas:

- Estrategias de enseñanza. Son procedimientos empleados por el profesor para hacer posible el aprendizaje del estudiante. Incluyen operaciones físicas y mentales para facilitar la confrontación del sujeto que aprende con el objeto de conocimiento. (Ferreiro 2004).

- Estrategias de aprendizaje. Procedimientos mentales que el estudiante sigue para aprender. Es una secuencia de operaciones cognoscitivas y procedimentales que el estudiante desarrolla para procesar la información y aprenderla significativamente. (Ferreiro 2004).

Por lo tanto y debido a la importancia que el proceso enseñanza-aprendizaje el juego de roles se encuentra ubicado implícito dentro de las estrategias de enseñanza, las cuales está obligado por compromiso con su profesión a implementar para lograr los aprendizajes esperados de la asignatura y además lograr un aprendizaje significativo en la vida y comportamiento de los alumnos.

# **CAPÍTULO I**

## **Marco Contextual**

### **1.1 Contexto Sociocultural**

Puebla es una de las 32 entidades federativas que integran la república mexicana. Por el número de municipios en que está dividido, el estado de Puebla ocupa el segundo lugar en México, después de Oaxaca, su vecino del sur, como una manera de organizar la administración de ciertas cuestiones gubernamentales, Puebla está dividida en siete regiones geoeconómicas.

La primera región es denominada Huauchinango o Sierra noroeste se encuentra al norte del estado abarcando 32 municipios, colindando al oeste con el estado de Hidalgo, al sur con el estado de Tlaxcala, al norte y noreste con el estado de Veracruz y al este con la segunda región del estado, la segunda La Región II, denominada Sierra nororiental o Teziutlán, se ubica al noreste del estado y se conforma por 30 municipios, limita al norte y este con el estado de Veracruz, al oeste con la región I y al sur con la región III, la Región III denominada Ciudad Serdán se sitúa al suroeste del estado de atasco pasando por Culiacán y está formado por 25 Municipios, presenta una variedad de climas predominando el templado sub-húmedo y el clima frío, la Región IV denominada San Pedro Cholula se encuentra ubicada en la región Centro Oeste del Estado y está integrada por 27 Municipios, a esta región pertenece la zona fría y glacial, la Región V se encuentra ubicada en la Zona Centro del Estado y está comprendida por 8 Municipios . Predominan los climas templados, sub- húmedos y el semi-seco, La Región VI se encuentra al Suroeste del Estado, abarca 45 Municipios presentando gran variedad de climas, predominando los áridos-húmedos con lluvias todo el año, la Región VII se encuentra ubicada en la Región Sureste del Estado, conformada por 50 Municipios, presenta gran variedad de climas que van desde los templados de la Sierra de Zongolica, pasando por los cálidos del Valle de Tehuacán.

Es en esta última donde se ubica Tlacotepec de Benito Juárez, Puebla, Tlacotepec significa “lugar en medio de cerros o a la mitad del cerro”, se

encuentra situado entre las ciudades de Tehuacán y Tecamachalco, y a 80 km de la ciudad de Puebla, colinda con Yehualtepec, Xochitlán Todos Santos y Palmar de Bravo al norte, con Juan N. Méndez y Tepanco de López al sur, Palmar de Bravo, Cañada Morelos y Chapulco al oriente y con Xochitlán Todos Santos y Juan N. Méndez al poniente.

El municipio de Tlacotepec de Benito Juárez, Puebla, para su mejor organización y distribución de recursos está dividido en veinticinco secciones o zonas, yo estoy observando en la 13/ava, Tlacuitlapan la estación, me inserté en la escuela primaria “José María Morelos y Pavón” creada desde el año 1980, es una escuela pública que está conformada por 9 aulas, una la ocupa primer grado, otra segundo, otra más tercero con cuarto, otra quinto y sexto, otra la ocupa la persona de intendencia y vigilancia, otra está destinada a la biblioteca y las dos restantes son bodegas, cuenta con un módulo de sanitarios para niños y otro para niñas, una explanada grande y techada para eventos, homenajes también practican educación física.

La escuela cuenta con un total de 125 alumnos, es la única primaria en la comunidad, también hay dos preescolares y una telesecundaria para estudiar el nivel medio superior los alumnos deben trasladarse al centro del municipio de Tlacotepec de Benito Juárez, Puebla, en esta comunidad la gente se dedica a la ganadería y a la agricultura, en mayor proporción, pero algunos padres de familia también se dedican al oficio de albañilería, pues en los últimos años debido al retraso de lluvias, han perdido muchas cosechas en el campo.

Otra parte de la población como lo son jóvenes y señoritas que no pudieron o quisieron continuar con estudios posteriores al básico, decidieron insertarse en maquiladoras de Magdalena Cuayucatepec, con la intención de abastecer necesidades básicas, a pesar de que hay familias que tienen muchos hijos, la mayoría solo están conformadas por dos hijos mínimo y máximo tres. La comunidad no es una zona marginada pero si tiene

necesidades que aún no han sido cubiertas como el adoquinamiento de calles y drenaje, entre otras.

La escuela solicita una cuota a la hora de inscribir a los niños por padre no por niño, está conformada por tres maestras y el director, pero él también atiende a un grupo de niños, mensualmente se da la cooperación de intendencia y con eso se mantiene la escuela, por otra parte es significativo mencionar que las expectativas para los niños a futuro varían, pero por lo regular los niños van a la escuela solo para aprender a leer, escribir, sumar y restar, por lo que el presente trabajo se realiza a través de la observación en la escuela primaria José María Morelos y Pavón la cual cuenta con diez aulas, un grupo por cada grado y solo cuatro docentes, por lo que dos docentes dan clases a dos grupos, yo lo llevo a cabo en quinto grado, ya que a mi parecer la historia es de suma importancia.

Siendo esta la situación en los niños desde que ingresan a la educación primaria con esa mentalidad de los padres, que a su vez la infunden a los niños, y tomando en cuenta que solo los mandan a la primaria para aprender las cuatro operaciones básicas de matemáticas y a leer y escribir en español, no es posible siquiera llegar a imaginar que les importe la asignatura de historia, que comúnmente es relacionada con fechas y personajes de eventos relevantes como la independencia de México y la revolución Mexicana por citar un ejemplo.

Por lo tanto desconocen que la narración en la enseñanza de la historia es muy importante y contiene infinidad de riqueza cultural y respuestas a grandes interrogantes de la actualidad, pues esta se usa desde épocas inmemoriales, es relevante recordar las narraciones que hacían los abuelos, la de los maestros que contaban la manera en como los héroes de las distintas épocas vivieron y sufrieron por la patria y por sus ideales, en nuestra historia de héroes y villanos, creo que muchos maestros narran a sus alumnos pasajes de la historia de las fechas más importantes sucedidas en nuestro país o en el

mundo. Sin embargo no se debe perder de vista que aunado a este tipo de actividades que son muy atractivas para los alumnos, es necesario incorporar otras actividades que les permitan, reflexionar sobre los hechos históricos y de los tiempos donde suceden los acontecimientos, para que pueden distinguir, los diferentes puntos de vista en función de los sucesos históricos y los tiempos históricos.

De igual manera vale la pena hacer mención de la importancia que tiene que el docente y los niños conozcan la historia del país en el que vivimos, esto les permitirá hacer una reflexión sobre el pasado histórico, los cambios que ha sufrido y así valorar el contexto del que todos son parte, ya que la historia es una asignatura escolar que implica no solo la adquisición de algunos conocimientos, sino también de una metodología para el proceso enseñanza-aprendizaje, mediante ella los niños y además sus familias asimilan los sucesos del pasado y lo interpretan con sucesos que todavía impactan en este presente, la educación se inicia en el hogar, en la familia, pero la familia pertenece a una comunidad, la comunidad al municipio el municipio al estado y el estado a un país, no podemos dejar atrás ni pasar por alto lo que nuestros héroes patrios hicieron para tener todo esto que disfrutamos en nuestras vidas. (González, 2006, p. 135)

La enseñanza de la historia no abarca solo fechas, nombre de personajes, va más allá de eso son los hechos que sucedieron, ayuda a comprender el origen de las cosas, las consecuencias y guía a los alumnos para descubrir por ellos mismos la verdad. La historia también tiene el objeto de enseñar, fortalecer la voluntad y contribuir a una formación del carácter, el amor a la patria, a lo que somos y en donde vivimos, el respeto hacia los demás, sus culturas y costumbres. Descubrir que existe una diversidad de personas en nuestro país y que esto viene desde nuestros antepasados, nuestra historia.

J. Leif y G. Rustin (2000, p. 35) mencionan “el estudio de la historia exige un esfuerzo de memoria muy grande” y esto en gran parte resulta verdadero pues cada alumno debe de memorizar o retener en si ciertos hechos, nombres, fechas, lugares pero esto no sirve de nada cuando no se comprende el porqué de estas, cuando no se encuentra sentido de cada una de ellas, entre una y otra solo se ve un gran trayecto sin sentido en el cual no existe una relación lógica y es al paso de los años cuando esto va causando en el alumno el desprecio por conocer más acerca de la historia, a quedarse solo con lo que en la escuela se dice sin ser capaz de investigar de informarse más allá de lo que escucha por obligación.

Por lo anterior es necesario que el estudio de la historia se inicie desde las primeras edades pero dándole sentido por ejemplo durante la practica con segundo grado algunos pocos de los niños aun no terminaban de comprender el porqué de “ayer”, “pasado” entonces como comprender fechas históricas pero según los estudios realizados por algunos personajes como Piaget “hasta los siete estas palabras no siempre tienen sentido” y esto es tomado en cuenta en los propósitos de la educación primaria iniciando con el estudio del niño mismo, de su familia y de la comunidad en la que vive ya que se dice que la historia pertenece a las colectividades resultaría demasiado difícil decir que se iniciaría con el estudio de la historia directamente ya que el alumno no conoce más allá de la familia en que está inmerso y poco a poco va adquiriendo la idea de una vida en sociedad y que él pertenece a esa sociedad.

Se reconoce que para que México sea competitivo en un mundo globalizado la enseñanza tendrá que darle prioridad a las ciencias y a las matemáticas de manera de ser 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 nos introduce en 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.

El siglo XXI es un mundo globalizado en el que cualquier evento llega a nosotros gracias a las vías de comunicación en el momento en que sucede. Por eso es más fácil hoy comprender que la historia de México ha estado siempre inmersa en la historia universal, y si ignoramos esto no comprenderemos su verdadero sentido, si bien México tuvo mejores momentos en el sistema educativo y decayó por diversas razones, la explosión demográfica ha servido de explicación dominante, aunque es menos convincente cuando nos damos cuenta que ésta también afectó a China y a la India sin que haya sido obstáculo para su transformación. (De Soto, 2002, p. 9).

La historia, entendida como materia escolar, no debe concebirse como un cuerpo de conocimientos acabados, sino como una aproximación al conocimiento en construcción, dicho acercamiento deberá realizarse a través de caminos que incorporen la indagación, la aproximación al método histórico y la concepción de la historia como una ciencia social y no simplemente como un saber erudito o simplemente curioso. Por ello, es importante definir la historia para ser enseñada como un cuerpo de saberes que no solamente incorpora lo que ya conocemos gracias a los historiadores, sino que además nos indica cómo se construye el conocimiento y cuáles son los procesos y las preguntas que debemos formularnos para llegar a tener una idea explicativa del pasado, otra cosa sumamente trascendente que además de aptitudes, capacidades, habilidades, destrezas, los niños puedan combinarlas para contar con ciertas competencias generales que les permitan enfrentar los retos que plantea la vida en cada esfera de la sociedad en la que se encuentran inmersos. (Carretero y Kriger, 2004, p. 134).

Una de las máximas reformas educativas en el país es la de transformar la escuela, cuyo propósito sigue siendo mejorar la educación dentro del cual está inmerso con esta investigación el objetivo de llevar a cabo un análisis sobre los contenidos de la materia de historia con el fin de mejorar la práctica en el aula, adecuar el proyecto por bloque en caso de que no sea formativo y no vaya acorde con lo que el mismo libro propone como aprendizaje esperado y sobre todo que el docente pueda conocer el contenido, lo comprenda y primero lo asimile para poder ayudar a los alumnos a interpretar la historia y así poder despertar su interés y nuevos conocimientos, sin temor a equivocarme actualmente se observa que, a pesar de las transformaciones curriculares, la enseñanza formal de la historia continúa íntimamente ligada con la construcción de la identidad y la transmisión de la memoria colectiva Carretero, Rosa y González (2006: 142)

Actualmente, y de acuerdo con el enfoque para desarrollar competencias, en la enseñanza de la historia en la educación básica, se reconoce a la Historia como la ciencia que estudia las transformaciones que experimentan las sociedades a lo largo del tiempo y que no posee verdades absolutas ya que sus explicaciones están sujetas a nuevos hallazgos o explicaciones, puesto que el conocimiento histórico está en constante revisión.

También se dan algunos elementos que permiten conocer el valor formativo de la historia, mediante el cual se busca que cuando los alumnos egresen de la educación básica, aprendan a pensar históricamente. En este enfoque formativo de la Historia se expresa que el conocimiento histórico está sujeto a diversas interpretaciones y a constante renovación a partir de nuevas interrogantes, métodos y hallazgos, bajo una concepción de que el conocimiento histórico tiene como objeto de estudio a la sociedad y es crítico, inacabado, e integral.

La escuela primaria tiene una labor específica aparte de dotar a los alumnos de conocimientos, habilidades, actitudes y valores básicos y consiste

en lograr que los niños aprendan actitudinalmente para enfrentarse a la vida de manera adecuada, mediante la unión de esfuerzos de los actores sociales inmersos en la institución, por esta razón si el niño fortalece la competencia “saber” y conoce la historia, le será fácil fortalecer la competencia “hacer”, realizar una línea del tiempo, un mapa conceptual, etc. y por consecuencia desarrollara la competencia “saber ser”, modificando su actitudes y aprendiendo a convivir, primero entre iguales con los compañeros de clase y porque no pensar en que el niño lleva el conocimiento adquirido al hogar y lo transmite a sus padres, hermanos y demás familiares.

## **1.2 Antecedentes del problema**

Durante muchos años la enseñanza de la historia en la educación primaria y secundaria en este país, tuvo como propósito principal la transmisión de datos, la repetición de nombres de los personajes más destacados, la memorización de fechas y lugares, con ello se buscaba principalmente un aprendizaje memorístico. Eso significa que a los niños y adolescentes no se les enseñaba a pensar históricamente, pues no se consideraba importante la ubicación y comprensión temporal y espacial de los hechos y procesos históricos, por supuesto ni a establecer relaciones causales con otros acontecimientos nacionales o mundiales.

Pero con la reforma de los planes y programas de estudio de educación primaria y secundaria de 1993, es cuando la Secretaría de Educación Pública plantea un cambio favorable en la concepción sobre la asignatura de Historia al proponer un enfoque formativo en su enseñanza, esta concepción originó un cambio sustancial en la percepción de los maestros de educación básica sobre lo que representaba su enseñanza y el aprendizaje de sus alumnos.

En este sentido el enfoque formativo busca evitar el aprendizaje particularmente memorístico de innumerables nombres y fechas, por lo que se

pretende que los alumnos centren su atención en la explicación del pasado a partir de la ubicación temporal y espacial, la comprensión de las múltiples causas que originaron los hechos y procesos históricos, así como en el análisis crítico de la información y en el fortalecimiento de la identidad nacional.

El estudio del pasado en la educación primaria, tiene su antecedente en los campos formativos de educación preescolar, donde abordan el pasado y presente de la vida del niño, de su familia y del lugar donde vive., en primero y segundo grados de educación primaria en la asignatura de Exploración de la naturaleza y la sociedad, se retoma la historia personal, familiar, del lugar donde vive el niño y de su escuela, La enseñanza de la Historia tiene como finalidad fundamental que los estudiantes adquieran los conocimientos y actitudes necesarios para comprender la realidad del mundo en que viven, las experiencias colectivas pasadas y presentes, así como el espacio en que se desarrolla la vida en sociedad (López, 2007, p. 138).

Es importante señalar, que esta asignatura se trabaja de forma integral con Geografía, Ciencias naturales e Historia y busca fortalecer en las niñas y los niños de primer y segundo grados el conocimiento de sí mismos, la interacción con los demás y su relación con el medio natural y social. Para ello, los espacios de convivencia en la vida diaria, a través de su curiosidad y creatividad, les brindan oportunidades para observar, explorar, conocer e interpretar fenómenos y acontecimientos significativos, así como explorar el espacio donde viven, participar activamente en la vida colectiva y seguir aprendiendo. SEP (2011)

Haciendo un recuento de los grados en los que se imparte la asignatura de historia, se empieza en cuarto grado, ya que aquí se inicia el aprendizaje de la Historia de manera específica, en este grado se pretende que los alumnos profundicen en el estudio de la historia de México desde el Poblamiento de América hasta la Consumación de la Independencia pasando por La Conquista con el fin de que desarrollen una visión amplia de las

sociedades prehispánicas y virreinales que les permita reconocer las raíces multiculturales del México actual, ahora si bien es cierto que en cuarto grado, es la primera vez que los alumnos estudian la historia de México es conveniente tener en cuenta que a lo largo de su experiencia de vida y trayectoria escolar, se han acercado de múltiples formas a estos temas, a través de los medios de comunicación, de las conmemoraciones cívicas o del estudio de las formas de vida y paisajes de su entidad a lo largo del tiempo, por lo que los niños y niñas de esta edad poseen algunas ideas de cómo fue el pasado de nuestro país y han desarrollado algunas nociones sobre el tiempo histórico y el manejo de fuentes de información.

El curso de quinto grado está enfocado al estudio del México independiente hasta los albores del siglo XXI, en este grado se pretende que los alumnos ubiquen temporal y espacialmente los principales procesos de la época de estudio, utilicen fuentes para explicar los cambios y continuidades y valoren los principios que han permitido a nuestro país construir una sociedad democrática

No cabe duda alguna de que existen muchas respuestas a la pregunta de para qué sirve la historia, sin embargo una de las necesidades de los niños en edad escolar, principalmente de educación primaria y secundaria es la de comprender lo que acontece en el mundo en que viven, conocer el porqué de sus constantes cambios y sus diversos problemas sociales, políticos, económicos y culturales, para ello es necesario voltear la mirada al pasado para encontrar respuestas. (Carretero y Voss, 2004)

Como se puede observar la organización de los contenidos permite que los niños aprendan que tienen una historia personal, que forman parte de la historia del lugar donde viven, que su escuela también tiene un pasado, así como la entidad donde reside. De tal forma que a partir de cuarto grado se acerca al estudio de la historia de México y del Mundo con un tratamiento didáctico de acuerdo con la edad y grado escolar de los niños y adolescentes.

Generalmente los alumnos, piensan que el presente es el único que tiene significado, sin embargo, es importante hacerles notar que el presente es producto de un pasado y por ello, la enseñanza de la historia adquiere relevancia, pues aporta los conocimientos, desarrolla habilidades y valores que facilitan la búsqueda de respuestas a las interrogantes del mundo actual y muchos de los docentes en quinto grado de primaria, debido a la manera en que les fue enseñada dicha asignatura, no le dan importancia, por lo que hacen tediosa y aburrida la manera de enseñarla a los alumnos, poniendo énfasis en aprender fechas, nombres de personajes célebres, solo realizando resúmenes y líneas del tiempo, dejan de lado ciertas habilidades que los niños a esa edad tienen habilidades que pueden ser explotadas provechosamente como la imaginación, la creatividad, la cooperación entre otras.

Con el estudio de la historia en la educación básica se busca fortalecer el desarrollo de nociones y habilidades para la comprensión de sucesos y procesos históricos en la localidad, la entidad, el país y el mundo; la interrelación entre los seres humanos y su ambiente a través del tiempo; el manejo de información histórica; el fomento de valores y actitudes para el respeto y cuidado del patrimonio cultural, de tal manera que los alumnos se perciban como protagonistas de la historia, desarrollen su identidad nacional y se formen una conciencia responsable en su participación como miembros de una sociedad.

En los programas de estudio se considera la enseñanza de una historia global, es decir, una historia integral que establece lazos entre los ámbitos económico, político, social y cultural. Asimismo, plantea el reconocimiento a diversos sujetos históricos, incluyendo algunos de sus protagonistas pero, sobre todo, al pueblo.

### **1.3 Antecedentes de la Alternativa**

La técnica de juego de roles es una didáctica activa que genera un aprendizaje significativo y trascendente en los estudiantes, logrando que se

involucren, comprometan y reflexionen sobre los roles que adoptan y la historia que representan. De esta forma se desarrolla el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la innovación y la creatividad en cada niño.

El inicio de los juegos de roles se da en los Estados Unidos con un nuevo concepto de juego creado por el profesor William A. Gamson en el año de 1960 y para que este se pueda llevar a cabo exige imaginación y creatividad por parte de quienes participan y por parte de quien dirige la actividad o escribe la historia de manera que esta sea de hechos de la vida real o hechos fantasiosos, para ello es necesario tener en cuenta no perder en ningún momento el tema, la intención o el contenido que se dará en la asignatura de historia,

El antecedente obvio de los juegos de rol es la narración oral, que se remonta a los mismos orígenes del hombre, después del nacimiento de la escritura, las historias orales fueron consideradas parte de la cultura popular, una forma de transmitir las tradiciones y la sabiduría de generación en generación, y por lo tanto algo opuesto a la escritura.

Sin embargo, en nuestros días la cultura oral vuelve a ser valorada y estudiada: las canciones populares, el carnaval, los recuerdos de las personas mayores son hoy herramientas de la historia y de la literatura, tan útiles como lo son los libros, es importante rescatar todas esas culturas, tradiciones, que en algún momento se perdieron.

Los juegos de rol son muy deudores del mundo del teatro, ya que éstos se nutren en gran manera en la actuación, en la representación de personajes y la empatía con estos, elementos básicos del teatro.

Es difícil determinar con exactitud los orígenes más inmediatos de los actuales juegos de rol, pero pueden situarse con seguridad durante la década de los sesenta. Durante ésta, los llamados juegos de guerra alcanzaron su máximo esplendor hasta el momento, pasando así de ser un juego destinado a

una minoría a convertirse en una industria rentable, poco a poco fueron creándose clubes de aficionados, en los que se comenzó a crear y a experimentar en nuevos juegos.

Así pues, un juego de rol es un juego de mesa (no por ello de tablero) fundamentalmente basado en el diálogo, la imaginación y la interpretación de sus participantes, en este, uno de los participantes adopta el papel de Director de Juego (DJ) o Máster; este será el encargado de moderar la partida: presentará una historia a los jugadores y estos mismos deberán hacerla avanzar interpretando a los Personajes Jugadores (PJ), cooperando entre sí y en raras ocasiones el juego de rol adquirirá carácter competitivo desenvolviéndose en la trama.

Según el autor Pablo Giménez (2009, p 22) los Juegos de Rol nos permiten cumplir ese sueño que todos tienen alguna vez al asistir a alguna proyección de cine, o que al narrar una historia o una experiencia se ha pensado: "Si yo fuera el protagonista no haría eso, lo que yo haría es...". Pues bien, de eso se trata un Juego de Rol, que se asuma un papel (como el actor en la película). Pero al contrario que su guión, este no es rígido. Sus acciones, sus palabras, su actuación, pueden cambiar el devenir del relato, en el juego se introduce un sistema basado en tiradas de dados para dar un cierto grado de aleatoriedad a las posibilidades de éxito en las acciones.

Dada la característica de la historia en donde se narran hechos y se habla de personajes importantes que participaron para conformar la identidad nacional que hoy todos conocemos, se presta para poder interactuar con los alumnos a través de la imaginación y darles un momento para poder ser los líderes en el juego y adoptarlo de manera responsable, otra razón relevante para emplear esta técnica es porque es una didáctica activa que genera un aprendizaje significativo y trascendente en los niños, logrando que se involucren, comprometan y reflexionen sobre los roles que adoptan y la historia

que representan, por lo cual de esta forma se desarrolla el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la innovación y la creatividad en cada niño.

Como es posible exigir un cambio a la situación que se vive actualmente en el país, si no se conocen los errores y aciertos que tuvieron nuestros antepasados, si bien es cierto que se debe conocer la historia para no repetir errores, también es bueno conocer, valorar y también llevar a la práctica las cosas que hicieron bien, por ejemplo el trabajo en grupo, la solidaridad y los buenos resultados que se obtuvieron en la independencia aun cuando hayan sido temporales.

Todo esto gracias a la reflexión y comprensión que se puede sembrar en el alumno desde edades tempranas para que al llegar a niveles posteriores adquieran la habilidad de pensar y razonar.

#### **1.4 Tipo de investigación**

El presente trabajo muestra una investigación de tipo descriptiva, ya que detalla el problema de la enseñanza de la asignatura de historia en quinto grado de primaria e intenta describir las causas que originan el problema en la enseñanza.

La investigación es descriptiva porque se requiere información de la asignatura que se analizara, en base a ella se formularan preguntas importantes para la obtención y recolección de datos que se necesitan saber acerca de los docentes que imparten la materia y laboran en la Primaria José María Morelos y Pavón. En la investigación descriptiva, por otra parte, se trata de describir las características más importantes de un determinado objeto de estudio con respecto a su aparición y comportamiento, o simplemente el investigador buscará describir las maneras o formas en que éste se parece o diferencia de él mismo en otra situación o contexto dado.

Los estudios descriptivos también proporcionan información para el planteamiento de nuevas investigaciones y para desarrollar formas más adecuadas de enfrentarse a ellas, de esta aproximación, al igual que de la del estudio exploratorio, tampoco se pueden obtener conclusiones generales, ni explicaciones, sino más bien descripciones del comportamiento de un fenómeno dado.

Hernández S. y otros (2010, p.60) precisan aún más esto señalando que Desde el punto de vista científico, “describir es medir”, esta definición es importante, por cuanto implica por parte del investigador la capacidad y disposición de evaluar y exponer, en forma detallada, las características del objeto de estudio. Además, estos estudios permiten poner de manifiesto los conocimientos teóricos y metodológicos del autor del estudio, ya que evidencia el nivel cognitivo y operativo de conceptos y categorías relacionados con el tema.

Una estudio descriptivo permite ir acumulando una considerable cantidad de conocimientos sobre el mismo tema, en un estudio descriptivo se seleccionan una serie de cuestiones, conceptos o variables y se mide cada una de ellas independientemente de las otras, con el fin, precisamente, de describirlas. Estos estudios buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno. Las investigaciones descriptivas constituyen una mera descripción de algunos fenómenos, como por ejemplo describir la enseñanza de la historia, la manera en que los docentes imparten la asignatura, los materiales que emplean, etc. Su objetivo central es "esencialmente la medición precisa de una o más variables dependientes, en alguna población definida o en una muestra de dicha población" (Creswell, 2005, p. 67)

"La conceptualización eficaz del fenómeno a estudiar constituye el problema teórico fundamental que se plantea al analista de una encuesta descriptiva" (Hyman, 1955, p. 58).

# **CAPÍTULO II**

## MARCO TEÓRICO

### 2.1 Dimensión del Campo

La Educación es concebida como la transmisión de conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar, la educación está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes, por lo cual la educación debe ser un proceso evolutivo y constante que va modificando la conducta del individuo a través de conocimientos y experiencias que se adquieren de diversas formas y medios y esta puede ser formal e informal, consciente e inconsciente. El hablar de aprendizaje nos referimos al proceso que lleva a cabo el sujeto que aprende, es decir el alumno, cuando interactúa con el objeto, relacionando lo aprendido con sus experiencias previas que lo ayuda a reestructurar sus esquemas mentales, por lo tanto el aprendizaje no se agota en el proceso mental, ya que por otro lado se tienen las destrezas y habilidades, actitudes, reflexiones, valores, y todo en conjunto lo hace ser distinto a los demás.

El concepto de educación comprende en el sentido técnico, un proceso continuo de desarrollo de las facultades físicas, intelectuales y morales del ser humano, con el fin de integrarse mejor en la sociedad o en su propio grupo, es un aprendizaje para vivir. Para ello la pedagogía es una guía una orientación encargada de conducir a los alumnos para poder lograr cumplir un aprendizaje esperado, estipulado al inicio del curso escolar. En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio (Hevia Bernal, 2005, p.80)

En este apartado vale la pena hacer mención de que pedagogía es el arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores, con los recursos que tenemos a nuestro alcance, la pedagogía es la disciplina que organiza el proceso educativo de toda persona, en los aspectos psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad en general.

La Universidad Pedagógica Nacional unidad 213 de Tehuacan, en el estado de Puebla tiene como objetivo formar individuos con conocimientos y actitudes sustentadas en una ética humanística crítica y reflexiva, con conocimientos básicos de las políticas, legislación y organización del sistema educativo, para analizar e intervenir en los problemas de la educación de acuerdo con los campos de estudio y trabajo que caracterizan y definen a la pedagogía.

La UPN es una institución pública de educación superior que realiza las funciones de actualización y formación de docentes, es una escuela enfocada al ámbito pedagógico, a continuación se explicitan los campos laborales o áreas específicas de trabajo, donde el pedagogo puede realizar su ejercicio profesional, desarrollando alguna de las actividades pedagógicas que cuentan con pleno reconocimiento académico y social, u otras emergentes o nuevas que surgen de la interrelación de nuevas necesidades sociales y/o el actual desarrollo del conocimiento pedagógico.

### **Campo: Investigación Educativa**

Campo relacionado con organización y gestión de instituciones educativas, en particular, la escuela; mediante las cuales se operan un programa educativo. Dentro de las Temáticas a trabajar se encuentran: Planeación de Instituciones educativas, Organización de Instituciones educativas, Dirección de

Instituciones educativas, Gestión de Instituciones educativas y Evaluación de Instituciones educativas.

### **Campo: Orientación Educativa**

Campo relacionado con el análisis, conceptualización y diseño de propuestas para asistir a los estudiantes (de distintos niveles educativos) en su proceso de formación académica, el aprovechamiento escolar y la definición de su proyecto de vida. Las temáticas que pueden abordarse son: Análisis y evaluación de programas y servicios de Orientación Educativa, Formulación de propuestas de programas y servicios de Orientación Educativa, Metodología de Intervención en orientación escolar vocacional y profesional, Análisis de “Teorías” de la vocación y la profesión, Estudios sobre las profesiones y el mercado de trabajo y Análisis de programas para la formación de orientadores.

### **Campo: Curriculum**

Campo relacionado con el diseño, evaluación y operación de planes y programas para la formación de educandos en distintos niveles educativos e instituciones, así como el estudio de su instrumentación práctica y resultados sean directos o indirectos. En este campo se abordan temáticas como Análisis de propuestas curriculares: perfiles, planes y programas, Formulación de propuestas curriculares

Análisis de las dimensiones del Curriculum, Análisis de las tendencias en el campo del Curriculum, Estudios sobre la práctica curricular, Análisis conceptual de nociones del campo.

### **Campo: Docencia**

Campo relacionado con el análisis, conceptualización y diseño de propuestas para la intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los

niveles educativos. Se trabajan temáticas como Análisis y/o formulación de estrategias didácticas, Estudio relativo a la formación de docentes y su actualización, Evaluación de la práctica docente, Estudios sobre las mediaciones sociales de la práctica docente y la interacción maestro-alumno, Análisis y/o formulación de programas de capacitación de personal, Análisis sobre modalidades de estudio, Análisis conceptual de corrientes didácticas, Análisis de tendencias en la formación docente, Estudios sobre la relación maestro-alumno, Estudios sobre interacción entre alumnos y Análisis de modelos de docencia.

### **Campo: Comunicación educativa**

El campo aborda la relación entre los procesos comunicativos, la cultura y la educación; así mismo considera tanto el impacto de los medios de comunicación y el uso de las nuevas tecnologías (computación) en los procesos de formación, como la utilización de espacios culturales y herramientas de comunicación (museos, cuento, etc.) en la educación, que comprende Temáticas: Aplicación de nuevas tecnologías en la Educación, Análisis de experiencias en el uso de nuevas tecnologías, Análisis del proceso comunicativo en el aula, Análisis crítico del uso de los medios de comunicación y su impacto en un determinado proceso de formación, Análisis de la televisión educativa y Análisis y/o propuestas del uso de recurso culturales en los procesos de comunicación.

Aunque son cinco campos en la Licenciatura en Pedagogía, esta investigación se encuentra en el campo de docencia, ya que con ella se busca una solución y una alternativa al problema que surge al enseñar Historia en quinto grado de primaria, para poder salir de lo rutinario y tradicional, lo cual no quiere decir que no funcione o que este obsoleto, pero si se busca mejorar las estrategias para llegar a lograr el objetivo y cumplir con los aprendizajes estipulados en el plan y programas de estudio, por lo que se recalca con

frecuencia que la relación pedagógica se establece alrededor de y con referencia a los saberes.

Todo parte de la educación de las personas la cual es el resultado de múltiples variables de tipo contextual que tienen su efecto positivo o negativo en lo relativo a su comportamiento, en su ideología y en su desarrollo biológico, por lo cual se podría afirmar que el ser humano como ser social se educa y se transforma en su contexto, fundamentalmente en su entorno familiar, laboral y de amistades, por lo tanto la sociedad constituye un espacio educador, el más amplio y efectivo de todos y debido a eso la educación debe de guiar a la persona a que interpele su contexto, no meramente sometiéndolo, la cultura y la educación tienen gran peso en la capacidad de transformación crítica de los individuos en una sociedad de permanentes cambios e incertidumbres. (Careaga, 2007, 19)

De acuerdo a Huerta (2011) la docencia no es visualizada de forma de carrera a lo largo de la vida, sino como un proceso de formación inicial, el ser docente, supone también un análisis en clave histórica, se torna necesario establecer una carrera docente universitaria donde se adquieran destrezas desde un momento inicial, hasta un momento más avanzado para llegar a ser luego un docente destacado. En ese sentido, la carrera docente no debería ser una suma de años actuados, sino la socialización e impacto de sucesivas intervenciones pedagógicas. Es importante recalcar que la docencia está inmersa en la pedagogía, y se apoya de ésta al igual que la didáctica para poder lograr un aprendizaje significativo, además la pedagogía mediante las investigaciones ha sido de gran ayuda para terminar con mitos respecto que para ser un buen docente, debe regirse al plan y programas, debe ser rígido y enseñar los contenidos tal cual, lo estipule la SEP, y es aquí en donde se pierde la libertad de innovación, de salirse un poco de las normas pero sin perder el objetivo de beneficiar y ayudar al alumno. (Fullan M., 2002)

En suma, los docentes representan el motor de la institución para que los cambios esenciales de la mejora educativa se lleven a cabo, es imposible

crear buenas escuelas sin buenos maestros, como también es imposible crear comunidades de aprendizaje sin docentes que actúen como profesionales, de hecho las comunidades de aprendizaje son un modo de profesionalización docente, de socialización de saberes, de cooperación mutua y de lazos interpersonales. La docencia es, pues, parte importante de ese proceso de construcción y acumulación de saberes, proceso siempre inconcluso, durante el cual los actores no son siempre totalmente conscientes de por qué y de cómo lo hacen, del proceso mismo por el que conocen e intentan descifrar la realidad Oto, (E., 2003)

Por último y no menos importante, en ese proceso de profesionalización no debemos descuidar la pasión sin perder la razón. En palabras de Andy Hargreaves: “La buena enseñanza no es sólo una cuestión de ser eficiente, desarrollar competencias, dominar técnicas y poseer la clase de conocimiento correcto. La buena enseñanza también implica el trabajo emocional. Está atravesada por el placer, la pasión, la creatividad, el desafío y la alegría. Es una vocación apasionada”.

## **2.2 Conceptualización**

La educación, entendida como un proceso permanente que comprende a toda la población y no sólo a los escolares, tiene influencia fundamental en el desarrollo de la economía, en vista de que de ella parte la enseñanza de la mano de obra, la creación de tecnología y los cambios en la estructura mental del individuo, capaces de asimilar las actitudes, habilidades y valores necesarios. Por lo tanto, la educación comprende también la formación de una cultura básica en el individuo que lo prepare para enfrentar los problemas y retos que la sociedad exige por lo cual, la enseñanza de la Historia tiene como finalidad fundamental que los alumnos adquieran los conocimientos y actitudes necesarios para comprender la realidad del mundo en que viven, las

experiencias colectivas pasadas y presentes, así como el espacio en que se desarrolla la vida en sociedad

La enseñanza de la historia tradicional opera en la memorización de fechas y se pone poco énfasis en conseguir que los alumnos puedan entenderla y deducir las causas y efectos de hechos tan relevantes como la independencia, la revolución mexicana, entre otros, por tal motivo, y en torno a las necesidades de cada grupo escolar, se pretende que las estrategias se adecuen así como los materiales y/o apoyos que utiliza el docente para impartir la clase.

De aquí que la elaboración de una estrategia, implica no solo la selección de contenidos, sino las “estrategias de pensamientos”, que permitan interpretar, formular y afrontar los problemas relativos a los conocimientos y al aprender es decir desarrollar la capacidad de “aprender a aprender”. La estrategia no puede ser independiente de los contenidos, ya que las particularidades del contenido condicionan las posibilidades de su enseñanza. (Ferreiro R., 2007, 19)

Lo histórico se fundamenta, ante todo, en el establecimiento de un sentido de continuidad y cambio entre el pasado y el presente, el proceso de adquisición de los esquemas de tiempo histórico parte de la conciencia del propio tiempo personal en los niños; continua con la asimilación de las diversas categorías de orientación temporal y de códigos de medición (como el calendario); y culmina con la asimilación de las nociones esenciales para comprender el tiempo histórico (como el orden y la sucesión de los hechos, la simultaneidad, la continuidad, la duración), así como de habilidades, uso de códigos y representaciones cronológicas, se trata de nociones y habilidades de pensamiento que, si bien tienen su fundamento en una serie de competencias intelectuales previas, pueden considerarse como habilidades cognitivas específicas de dominio

La historia permite aprender los hechos del pasado para así comprender el presente y vislumbrar el futuro, por eso es necesario que los niños y jóvenes

conozcan las ideas y costumbres de México, los sucesos relevantes que se presentaron a lo largo de los años y sobre todo porque es donde se vivieron momentos decisivos para lograr la igualdad de los seres humanos.

Los ejes principales de la Historia son el tiempo y el espacio, ya que los hechos históricos una vez encontrados en el tiempo deben ser localizados en el lugar donde ocurrieron y registrados geográficamente, el conocimiento histórico nos ayuda a entender que los seres humanos siempre se han organizado en grupos, tribus, pueblos y naciones en busca de solidaridad e identidad. Destaca la naturaleza social de los seres humanos y nos invita a conocer las lenguas, los rasgos étnicos, el territorio, las relaciones familiares y la organización política.

### **2.2.1 El juego de roles**

El inicio de los juegos de roles se den los Estados Unidos con un nuevo concepto de juego creado por el profesor William Gamson en el año 1960, es una experiencia práctica y didáctica para poder promover en el alumno un aprendizaje significativo.

Los alumnos en este sentido son material manipulable para el docente y en él recae la responsabilidad de liberar a los alumnos de la pedagogía tradicional y del oprimido, es así como el juego de roles, representa una alternativa que demanda ciertos requisitos se debe llevar a cabo la presentación de los contenidos “como problemas a resolver” el alumno debe percibirlos como una situación problemática: la estrategia didáctica “juego de roles” aporta la posibilidad de aplicar los conocimientos en una situación práctica, y reutilizarlos en una multiplicidad de contextos.

Pero para que eso ocurra es necesario pensar los contenidos con un criterio integrador e interdisciplinario y la necesidad de presentar los conocimientos a desarrollar como “un problema que es necesario resolver” el

que puede ser analizado desde distintos ángulos. Ya que cada una de las materias tiene elementos para su comprensión y la visión de la solución y de totalidad estará dada por el encuadre interdisciplinario.

Las técnicas de enseñanza aprendizaje matizan la práctica docente ya que se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades profesionales del docente, sin dejar de lado otros elementos como las características del grupo, las condiciones físicas del aula, el contenido a trabajar y el tiempo, tanto los docentes como los alumnos tienen un rol activo; el liderazgo docente será fundamental en la transformación de la práctica áulica; como lo será así también el compromiso personal e institucional de los alumnos, que se reubicarán como generadores de sus propios aprendizajes. Ahumada (2007: 17)

La técnica juego de roles es una didáctica activa que genera un aprendizaje significativo y trascendente en los estudiantes, logrando que se involucren, comprometan y reflexionen sobre los roles que adoptan y la historia que representan, de esta forma se desarrolla el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la innovación y la creatividad en cada niño, esta didáctica es interpretativa narrativa en la que los niños eligen un personaje y lo asumen, conjugando su creatividad e imaginación que acorde con el tema o los contenidos dados en clase pueden interpretar, esta técnica se puede adaptar a diversas edades, diversos niveles y áreas de conocimientos, además de que sirve como una metodología innovadora en el aula de clase.

### **2.2.2 Aspectos importantes del Juego de roles**

Antes de llevar a cabo el juego de rol se deben tomar en cuenta ciertos pasos, primero se debe elegir el tema, en el caso de historia de quinto grado, puede referirse al tema del bloque que ya está incluido en el libro de texto gratuito, después se lleva a cabo una investigación por parte del docente, si no

le es suficiente la información incluida en el libro de texto, puede realizar otras consultas en diversas fuentes que puedan despejar dudas acerca del tema o contenido de determinada clase, el siguiente paso es la socialización entre alumnos, los niños a esa edad llegan a mostrar determinada resistencia a trabajar en equipo, algunas veces debido a la formación en grados anteriores, les cuesta socializar y llevar a cabo un trabajo colaborativo, prefieren trabajar de manera individual o por binas pero rara vez en equipos, posteriormente a juntarlos por equipos logrando que se conozcan más y se puedan integrar, se entregan los personajes, se lleva a cabo la investigación por parte de los niños para poder hacerla más extensa y enseguida se hace la representación del contenido o historia, el último paso es la reflexión o conclusión por parte de los niños.

Es importante mencionar que el juego de roles, tiene cuatro fases; la primera es poner las reglas del juego, es decir los aspectos que se tomarán en cuenta y se calificaran durante la clase, la segunda es el rol de cada participante, en esta fase cada niño podrá interpretar al personaje que le tocó interpretar, teniendo en cuenta que todos deben participar, ningún integrante del equipo puede quedarse callado, todos deben participar, la tercera fase es el tiempo, si bien al inicio del juego se establecieron las reglas, deben cumplirse al pie de la letra, respetando el tiempo de cada personaje y el tiempo asignado a la actividad, por último la cuarta fase se refiere a la reflexión, la cual no es la menos importante sino la que probablemente cueste más tiempo y más esfuerzo, pero es en esta en donde se pueden ver claramente los resultados de la actividad.

Esta alternativa surge ya que memorizar es fácil, todos los seres humanos lo hacemos, en algún momento ya sea para recordar un número telefónico, para recordar el camino de regreso a casa, para recordar cosas que nos sucedieron en el pasado sean buenas o malas, sin embargo cuando las cosas se reflexionan y se comprenden no es necesario confiarse de la memoria

y si es acorto o largo plazo, pues han sido entendidas y se llega a un aprendizaje significativo aplicable a la vida diaria, pero con el juego de roles se pretende llevar a los alumnos a otro nivel, al nivel de comprensión, para entender las causas, efectos y los hechos que sucedieron.

La historia, entendida como materia escolar, no debe concebirse como un cuerpo de conocimientos acabados, sino como una aproximación al conocimiento en construcción, dicho acercamiento deberá realizarse a través de caminos que incorporen la indagación, la aproximación al método histórico y la concepción de la historia como una ciencia social y no simplemente como un saber erudito o simplemente curioso. Por ello, cuenta con un importante poder formativo para los futuros ciudadanos ya que, si bien no muestra cuáles son las causas de los problemas actuales, posibilita la exposición de las claves del funcionamiento social en el pasado y por lo tanto es un inmejorable laboratorio de análisis social, la historia, como ejercicio de análisis de problemas de las sociedades de otros tiempos, ayuda a comprender la complejidad de cualquier acontecimiento, de cualquier fenómeno social-político actual y de cualquier proceso histórico mediante el análisis de causas y consecuencias, puesto que aquí radican sus mejores posibilidades formativas. F. Moradillos (2009: 28)

### **2.2.3 Importancia del diseño de estrategias didácticas**

Las estrategias de aprendizaje según Nisbet y Shuckersmith (1987, p. 90) son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender, todos los alumnos aprenden de manera diferente, algunos viendo, algunos oyendo, algunos manipulando y otros memorizando, si bien la memoria es necesaria, no se puede decir que es el único medio para poder dar los contenidos de historia, y de aquí surge la importancia de buscar alternativas que puedan favorecer tanto la enseñanza como el aprendizaje en los niños.

Las estrategias de aprendizaje ponen de manifiesto la implicación en la enseñanza de los diferentes tipos de pensamiento y estrategias metacognitivas (Genovard, 1990, p. 102) Los alumnos que poseen conciencia de sus estrategias metacognitivas las aplican a situaciones de aprendizaje, resolución de problemas y memorización (Melot, 1990). La historia es un tanto compleja porque su lenguaje es un tanto confuso, puesto que todos hablamos de entender el pasado, como si fuera tan fácil después de que se ha tratado a los niños como lo menciona paulo Freire una educación bancaria, y ve a los niños como un simple depósito de conocimientos, sin darle a este la libertad de aprender y de interactuar con los demás.

La tarea del docente como formador, guía u orientador de los niños es fundamentalmente que los niños aprendan, no que memoricen contenidos para pasar las pruebas parciales, porque entonces el concepto de enseñanza quedaría demasiado vacío, el niño tarde o temprano olvidara lo que memorizo para pasar la asignatura y lo que se pretende con este trabajo es elevar el nivel de enseñanza y de aprendizaje y que el niño más que memorizar lo entienda y lo comprenda como parte de su historia personal, familiar y nacional.

El juego de roles, por lo novedoso pretende que los niños exploten toda su habilidad creativa, la imaginación y que con el apoyo del docente resuelvan sus dudas, hagan una investigación más a fondo, por parte de ambas partes, y no solo quedarse con los contenidos del libro de historia ya que los contenidos están incompletos y debido a las múltiples reformas no tienen coherencia ha sido tanto el énfasis en querer cambiar y copiar modelos extranjeros de enseñanza que han sido realizados por personas que no cumplen con el perfil de diseñador y evaluador sobre los contenidos del libro de Historia que los aprendizajes esperados al igual que los objetivos quedan incompletos y confusos, lo que da lugar a únicamente memorizar y a que el docente lejos de buscar alternativas se limita a dar los contenidos tal cual vienen en el libro,

contestar cuestionarios y hacer resúmenes para medio comprender, medio saber lo ocurrido con el pasado y sus antecedentes.

La historia se escribe día con día denotando las carencias en muchos temas y presenta nuestros proyectos como nación para seguir avanzando, es necesario reconocer que nuestro país posee tesoros culturales invaluable gracias a las etnias y culturas que han existido a lo largo de los años, aunado a esto es posible que se logre entender que México es un país pluricultural entonces se podrá lograr respeto y tolerancia ante la diversidad social, lo cual quiere decir, que al comprender la historia también se modifica la conducta de los seres humanos, por lo que los resultados no solo se reflejara en determinada asignatura si no en el comportamiento de cada alumno, en las demás asignaturas y en convivencia con los compañeros.

### **2.3 Teoría Cognoscitiva**

De acuerdo con el autor Meece, J. (2000, p. 101) Piaget influyó profundamente en la forma de concebir el desarrollo del niño, antes que propusiera su teoría, se pensaba generalmente que los niños eran organismos pasivos plasmados y moldeados por el ambiente. Piaget demostró que se comportan como pequeños científicos que tratan de interpretar el mundo, tienen su propia lógica y formas de conocer, las cuales siguen patrones predecibles del desarrollo conforme van alcanzando la madurez e interactúan con el entorno, se forman representaciones mentales y así operan e inciden en él, de modo que se da una interacción recíproca.

Piaget fue uno de los primeros teóricos del constructivismo en psicología, pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos. La investigación de Piaget se centró fundamentalmente en la forma en que adquieren el conocimiento al ir desarrollándose, dicho de otra manera, no le

interesaba tanto lo que conoce el niño, sino cómo piensa en los problemas y en las soluciones. Estaba convencido de que el desarrollo cognoscitivo supone cambios en la capacidad del niño para razonar sobre su mundo.

Piaget fue un teórico de fases que dividió el desarrollo cognoscitivo en cuatro grandes etapas: etapa sensorio motora, etapa pre operacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales, en cada etapa se supone que el pensamiento del niño es *cualitativamente* distinto al de las restantes, por lo que Piaget afirma que el desarrollo cognoscitivo no sólo consiste en cambios cuantitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento y algo importante es que una vez que el niño entra en una nueva etapa, no retrocede a una forma anterior de razonamiento ni de funcionamiento.

La teoría de Jean Piaget descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta, y gracias a estas estructuras es que los niños pueden llevar a cabo la acomodación de sucesos, para posteriormente asimilarlos y comprenderlos, para entender la importancia de la historia y la presencia en la vida diaria.

Los cuatro estadios o etapas que Piaget distingue son:

1.- Etapa sensorio motora que abarca del nacimiento a los 2 años.

Durante el periodo sensorio motor, el niño aprende los esquemas de dos competencias básicas son la conducta orientada a metas y la permanencia de los objetos. Piaget los consideraba las estructuras básicas del pensamiento simbólico y de la inteligencia humana, la conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.

2.- Etapa Pre operacional abarca de los 2 a los 7 años.

Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales, esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella, también creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, y pueden ver, sentir, escuchar.

3.- Etapa de las operaciones concretas

Esta etapa tiene lugar entre los siete y doce años aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo. Los procesos de razonamiento se vuelen lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales, en el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.

Es precisamente en esta etapa en donde se encuentran situados a los niños que cursan quinto grado, al hablar de desarrollar más el pensamiento abstracto y complejo es en donde puede ser de gran ayuda el juego de roles, se puede combinar lo que el niño conoce y ha leído, distinguiendo los hechos históricos en el país y con los países vecinos, para que al llegar a la siguiente etapa le sea más fácil y útil seguir desarrollando pensamientos cada vez mas reflexivos.

4.- Etapa de las operaciones formales

En la etapa final del desarrollo cognitivo (desde los doce años en adelante), los niños comienzan a desarrollar una visión más abstracta del mundo y a utilizar la lógica formal, pueden aplicar la reversibilidad y la conservación a las

situaciones tanto reales como imaginadas. También desarrollan una mayor comprensión del mundo y de la idea de causa y efecto.

Esta etapa se caracteriza por la capacidad para formular hipótesis y ponerlas a prueba para encontrar la solución a un problema, otra característica del individuo en esta etapa es su capacidad para razonar en contra de los hechos. Es decir, si le dan una afirmación y le piden que la utilice como la base de una discusión, es capaz de realizar la tarea. Piaget (1988, p 103)

Dentro de la teoría cognoscitiva de Jean Piaget distingue tres tipos de conocimiento que el sujeto puede poseer, éstos son los siguientes: físico, lógico-matemático y social.

1.-El conocimiento físico es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos, la fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, etcétera). Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio. Ejemplo de ello, es cuando el niño manipula los objetos que se encuentran en el aula y los diferencia por textura, color, peso, etc.

2.-El conocimiento lógico-matemático es el que no existe por sí mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva, de hecho se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos, El conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos, por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes, Las operaciones lógico matemáticas, antes de ser una actitud puramente intelectual, requiere en el preescolar la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación del niño con objetos y sujetos y que a partir de

una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número, por lo tanto el adulto que acompaña al niño en su proceso de aprendizaje debe planificar didáctica de procesos que le permitan interactuar con objetos reales, que sean su realidad: personas, juguetes, ropa, animales, plantas, etc.

3.- El conocimiento social es un conocimiento arbitrario, basado en el consenso social, en otras palabras es el conocimiento que adquiere el niño al relacionarse con otros niños o con el docente en su relación niño-niño y niño-adulto y por lo tanto este conocimiento se logra al fomentar la interacción grupal.

Los tres tipos de conocimiento interactúan entre, sí y según Piaget, el lógico matemático (armazones del sistema cognitivo: estructuras y esquemas) juega un papel preponderante en tanto que sin él los conocimientos físico y social no se podrían incorporar o asimilar. Finalmente hay que señalar que, de acuerdo con Piaget, el razonamiento lógico-matemático no puede ser enseñado, se puede concluir que a medida que el niño tiene contacto con los objetos del medio (conocimiento físico) y comparte sus experiencias con otras personas (conocimiento social), mejor será la estructuración del conocimiento lógico-matemático.

De manera general se puede decir que el desarrollo cognitivo ocurre con la reorganización de las estructuras cognitivas como consecuencia de procesos adaptativos al medio, a partir de la asimilación de experiencias y acomodación de las mismas de acuerdo con el equipaje previo de las estructuras cognitivas de los aprendices, si la experiencia física o social entra en conflicto con los conocimientos previos, las estructuras cognitivas se reacomodan para incorporar la nueva experiencia y es lo que se considera como aprendizaje, el contenido del aprendizaje se organiza en esquemas de conocimiento que presentan diferentes niveles de complejidad. Santamaría (2009, p. 163)

La experiencia escolar, por tanto, debe promover el conflicto cognitivo en el aprendizaje mediante diferentes actividades, tales como las preguntas desafiantes de su saber previo, las situaciones desestabilizadoras, las propuestas o proyectos retadores, y hablando concretamente de historia se habla de retar al alumno a hacer algo diferente, meterse en un papel de determinado personaje para actuar y dramatizar lo que él hubiera hecho o como reaccionaria ante determinada situación.

En la base de este proceso se encuentran dos funciones denominadas asimilación y acomodación, que son básicas para la adaptación del organismo a su ambiente, dicha adaptación se entiende como un esfuerzo cognoscitivo del individuo para encontrar un equilibrio entre él mismo y su ambiente, en primer lugar mediante la asimilación el organismo incorpora información al interior de las estructuras cognitivas a fin de ajustar mejor el conocimiento previo que posee, es decir, el individuo adapta el ambiente a sí mismo y lo utiliza según lo concibe, como segundo lugar partiendo de la adaptación que se denomina acomodación, como ajuste del organismo a las circunstancias exigentes, es un comportamiento inteligente que necesita incorporar la experiencia de las acciones para lograr su cabal desarrollo.

Hasta esa edad, las operaciones de la inteligencia infantil son únicamente «concretas», o sea, sólo se refieren a la realidad y, particularmente, a los objetos tangibles susceptibles de ser manipulados y sometidos a experiencias efectivas. Cuando el pensamiento del niño se aleja de lo real ello se debe, simplemente, a que sustituye los objetos ausentes por su representación más o menos viva, pero esta representación va acompañada de una creencia y equivale a lo real.

Pero a partir de los once o los doce años el pensamiento formal se hace posible, justamente, o sea que las operaciones lógicas empiezan a ser traspuestas del plano de la manipulación concreta al de las meras ideas, expresadas en cualquier tipo de lenguaje (el lenguaje de las palabras o el de

los símbolos matemáticos, etc.), pero sin el apoyo de la percepción, de la experiencia y ni siquiera de la creencia.

Se puede observar que los niños de quinto grado tienen conocimientos previos de historia, y al mismo tiempo llegan a quinto grado con un gran desinterés y con ideas erróneas de lo que es la historia, pues al preguntarles que hacen en la clase de historia, respondieron solo contestar los cuestionarios, leer y leer los temas y capítulos pero contestan solo por cumplir con la actividad y para obtener una calificación, no para comprender los hechos ni para entender el pasado, por lo tanto basándose en la teoría de Jean Piaget al llegar a la etapa de las operaciones concretas el niño tiene la capacidad de comprender y asimilar los conocimientos nuevos, asimilarlos y acomodarlos para crear un nuevo conocimiento, a esa edad siguen siendo como una esponjita capaz de absorber más conocimiento, siempre y cuando sea llamativo e interesante, que sea capaz de acaparar la atención de los niños y por lo tanto comprendan y reflexionen el pasado para la construcción del presente y las bases del futuro.

Es por eso que para salir de lo rutinario y lo tradicional, se propone innovar, realizar una representación en la que los alumnos se sientan en su papel y puedan transmitir a los demás y al mismo docente la manera en que ellos actuarían ante determinada situación, y las causas de porque lo harían, es arriesgado porque puede o no funcionar, pero nunca se sabrá la respuesta si no lo intentan, al principio puede ser un tanto difícil, pero con disposición de parte de los alumnos y con la guía del docente, se puede lograr un cambio significativo tanto en los conocimientos de los alumnos, como en su comportamiento, ya que también se fortalece la socialización, la comprensión lectora y su expresión oral frente a grupo.

## **2.4 Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel**

El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la

persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma que reciben el nombre de ideas de anclaje (Ausubel, 1976) En ese sentido el aprendizaje significativo no es solo un proceso, sino que también es producto, la atribución de significados que se hace con la nueva información es el resultado emergente de la interacción entre los elementos claros, estables y relevantes presentes en la estructura cognitiva y esa nueva información o contenido.

Como ya se ha mencionado en apartados anteriores, las necesidades actuales de la sociedad en cuanto al tema de educación, van más allá de solo dar contenidos, lo que se demanda es que los niños desde edades tempranas aprendan a convivir, aprendan a socializar y que al hacerlo lo hagan convencidos de los beneficios del trabajo colectivo, lo bien que realizan las tareas al trabajar en equipo, desde aquí se crea una conciencia y una reflexión en ellos para que puedan empezar a formarse una comprensión, una reflexión y que mejor oportunidad que empezar a hacerlo con la asignatura de historia, una asignatura que posee una enorme riqueza cultural, que día a día se ha perdido por diferentes causas, sin embargo aún estamos a tiempo de rescatar costumbres, tradiciones y hechos o acciones relevantes que fueron fundamentales para conformar las diferentes esferas de la sociedad.

Lo que se debe conseguir con esta asignatura aparte de crear conciencia es provocar en el alumno un cambio en su manera de pensar y de actuar, no limitarlo al aula o a la escuela, sino buscar un cambio trascendente y significativo que mejore su calidad de vida y su comportamiento también el hogar, con la familia y los amigos, por citar un ejemplo.

La sociedad actual se caracteriza por la gran cantidad de contenidos que se manejan y las múltiples necesidades que surgen todos los días y es por eso que se define este tiempo como la era de la información, la tecnología ha tenido un gran auge y ha invadido tanto a los seres humanos que nadie puede

quedarse atrás, todos deben estar a la moda, tener acceso a internet, a redes sociales, incluso en este ciclo escolar acceso a la Tablet , dejando de lado la lectura, si bien es cierto que la tecnología tiene muchas ventajas porque acerca a los seres humanos que están lejos y aleja a los que están cerca, los niños muchas veces son un grupo vulnerable pero por la edad, son material manipulable, para el docente, ya que si él logra adentrarlos a la historia y sabe buscar estrategias que llamen la atención y haga al mismo tiempo que los niños se diviertan, el resultado será muy provechoso y los beneficios serán en el modo de vida y en la manera de pensar de cada niño del grupo.

Como consecuencia a la hora de hablar de aprendizaje significativo en la asignatura de historia es fácil llevarlo a cabo, al docente le corresponde ser el guía, el facilitador de conocimientos y con la propuesta del juego de roles se pretende apoyar aún más para que a partir de los conocimientos previos que traen los alumnos se pueda ampliar la información del panorama histórico, los antecedentes, las causas y las consecuencias, que los hechos históricos trajeron consigo.

Existe un componente emocional o afectivo en el aprendizaje significativo sin el que es posible lograrlo, es decir si el niño no muestra la intención o disposición para adquirir nuevo conocimientos o no se logra que el alumno se interese y establezca una relación entre su estructura cognitiva y el nuevo material o en este caso no se logra adentrar al alumno al juego de roles, el aprendizaje no se produce de manera significativa, por lo que no le será útil y se volverá a caer en la educación tradicional o bancaria en la que el niño solo memorizara para un rato o un día y no aprenderá para toda la vida. (Moreira, 1993: 9)

El aprendizaje significativo depende de las motivaciones, intereses y predisposición del aprendiz, no se trata de un proceso pasivo, ni mucho menos,

sino que requiere una actitud activa y alerta que posibilite la integración de los significados a su estructura cognitiva (Ausubel, 2002)

En este sentido la alternativa que se describe en esta investigación pretende que el alumno sea total ya absolutamente activo, que pueda ser de cierta manera responsable de sus actos, para que al tener dudas respecto al tema de la clase pueda apoyarse en relatos verídicos que le cuenten las personas mayores en el hogar, o investigar con los vecinos o en internet, siempre y cuando sea de una fuente seria y reconocida, mediante el juego de roles se pretende que al mismo tiempo aprendan docente y alumno y lo apliquen en la vida cotidiana.

Una parte sumamente importante es el sentido que tiene el aprendizaje significativo crítico es un modo de aprender que se relaciona con una actitud reflexiva hacia el propio proceso y hacia el contenido que es objeto de aprendizaje, este enfoque implica activamente al sujeto no solo en términos cognitivos, sino también emocionales y su modo de percibir el mundo y la manera de representarlo.

Lo que se pretende con este enfoque es dotar a los alumnos de elementos necesarios para que pueda posicionarse en la estructura social y cultural de la que forma parte, haciéndolo de manera crítica y analítica de modo que pueda tomar posturas y llevar adelante sus decisiones sin ser objeto manipulable, empezando a ser más consiente desde esta edad para que en edades posteriores pueda tener un visión objetiva, le sea más fácil tomar decisiones y no se deje dominar para poder tener un espíritu de supervivencia.

No se debe considerar que el aprendizaje significativo equivalga simplemente al aprendizaje de material (lógicamente) significativo. Antes que nada, el aprendizaje significativo se refiere a un proceso de aprendizaje propio

y a unas condiciones específicas del aprendizaje, y no básicamente a la naturaleza o a las características del material que se aprende (Ausubel, 2002)

Acorde a esto, las mejores armas que tiene el docente en este grado escolar son la imaginación y el amor por la lectura que poseen la gran mayoría de niños y niñas, si se logran explotar al máximo, será mucho más fácil la asimilación de contenidos, será divertido aprender historia y romper con la idea que hasta ahora muchos niños tienen previa a cursar esta asignatura, pues desde grados anteriores, se les enseña que forman parte primero de un familia u hogar, después que pertenecen a una colonia, luego a un municipio, posteriormente a un estado, ese estado pertenece a un país, y ese país también es parte del mundo, que cada uno de los grupos a los que pertenece tiene un porqué de su existencia y un pasado que es parte importante de su creación.

Para Ausubel el docente es fundamental para crear materiales potencialmente significativos, su tarea es la de organizador del material en el aula y a pesar de no ser una teoría didáctica, tiene importantes implicaciones para la enseñanza, entre las que se encuentra el papel esencial del docente como mediador, esto es, su tarea para ayudar a los alumnos a desarrollar su repertorio de esquemas y representaciones (Vergnaud, 1998, p. 23) de este modo los estudiantes se pueden enfrentar a situaciones cada vez más complejas, ya que se estimula y fortalece la capacidad de resolución de problemas mediante el análisis y la reflexión.

Tomando en cuenta esta teoría que va de la mano con la teoría cognoscitiva de Piaget (1966) la importancia del juego en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que

presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización, si el alumno adquiere el conocimiento, lo comprende y lo acomoda podrá tener un cambio en su percepción, en la manera de como ver la historia antes del juego de roles porque la ven de una manera aburrida, solo piensan en resúmenes, en fechas, años y después del juego, una vez que se desenvuelven y actúan de acuerdo al hecho que se debe dar a conocer a los demás compañeros, lo hacen de manera divertida pero con la seriedad que este requiere.

Finalmente el juego de roles como estrategia, pretende que el alumno intercambie opiniones y mediante el juego de la representación pueda aprender jugando, le tome amor a la historia y le sea más fácil comprender y situarse en la época y el año en que sucedieron los hechos históricos relevantes, que pierdan el miedo a la expresión oral y pueda practicar más frente a su grupo de compañeros.

# **CAPÍTULO III**

## MARCO METODOLÓGICO

### 3.1 Tipo de Investigación

Para poder elegir el tipo de investigación se analizaron las actividades dentro de la propuesta del juego de roles, como alternativa didáctica para la enseñanza de la historia, ya que existen varios tipos de investigación científica dependiendo del método y de los fines que se persiguen. La investigación, de acuerdo con Sabino (2000), se define como “un esfuerzo que se emprende para resolver un problema, claro está, un problema de conocimiento” a continuación se mencionan los tipos de investigación que existen, incluyendo el tipo de investigación del presente trabajo.

Investigación descriptiva: llamada también investigación diagnóstica, consiste fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores. El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas, por lo que su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables

Investigación exploratoria: Es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimiento.

Investigación Explicativa: Se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto, en este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas, como de los efectos, mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos.

La investigación explicativa intenta dar cuenta de un aspecto de la realidad, explicando su significatividad dentro de una teoría de referencia, a la

luz de leyes o generalizaciones que dan cuenta de hechos o fenómenos que se producen en determinadas condiciones

El tipo de investigación que se realizó para la realización de este trabajo es la descriptiva, en cuanto a que se parte de la observación en el aula, un registro de diario de campo, posteriormente un diagnóstico para poder conocer cuál es el canal de comunicación que predomina en los alumnos mediante un test de inteligencias múltiples, así como conocer la manera en la que el docente trabaja con los alumnos, que materiales utiliza y como responden los alumnos.

### **3.2 Tipo de enfoque**

Durante el siglo XX, tres enfoques emergieron para realizar investigación, el enfoque cuantitativo, el enfoque mixto y el enfoque cualitativo, estos enfoques comenzaron a polarizarse a mediados del siglo XX, en términos generales los dos enfoques emplean procesos cuidadosos, sistemáticos y empíricos para generar conocimiento.

#### **Enfoque cuantitativo**

En el enfoque cuantitativo los planteamientos a investigar son específicos y delimitados desde el inicio de un estudio, además las hipótesis se plantean previamente, esto es antes de recolectar y analizar los datos. La recolección de los datos se fundamenta en la medición y el análisis en procedimientos estadísticos, por lo que la investigación cuantitativa debe ser objetiva y este estudio sigue un patrón predecible y estructurado, utiliza la lógica y el razonamiento deductivo.

El enfoque cuantitativo “utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas

previamente y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población” (Hernández, 2003)

### **Enfoque mixto**

El enfoque mixto surge como consecuencia de la necesidad de afrontar la complejidad de los problemas de investigación planteados en todas las ciencias y de enfocarlos holísticamente, de manera integral.

Como señalan Hernández Sampieri y Mendoza (2008), dos nociones fueron importantes para la concepción de la investigación mixta: la referente a la triangulación y la de utilización de varios métodos en un mismo estudio para incrementar la validez del análisis y las inferencias.

### **Enfoque cualitativo**

El enfoque cualitativo se utiliza para refinar preguntas de investigación, el investigador comienza analizando el mundo social y con esto desarrolla una teoría consistente con lo que observa que ocurre. En la mayoría de los estudios cualitativos no se prueban hipótesis, estas se generan durante el proceso de la investigación, dicho enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados, no se efectúa una medición numérica, por lo tanto, el análisis no es estadístico, por lo que su propósito consiste en reconstruir la realidad tal y como la observan los actores de un sistema social previamente definido. A menudo se le llama “holístico” porque considera el “todo” sin reducirlo al estudio de sus partes.

El enfoque cualitativo “por lo común, se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación. A veces, pero no necesariamente, se prueban hipótesis, con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos

sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones” (Hernández, 2003)

El enfoque que contiene esta investigación es el mixto, ya que el enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder una problema de investigación (Hernández, Fernández, Baptista, 2006)

Los enfoques mixtos parten de la base de que los procesos cuantitativo y cualitativo son únicamente “posibles elecciones u opciones” para enfrentar problemas de investigación, más que paradigmas o posiciones epistemológicas (salgado, 2007).

Se logra una perspectiva más precisa del fenómeno de la enseñanza de historia en quinto grado e, incrementa la confianza en que los resultados son una representación fiel, genuina y fidedigna de lo que ocurre con el fenómeno estudiado. El enfoque mixto ayuda a clarificar y teorizar el planteamiento del problema, así como las formas más apropiadas para estudiar y teorizar los problemas de investigación.

### **3.3 Universo, Población y muestra**

En la mayoría de las situaciones de investigación no es posible estudiar todos los elementos o sujetos a los cuales se refiere el problema, sino que se trabaja con un grupo de ellos para luego generalizar los resultados a la totalidad, en un proceso que se conoce como inferencia estadística. Para poder hacer esta inferencia es necesaria que la cantidad de sujetos y la forma como son seleccionados, sean adecuadas.

La Población (o universo) es cualquier colección finita o infinita de elementos o sujetos, de manera más específica e habla de que una población es finita cuando consta de un número limitado de elementos, ejemplo: todos los

habitantes de una comunidad, una población es infinita cuando no se pueden contabilizar todos sus elementos pues existen en número ilimitado, como por ejemplo, la población de insectos en el mundo.

Dentro de toda investigación, es importante establecer cuál es la población en estudio; bien sea individuos, objetos, entre otros, que poseen una característica común y que estén claramente definidos para calcular las estimaciones en la búsqueda de información, en este trabajo la población o universo se refiere a los 125 alumnos de los seis grados ubicados en la escuela José María Morelos y Pavón

Según Arias (2006) “Es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Está queda delimitada por problema y por los objetivos del estudio” Y según Lincoln (1993) “Es el conjunto formado por todos los valores posibles que puede asumir la variable objeto de estudio.”

En lo que a este trabajo se refiere el universo es la escuela primaria “José María Morelos y Pavón” ubicado en Tlacuitlapan la estación decimotercera sección, perteneciente al municipio de Tlacotepec de Benito Juárez en el estado de Puebla, la cual está conformada por 12 salones uno de primero, uno de segundo, uno para tercero que esta fusionado con cuarto y uno más que comparten quinto y sexto grado, de cada grado hay un solo grupo, cuenta con una biblioteca, dos módulos sanitarios, con un total de 125 alumnos.

Lo que se puede notar que tienen en común ambos autores es que se destaca que la población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo, es decir el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que siendo sometidos al estudio, poseen características comunes para propiciar los datos, que son susceptibles de los resultados alcanzados.

Una muestra es un subconjunto de la población, que se obtiene para averiguar las propiedades o características de esta última, por lo que interesa

que sea un reflejo de la población, que sea representativa de ella. La muestra estadística es una parte de la población, o sea, un número de individuos u objetos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo, la muestra descansa en el principio de que las partes representan al todo; reflejando las características que definen la población de la que fue extraída, lo cual indica que es representativa. Se dice que una muestra es representativa cuando reproduce las distribuciones y los valores de las diferentes características de la población, con márgenes de error calculables,

Para esto Morice (1994) define la muestra como “el grupo de unidades extraídas de una población, definida previamente, de acuerdo con un plan de sondeo dado y sobre las cuales se realizarán las observaciones previstas en la encuesta” y según Shao (1993) dice al respecto que “es cualquier subconjunto de la población, escogido al seguir ciertos criterios de selección”

La muestra seleccionada es el quinto grado para la investigación el cual tiene un total de 25 alumnos, de los cuales 17 son niños y 8 son niñas con edades aproximadas entre diez y once años.

## **Diagnóstico**

El diagnóstico es un estudio previo a toda planificación o proyecto y que consiste en la recopilación de información, su ordenamiento, su interpretación y la obtención de conclusiones e hipótesis. Consiste en analizar un sistema y comprender su funcionamiento, de tal manera de poder proponer cambios en el mismo y cuyos resultados sean previsibles. Nos permite conocer mejor la realidad, la existencia de debilidades y fortalezas, entender las relaciones entre los distintos actores sociales que se desenvuelven en un determinado medio y prever posibles reacciones dentro del sistema frente a acciones de intervención o bien cambios suscitados en algún aspecto de la estructura de la población bajo estudio.

La escuela primaria “José María Morelos y Pavón” cuenta con cuatro docentes de los cuales uno funge como director, el número total de niños es de 125, razón por la cual no ha podido ser asignado otro docente para que por cada grado tenga uno a cargo, después de solicitar el permiso para la observación y este fue otorgado pude insertarme en el aula de quinto grado, observe la manera en que el docente facilitaba los contenidos de todas las asignaturas que constituyen el programa de quinto grado.

Respecto al aula puedo mencionar que el aula posee el tamaño acorde con la matrícula de los alumnos, su iluminación es adecuada al igual que la ventilación, de igual forma el salón se encuentra bien ambientado con carteles acerca de los personajes de la independencia, planisferios, textos informativos y los símbolos patrios, también se encuentra un espacio asignado para colocar los libros de texto y trabajos que sirven como evidencia al docente para el fin de curso.

El salón de clase contiene 30 pupitres aproximadamente y todos en buen estado, un escritorio con la respectiva silla para el docente, dos anaqueles de gran tamaño, un pizarrón blanco para marcador y en cuanto a los recursos didácticos cuentan con los libros de texto, juegos didácticos como memorama, dados gigantes y cuentos.

Puede notarse que los alumnos poseen una edad comprendida entre 10 y 11 años, a nivel general y grupal sus pesos oscilan entre 40 y 55 kilos, son un grupo de 25 alumnos conformado por niñas y niños, no presentan ningún problema visual ni auditivo, no se evidenció algún niño con discapacidad física, son niños completamente sanos, unos más inquietos que otros, sus grupos familiares son pequeños, la mayoría de los alumnos viven con sus padres y tienen un hogar estable y consolidado.

Aparentemente los niños poseen una buena salud tanto física como mental, pues todos realizan las actividades que les impone el docente, obviamente el tiempo varía pero todos realizan los ejercicios, la mayoría de los alumnos tiene facilidad de aprender contenidos significativos lo cual pudo ser comprobado mediante un cuestionario que se le aplico al grupo y en el cual se pudo distinguir que les gustan más las actividades prácticas que teóricas, es decir prefieren trabajar en equipo y hacer carteles o dibujos, que resolver cuestionarios y responder preguntas en el libro de texto o en el cuaderno de la asignatura de historia, se involucran más con las actividades teórico-prácticas, en donde pueden dar sus opiniones y agregar ideas complementarias, los niños aprenden conocimientos básicos de manera espontánea, logrando así la adquisición de un aprendizaje significativo y colectivo.

En relación al dominio del lenguaje escrito y oral, los alumnos presentan un nivel de lectura comprensiva intermedio, es decir un 50% se ubican en el nivel expresivo o normal de la lectura de los textos de historia y el otro 50 % se ubican en un nivel bajo de la lectura, en cuanto a expresión escrita se refiere presentan una escritura legible, clara, entendible, unos con letra corrida y otros con letra de molde, más estructurada.

### **3.4 Metodología, Técnicas y Estrategias**

La palabra metodología tiene su origen en el idioma griego, y se refiere al modelo aplicable que deben necesariamente seguir los métodos de investigación, aun cuando resulten cuestionables. Es la teoría normativa, descriptiva y comparativa acerca del método o conjunto de ellos, sumado al proceder del investigador, en ese marco es que suelen confundirse los términos: es importante trazar su distinción. Mientras el método es el plan con el que el científico cree que se alcanzará determinado

objetivo, la metodología es la ciencia que estudia aquellos métodos, sin detenerse en la validez pragmática, sino justamente en la metodológica.

Se denomina metodología al estudio de los métodos de investigación que luego se aplican en el ámbito científico, dicho de otra manera, la metodología de la investigación supone la sistematización, es decir, la organización de los pasos a través de los cuales se ejecutará una investigación científica. No es posible concebir la idea de investigación sin pensar de manera casi automática en la serie de pasos que debemos cumplir para otorgar seriedad, veracidad y científicidad a dicha investigación.

De acuerdo a Jean Piaget, a partir de los once o los doce años el pensamiento formal se hace posible, o sea que las operaciones lógicas empiezan a ser traspuestas del plano de la manipulación concreta al de las meras ideas, expresadas en cualquier tipo de lenguaje, sin embargo durante la observación se nota que el maestro limita a los alumnos a solo resolver los cuestionarios, el único material que ocupan es el libro de texto de la asignatura de historia, Piaget plantea que el pensamiento formal es hipotético-educativo, o sea el alumno es capaz de deducir las conclusiones que deben extraerse de hipótesis y no únicamente de observación, el alumno a esa edad ya es capaz de llegar a la reflexión, no solo se queda con los conocimientos y con lo que puede leer, sino que lo comprende, Para el niño se trata, ya no únicamente de aplicar operaciones a objetos o dicho de otra forma, de efectuar mentalmente posibles acciones sobre estos objetos, sino de reflexionar estas operaciones independientemente de los objetos y sustituir a éstos por simples proposiciones.

Dicha reflexión es, por tanto, como un pensamiento en segundo grado: el pensamiento concreto es la representación de una acción posible y el pensamiento formal la representación de una representación de acciones posibles, el alumno puede en esta etapa adquirir una postura acorde a sus pensamientos, mediante la comprensión no solo de los hechos históricos, sino

puede comprender mejor el espacio histórico, el contexto en el que se llevó a cabo determinado acontecimiento y las causas o consecuencias que lo originaron.

Los alumnos que cursan quinto grado tienen once o doce años y es aquí cuando se ha iniciado este pensamiento formal, es posible la construcción de sistemas que caracterizan a la adolescencia: las operaciones formales facilitan, efectivamente, al pensamiento un poder totalmente nuevo, que equivale a desligarlo y liberarlo de lo real para permitirle trazar a su antojo reflexiones y teorías, tiene la capacidad de crear juicios, de poder crear en su mente un esquema que pueda contraponerse a lo que dice el docente y a la perspectiva que él tiene y que da a conocer al grupo.

La inteligencia formal señala pues el despegue del pensamiento y no debe sorprender que éste use y abuse, para empezar, del imprevisto poder que se le ha concebido, esta es una de las novedades esenciales que opone la adolescencia a la infancia: la libre actividad de la reflexión espontánea, solo basta que el docente pueda dar un poco de libertad a los alumnos para defender sus creencias y la manera de percibir la historia, ya que como se sabe es la asignatura no solo del pasado, sino también del presente y la base del futuro, pues sirve como punto de partida para que desarrollen habilidades de pensamiento abstracto y complejo.

Ahora bien de acuerdo a David Ausubel, Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización, se puede retomar que en cuarto grado, el alumno ya tuvo un curso de historia, y llega a quinto con conocimientos previos y con ideas erróneas de lo que es la historia, la función que tiene y para qué sirve, si bien en el grado anterior trabajo de la misma manera, solo respondiendo cuestionarios y haciendo resúmenes, tiene el docente una doble función pues debe ayudar a los alumnos a comprender

desde las causas que originan la asignatura y también la importancia que esta tiene.

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender, este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar, sin embargo el docente no toma en cuenta si el alumno ya tiene conocimientos previos, no hace una retroalimentación, ni toma como base lo que ya conoce el alumno.

Sin embargo ha sido una permanente discusión el definir y distinguir los conceptos de método y metodología desde un punto de vista epistemológico, puesto que algunos autores defienden la idea que metodología es el terreno específicamente instrumental de la investigación, mientras que otros autores, le dan más bien una aproximación de orden necesariamente epistemológico.

El método es, pues, el ejercicio adecuado de la inteligencia y de todos sus medios para adquirir, formar y exponer el conocimiento científico. Se refiere, por lo tanto, a la acción de los medios de conocimiento, al movimiento de ciertos criterios, por lo cual dice Duval-Jouve: "el conjunto de medios para el conocimiento se denomina método, porque el verdadero y único método para llegar a la verdad no es la observación, ni la comparación, ni la inducción, sino que es la reunión de todas estas operaciones ayudadas por los principios de la razón.

## **Técnicas**

La Técnica es el conjunto de instrumentos y medios a través de los cual se efectúa el método y solo se aplica a una ciencia. La diferencia entre método y técnica es que el método es el conjunto de pasos y etapas que debe cumplir

una investigación y este se aplica a varias ciencias mientras que técnica es el conjunto de instrumentos en el cual se efectúa el método, los métodos son globales y generales, las técnicas son específicas y tienen un carácter práctico y operativo.

La técnica constituye el conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga, por consiguiente, la técnica es un procedimiento o recurso fundamental de recolección de información, de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento.

Según Rodríguez Peñuelas (2008) las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas.

Efectuar una investigación requiere, como ya se ha mencionado, de una selección adecuada del tema objeto del estudio, de un buen planteamiento de la problemática a solucionar y de la definición del método científico que se utilizará para llevar a cabo dicha investigación, sin embargo y aunado a esto se requiere de técnicas y herramientas que auxilien al investigador a la realización de su estudio. Las técnicas son de hecho, recursos o procedimientos de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento y se apoyan en instrumentos para guardar la información tales como: el cuaderno de notas para el registro de observación y hechos, el diario de campo, los mapas, la cámara fotográfica, la grabadora, la filmadora, el software de apoyo; elementos estrictamente indispensables para registrar lo observado durante el proceso de investigación.

La técnica utilizada primero fue la observación, como ya se sabe la observación es la acción de observar, de mirar detenidamente, o sea, en sentido amplio, el experimento, el proceso de someter conductas de algunas

cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la observación.

En opinión de Sabino (1992), la observación es una técnica antiquísima, cuyos primeros aportes sería imposible rastrear. A través de sus sentidos, el hombre capta la realidad que lo rodea, que luego organiza intelectualmente y agrega: la observación puede definirse, como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación.

En la investigación social la observación de fenómenos sociales, señala Pardinás, (2005) son las conductas humanas, y cuando se refiere a conducta quiere decir una serie de acciones o de actos que perceptiblemente son vistos u observados en una entidad o grupos de entidades determinados, en este caso específicamente dirigida a observar en el aula de 5° grado con los alumnos y el docente de la escuela primaria mencionada anteriormente.

Se observó la actitud del docente en la clase de Historia:

(Fragmento del diario de campo de fecha 27 de agosto de 2014)

*El docente entra al aula, pregunta si los alumnos llevaron la tarea, posteriormente indica que el tema a abordar es “Los primeros años de la vida independiente” el docente empieza pidiendo que abran su libro de texto en la pág. 18, pide a los niños que observen las imágenes detenidamente y piensen a que se deben o que significan, después, pide que contesten el cuestionario de la pág. 20 en su cuaderno, que las revisara al final de la clase, por lo que deben apurarse, al concluir la clase, el docente revisa la actividad, pero solo cuatro niños realizaron la actividad, los demás opinan que será de tarea, a lo que el docente responde que efectivamente la realicen en casa y que la revisara la próxima clase, los niños sonrían y comentan que ya lo sabían.*

La segunda técnica fue la entrevista y la tercera un cuestionario ya que son un elementos esenciales en la vida contemporánea, es comunicación primaria que contribuye a la construcción de la realidad, instrumento eficaz de

gran precisión en la medida que se fundamenta en la interrelación humana, proporciona un excelente instrumento heurístico para combinar los enfoques prácticos, analíticos e interpretativos implícitos en todo proceso de comunicar (Galindo, 1998, p. 96).

Sabino, (1992) comenta que la entrevista, desde el punto de vista del método es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación, en esta el investigador formula preguntas a las personas capaces de aportarle datos de interés, estableciendo un diálogo peculiar, asimétrico, donde una de las partes busca recoger informaciones y la otra es la fuente de esas informaciones. Por razones obvias sólo se emplea, salvo raras excepciones, en las ciencias humanas.

La ventaja esencial de la entrevista reside en que son los mismos actores sociales quienes proporcionan los datos relativos a sus conductas, opiniones, deseos, actitudes y expectativas, cosa que por su misma naturaleza es casi imposible de observar desde fuera, nadie mejor que la misma persona involucrada para hablarnos acerca de todo aquello que piensa y siente, de lo que ha experimentado o proyecta hacer.

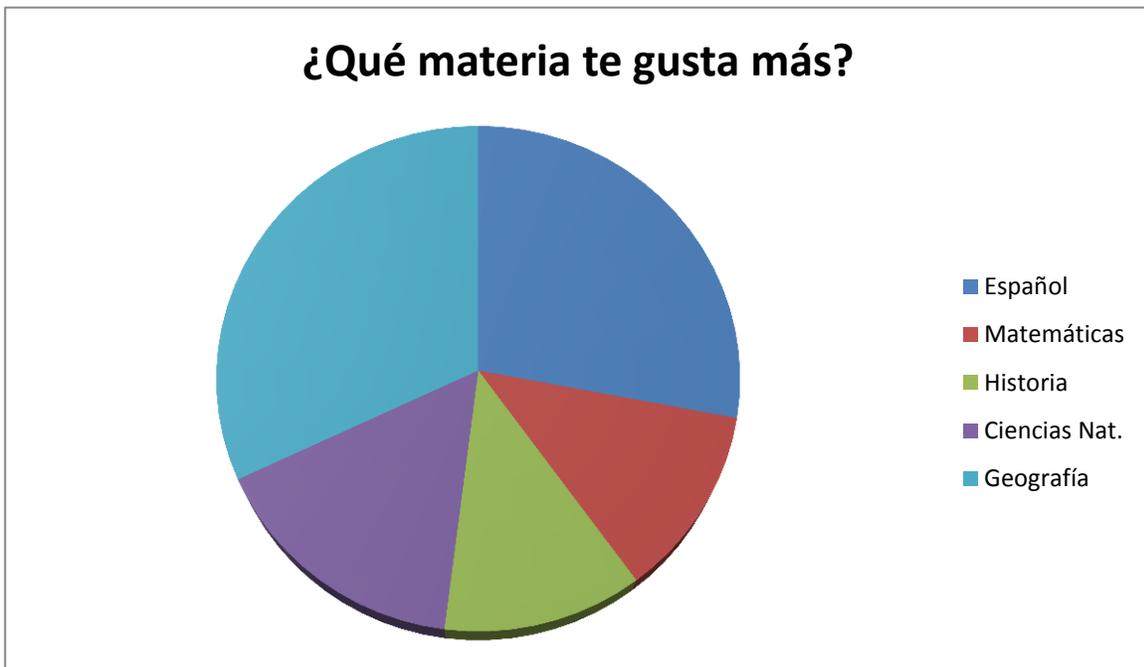
En la entrevista que se hizo de manera informal al docente de quinto grado el respondió de la siguiente manera a las preguntas en cuestión:

¿Cómo selecciona los temas que va a impartir en clase?	Planeo todas las sesiones de todas las asignaturas.
¿Qué recursos o materiales didácticos utiliza para impartir la asignatura de historia?	Libro de texto
¿Qué significa para usted la asignatura de Historia?	Es el estudio del pasado, consiste en aprenderse fechas y nombres de personajes relevantes que vivieron años atrás, pero es menos importante

	que español y matemáticas.
¿De qué manera percibe que trabajan mejor los niños; individualmente o por equipo?	Pues cuando es por equipo, solo platican y juegan, entonces los pongo a trabajar y responder individualmente las actividades del libro de texto.
¿Al final de su clase, cumple con los aprendizajes esperados que se plantearon al inicio?	La mayor parte de las veces no al cien por ciento, pero los cuestionarios del libro de texto ayudan al niño a poder memorizar con precisión nombres, fechas y nombres de los actores de la historia.

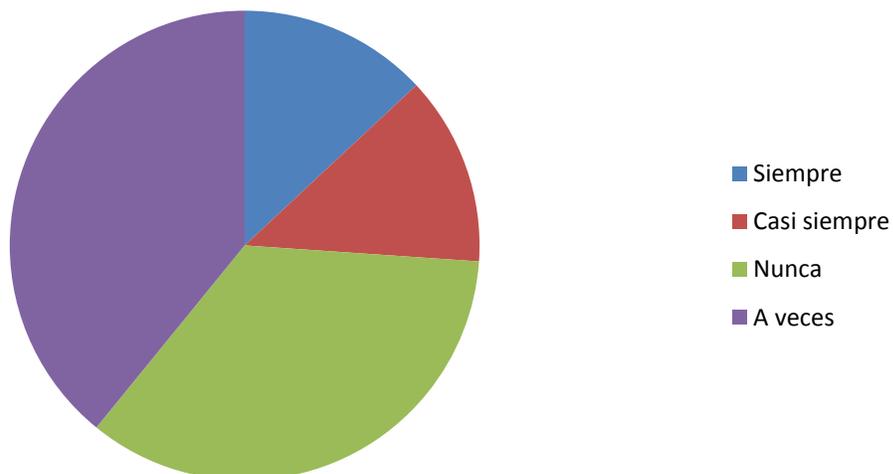
De igual manera se aplicó un cuestionario a los niños respecto a sus gustos sobre las asignaturas, y específicamente ¿cuánto les gusta la historia? y ¿cuántas veces al terminar la clase aprende algo nuevo?

A lo cual en la pregunta que asignatura te gusta más se puede notar que la materia que tiene más votos es Geografía y le sigue Español, mientras que la que a menos niños les gusta es la de Historia.



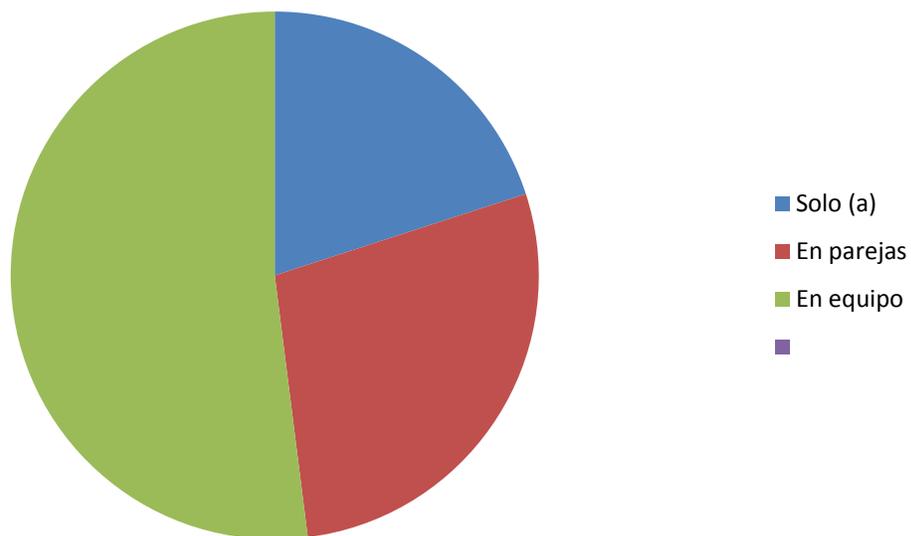
En la segunda pregunta que se realizó a los niños respecto a si al concluir la clase historia, comprenden lo que leyeron en el libro, ellos respondieron:

### ¿Con que frecuencia al concluir la clase, entendiste lo que leiste?



En cuanto a la pregunta: ¿Cómo te gusta realizar las actividades que te indica el profesor en la clase de historia?

### ¿De qué manera te gusta trabajar en clase?



Como se puede observar a la mayoría de agrada y le es más útil trabajar en equipo, argumentando que aprenden más de los compañeros y varias cabezas piensan más que una.

# **CAPÍTULO IV**

## **Alternativa de Solución**

Proponer a los docentes de quinto grado el juego de roles como una estrategia mediante la cual se mejore la enseñanza de Historia de la escuela primaria José María Morelos y Pavón, clave 21DPR065Z, ubicado en Tlacuitlapan I estación, Tlacotepec de Benito Juárez, Puebla.

Con el objetivo de mejorar la enseñanza de una asignatura tan importante como la historia, se propone la alternativa juego de roles, para poder interactuar con los alumnos, darles confianza y poder promover en ellos un aprendizaje que les sea útil para las demás asignaturas y para poder conformar su identidad nacional que les permita poder tomar decisiones en años posteriores, dejando a un lado la educación tradicional que hace ver a los alumnos como simples receptores de conocimientos, ya que se puede dar cierto grado de libertad para crear un clima de confianza en el aula y poder explotar la imaginación y favorecer la expresión oral frente al grupo, por lo tanto se presenta esta alternativa como propuesta novedosa para optimizar el aprendizaje de la asignatura de historia en la escuela primaria José María Morelos y Pavón.

De igual manera es importante destacar que en este capítulo se describirá la justificación, objetivos de la propuesta, características técnicas, fundamentación metodológica y para concluir se describirá la propuesta: el juego de roles, la cual se fundamenta con la investigación previa que se realizó en la institución antes mencionada explicando lo novedoso y las ventajas que tiene para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en los alumnos.

### **Justificación**

La historia ha existido a lo largo del tiempo, en la formación del ser humano y en la conformación de la sociedad en la que hoy estamos inmersos, esa historia es pieza clave que nos permite dar cuenta de errores y aciertos que tuvieron nuestros antepasados, está presente en la vida cotidiana, pues para poder entender el presente debemos conocer el pasado, pues no todo es

memorizar ni todo en la historia son nombres de personajes, ni de fechas históricas, la parte rica esta en comprender que fue lo que llevo a esos personajes a actuar de tal manera, entender que se buscaba un fin en común.

Mediante esta alternativa en la asignatura de historia se puede llegar a desempeñar el trabajo en grupo, la colaboración y el amor a la patria, así mismo el rescate de los valores, que se han perdido desde el hogar y que repercuten en el aula y en general en la escuela por lo que es de suma importancia que a la brevedad posible se busquen nuevas estrategias que despierten el interés del alumno, que lo cautiven, lo acerquen a los contenidos y sobre todo que rompan con la idea de la memorización, cuestionario y resúmenes que se han aplicado hasta ahora.

Debido al valor que asume y teniendo como sustento los resultados obtenidos de la investigación sobre la importancia de los hechos suscitados con anterioridad, que muchas veces lo docentes pasan por alto y se limitan a dar los contenidos de manera tediosa, rígida y cuadrada como lo marca el programa obstaculizan y truncan el aprendizaje significativo y el desarrollo de nuevas habilidades y aptitudes, se puede dar cuenta de lo trascendente que es innovar y darle un giro radical a la manera de enseñar historia. Por esta razón la propuesta se ubica en el campo de docencia con la finalidad principal de mejorar y contribuir a la formación intelectual de los alumnos, así como también brindar apoyo al docente para salir de la rutina y al mismo tiempo divertirse con los niños para que el aprendizaje sea reciproco y se vea reflejado en ambas partes al momento de desarrollar los contenidos de dicha asignatura.

#### **4.1 Fundamentación Teórica**

Como bien se puede notar, la investigación se fundamenta en las investigaciones de Jean Piaget y de David Ausubel, ya que Piaget fue uno de los primeros teóricos del constructivismo en psicología. Pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos. La investigación de Piaget se centró fundamentalmente en la forma en que adquieren el conocimiento al ir

desarrollándose, en otras palabras, no le interesaba tanto lo que conoce el niño, sino cómo piensa en los problemas y en las soluciones. Estaba convencido de que el desarrollo cognoscitivo supone cambios en la capacidad del niño para razonar sobre su mundo.

Debido a que son cinco de las competencias generales que se pretende se desarrollen en educación primaria a lo largo del ciclo escolar; la primera es la competencia para el aprendizaje permanente, la segunda competencia para el manejo de la información. La tercera competencia para el manejo de situaciones, la cuarta competencias para la convivencia y la quinta competencias para vivir en sociedad,

En cuanto a las competencias específicas la asignatura de historia pretende cumplir con tres competencias específicas la primera es comprensión del tiempo y el espacio, la segunda es manejo de información histórica y por último la tercera es Formación de una conciencia histórica para la convivencia y es por eso que el enfoque por competencias se poya de una aprendizaje constructivista Por su parte, Piaget basa sus teorías sobre el supuesto de que desde el nacimiento los seres humanos aprenden activamente, aún sin incentivos exteriores. Durante todo ese aprendizaje el desarrollo cognitivo pasa por cuatro etapas bien diferenciadas en función del tipo de operaciones lógicas que se puedan o no realizar:

En la primera etapa, la de la inteligencia sensomotriz (del nacimiento a los 2 años aproximadamente), el niño pasa de realizar movimientos reflejos inconexos al comportamiento coordinado, pero aún carece de la formación de ideas o de la capacidad para operar con símbolos.

En la segunda etapa, del pensamiento pre operacional (de los 2 a los 7 años aproximadamente), el niño es capaz ya de formar y manejar símbolos, pero aún fracasa en el intento de operar lógicamente con ellos, como probó Piaget mediante una serie de experimentos.

En la tercera etapa, la de las operaciones intelectuales concretas (de los 7 a los 11 años aproximadamente), comienza a ser capaz de manejar las

operaciones lógicas esenciales, pero siempre que los elementos con los que se realicen sean referentes concretos (no símbolos de segundo orden, entidades abstractas como las algebraicas, carentes de una secuencia directa con el objeto).

Por último, en la etapa de las operaciones formales o abstractas (desde los 12 años en adelante, aunque, como Piaget determinó, la escolarización puede adelantar este momento hasta los 10 años incluso), el sujeto se caracteriza por su capacidad de desarrollar hipótesis y deducir nuevos conceptos, manejando representaciones simbólicas abstractas sin referentes reales, con las que realiza correctamente operaciones lógicas. M. Socas (1981, p. 70)

En relación a esto, la propuesta del juego de roles pretende apoyar en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que los niños de quinto grado se encuentran en la etapa de las operaciones formales concretas y ya pueden manejar la lógica, así mismo va de la mano con el aprendizaje significativo de David Ausubel, el cual plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización y es así como se pretende llevarlo a cabo ya que después de leer y de investigar más sobre el tema los niños podrán utilizar la lógica y organizar los nuevos contenidos para formar un nuevo significativo y útil para la vida cotidiana no solo dentro de aula, sino también en el hogar, en la comunidad, en el estado, en el país y en general en toda la sociedad.

Piaget habla del "conocimiento" para referirse a las operaciones propias de la actividad cognoscitiva y no al contenido de esas operaciones, está más interesado en el proceso de génesis de las operaciones del pensar (formular hipótesis y controlarlas) que en el proceso de aprendizaje de los productos del pensar: los conceptos, las hipótesis o las teorías. Cuando él habla de "conocimiento", está pensando más en la actividad cognoscitiva en sí misma,

en las operaciones que el sujeto cognoscente realiza, que en el producto o el resultado que el sujeto obtiene., en los trabajos de Piaget el conocimiento es, fundamentalmente, una operación y no un producto. (Bruner, 1988; Carretero, 1993)

También se relaciona con el juego de roles ya que se propone que el alumno adopte la posición de tener iniciativa y desenvolverse libremente Aunque partiendo de concepciones diferentes acerca del conocimiento y de la experiencia, Piaget coincide con el constructivismo y con otras teorías, en la tesis acerca de la construcción del conocimiento en la medida en que, para él, este es el producto del equilibrio entre asimilación y acomodación que es un proceso subjetivo. Por eso es que, como pedagogo, Piaget se encuentra también en las filas de la “escuela activa”, la “escuela nueva” y toda la tendencia moderna a resaltar el papel activo que el alumno juega en su propia educación.

#### **4.2 Contenido de la propuesta**

Se presenta al juego de roles como un modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre personajes de determinada edad acerca de su misma realidad.

Se propone como alternativa didáctica ya que ha salido a relucir el poco interés que muestran los alumnos y la resistencia que ponen para trabajar en esa asignatura, la educación tradicional y la manera de enseñanza que se viene arrastrando de años pasados que consiste en únicamente resolver cuestionarios y memorizar fechas y nombre de personajes ha causado que los alumnos la vean como una materia aburrida y tediosa.

Entre sus fortalezas podemos encontrar que:

1. Es una herramienta de acercamiento y discusión de temas mediante herramientas convencionales.

2. Amplia el conocimiento de los actores en este caso de los niños sobre determinado tema o problema del pasado.
3. Genera espacios de confianza, permitiendo discutir los temas en un ambiente libre de tensiones y dándole la oportunidad de expresarse mediante el juego, utilizando ante todo la imaginación y la creatividad.
4. Puede permitir identificar elementos de la realidad que difícilmente se identificarían con un cuestionario, ya que mediante el ejercicio, viven y recrean la escena y la época en que sucedieron los hechos.

En ese sentido la aplicación de la propuesta pretende ayudar al docente y al mismo tiempo a los niños a desarrollar la reflexión, si bien es cierto que muchos docentes se oponen a la actualización y a abandonar la educación tradicional, esta opción pretende invitarlos a leer más y a buscar más fuentes de información que complementen lo que ya está determinado en el libro y/o en el plan y programas de estudio del nivel primaria.

La técnica del juego de rol permite a sus participantes experimentar una situación o acción, no sólo intelectualmente, sino también física y emocionalmente.

Materiales necesarios para jugar:

- Descripción precisa y detallada de la situación que se va a desarrollar (acción, escenario, tiempo, circunstancias, matices, etc.)
- Papeles o roles que forman parte de la misma.
- Número y características de los personajes e intereses que tienen en la situación. Sin olvidar el papel de los y las observadores/as que desempeñarán algunos y algunas participantes, quienes habrán de tener muy claro cómo deben actuar durante la representación y a qué aspectos deben prestar atención y tomar nota.

Se propone esta alternativa como proyecto para desarrollarla en quinto grado, con la intención de hacer más amena la clase, como apoyo y base para el docente independientemente del libro de texto, para que también él se dé a

la tarea de investigar más sobre los temas y los contenidos por su cuenta y no encasillarse únicamente a lo que ya está establecido sin promover en el alumno un cambio en su pensamiento y en sus sentimientos así como en la forma de ver la historia.

### **4.3 Descripción de la propuesta**

A continuación se describe paso a paso la propuesta y como se debe llevar a cabo

1. Inicio, al comienzo se explica la técnica que se va a utilizar y se asignan los roles, incluidos los y las observadores/as, la persona dinamizadora presenta la situación y explica a todas las personas las consignas, lo suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir la creatividad de las niños y las niñas participantes. El realismo es importante, hay que evitar que quienes participan se lo tomen a broma, convirtiéndose en una teatralización, pero también hay que tener cuidado con el exceso de realismo, que puede convertirlo en un psicodrama.
2. Los niños y las niñas con roles asignados salen del salón, se preparan durante unos minutos para meterse en el personaje y pensar cómo van a abordar la situación durante la representación. Al tiempo se explica a quienes observarán las cuestiones a las que deben prestar atención y tomar nota (en función de la situación planteada y la finalidad del juego de roles).
3. Se ambienta el salón y se hace pasar a los personajes para comenzar la representación.
4. El niño animador o animadora puede congelar el juego mediante un ¡alto! y una palmada cuando lo crea conveniente (excesivo realismo,

teatralización, etc. o al acabar el tiempo estimado). En este momento todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones, en caso necesario se repetirá el juego de roles, pero esta vez se intercambiarán los roles.

5. En caso de ser el final del juego, se procede a la evaluación. En primer lugar, quienes han representado los roles, expresan cómo se han sentido dentro de sus papeles (únicamente sus sentimientos, no se analiza lo ocurrido en el juego). Una vez despojados de los sentimientos, la persona dinamizadora les hace ver que desde ese momento en adelante hablarán de los personajes en tercera persona, marcando distancia entre la persona que lo ha representado y el papel que ha “jugado” ésta.

En esta tendencia, el alumno desempeña un papel activo en el proceso de aprendizaje, ya que se entiende este, como un proceso de reconstrucción en el cual el sujeto organiza lo que se le proporciona, de acuerdo con los instrumentos intelectuales que posee y de sus conocimientos anteriores.

El papel de la escuela en esta propuesta, consiste en estimular el desarrollo de las aptitudes intelectuales del niño, que le permitan el descubrimiento de los conocimientos. La enseñanza debe tener en cuenta el ritmo evolutivo y organizar situaciones que favorezcan el desarrollo intelectual, afectivo y social del alumno, posibilitando, el descubrimiento personal de los conocimientos y evitando la transmisión estereotipada de los mismos.

En consecuencia con esto, el profesor asume las funciones de orientador, guía o facilitador del aprendizaje, ya que a partir del conocimiento de las características psicológicas del individuo en cada periodo del desarrollo, debe crear las condiciones óptimas para que se produzca una interacción constructiva entre el alumno y el objeto del conocimiento, esto se logra observando cual es la forma de pensar del niño y creando situaciones de

contraste que originen contradicciones que el sujeto sienta como tales y que lo estimulen a dar una solución mejor.

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender, este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras, es decir las que tienen previamente de grados anteriores y las que su imaginación les permite.

## **Conclusión**

El juego de roles es una opción innovadora que hasta ahora muchos docentes desconocen, por miedo, por resistencia o simplemente por no querer tener problemas, actualmente son pocos los docentes que se preparan más de lo que exige el sistema, la gran mayoría solo pretende limitar a dar los contenidos sin importar que los alumnos aprendan, lo único realmente importante es cumplir con dar los temas apegándose a la normatividad, por lo regular los docentes con experiencia en el magisterio que ya tienen demasiados años en servicio, ponen una barrera para no modificar la manera de enseñar, alegando que su manera tradicional que han empleado por todos esos años, es buena y les da resultados, aun cuando esta sea una total falsedad, pues los tiempos cambian y los niños de diferentes generaciones aprenden de distinta manera.

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, otro gran aporte de estos juegos en beneficio del desarrollo educativo, es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.

Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva, pues por lo regular a la mayoría de los niños les cuesta pasar al frente y expresar sus sentimientos o dependiendo la situación, les cuesta poder compartir experiencia al resto del grupo, además con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario, otro de los elementos que suele ser origen del fracaso escolar.

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.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es considerablemente distinto del adulto, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el termino juego designa una categoría genérica de conductas muy diversas.

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget , llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos, la forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

# PLANEACIONES



<b>Sesión: 1</b>		Tiempo: 2 Horas		
Fecha: Mayo De 2015		Grado: 5° "A"		
Objetivo General: Proponer el juego de roles como una estrategia mediante la cual se mejore la enseñanza de Historia.				
Objetivo Específico: Presentar a los docentes el juego de roles como alternativa didáctica, acercándolos a la aplicación en el aula para poder usarlo en clases posteriores.				
Actividades	Tiempo	Recursos	Evaluación	Instrumentos
Diagnóstico de conocimientos sobre el juego de roles	15 minutos	Cañón	Conocimientos previos	
Presentación de la alternativa juego de roles con los docentes	15 minutos		Manejo del juego de roles en la planeación.	
Llevar a cabo un ejemplo de planeación en donde se aplique el juego de roles con un tema de la materia de historia.	25 minutos	Hojas blancas Lapiceros Libro de texto	Coevaluación	
Exponer su ejemplo frente a los demás docentes	35 minutos			

Aclarar las dudas y hacer sugerencias de los compañeros docentes para mejorar la planeación y aplicación del juego de roles	25 minutos			
---	------------	--	--	--

Observaciones:

---

<b>Sesión: 2</b>		Tiempo: 1 Hora		
Fecha: Mayo De 2015		Grado: 5° "A"		
Objetivo General: Proponer el juego de roles como una estrategia mediante la cual se mejore la enseñanza de Historia.				
Objetivo Específico: Presentar el juego de roles como alternativa didáctica, para enseñar historia.				
Bloque I: Los primeros años de vida independiente		Tema: México al término de la guerra de independencia		
Competencias que se favorecen: comprensión del tiempo y el espacio históricos, manejo de información histórica y formación de una conciencia histórica para la convivencia.		Aprendizajes Esperados: • Ubica procesos de la primera mitad del siglo XIX aplicando los términos década y siglo, y localiza cambios en la división territorial.		
Secuencia	Tiempo	Materiales	Evaluación	Instrumentos
Se inicia con una presentación del tema.	10 minutos	Libro de texto	Conocimientos previos	Lista de cotejo
Observar las imágenes que se presentan al inicio del bloque I pag. 9 y comentar lo primero que se imaginen al respecto	10 minutos	Libro de texto		
	10 minutos	Cañón Computadora		

Leer en voz alta el panorama del periodo pág. 12 y comentar las respuestas de dicho apartado				
<b>Desarrollo</b> Se expresara y se mostrara mediante una explicación en que consiste el juego de roles y lo que se requiere para llevarlo a cabo	10 minutos			
Se forman 5 equipos y se sortean los temas de todo el bloque, se nombra un representante	10 minutos			
<b>Cierre:</b> Aclaración de dudas respecto a las representaciones y aplicación del juego de roles posteriores en clase de historia	10 minutos			

Observaciones:

---

<b>Sesión:</b> 3		Tiempo: 2 Horas		
Fecha: Mayo De 2015		Grado: 5° "A"		
Objetivo General: Proponer el juego de roles como una estrategia mediante la cual se mejore la enseñanza de Historia.				
Objetivo Específico: Presentar el juego de roles como alternativa didáctica, para enseñar historia.				
Bloque: I		Tema: Los primeros años de vida independiente		
Competencias que se favorecen: Comprensión del tiempo y del espacio histórico, manejo de información histórica, formación de una conciencia histórica para la convivencia.		Aprendizajes Esperados: • Describe la situación económica y las diferentes formas de gobierno que se proponían para la nación mexicana en las primeras décadas de vida independiente		
Secuencia	Tiempo	Materiales	Evaluación	Instrumentos
<b>Inicio</b> Se realizara la dinámica "canasta revuelta"		Libro de texto Cañón Computadora	Conocimientos previos	Lista de cotejo
El "Panorama del Periodo" es la parte introductoria a todo el bloque. El docente tendrá que indagar los conocimientos que poseen sus alumnos con respecto a lo que sucedió en nuestro país durante el siglo XIX. Se sugiere que el docente elija al niño				

<p>que fungirá como observador y dividida por equipos para contextualizar este momento en la historia de nuestro país ¿Qué sucedía en Europa? ¿En América? ¿En Asia, Oceanía y África?; Descubrimientos, inventos, procesos sociales, económicos y políticos, mismos que, posteriormente, ubicarán en la línea del tiempo que se propone en el desarrollo de la clase.</p>				
<p><b>Desarrollo</b>  Se pedirá a los alumnos que pasen al frente a hacer una representación respecto a lo que investigaron dependiendo el continente que les toco. Se aclarará que calculen que cada siglo tenga suficiente espacio como para incluir dibujos o palabras clave con respecto a lo que sucedió en ese periodo de tiempo. Puede utilizarse una de las paredes del aula para colocarla. Estará a la vista del grupo y tendrá que ser legible para todos desde donde se ubiquen en el salón. Se trata de ejercitar el ordenamiento cronológico. Se pueden elaborar preguntas que generen un conflicto cognitivo en los alumnos, mismo que los animará a adentrarse en el tema.</p>				

<b>Cierre:</b> Paralelamente el docente hará una breve exposición, con base en una serie de mapas, en la que explicará los cambios en la organización del territorio que sufrió nuestro país. Comentaran la experiencia que vivieron al pasar frente al grupo y comportarse como un personaje de esa época y de ese continente.				
--	--	--	--	--

Observaciones:

---

LISTA DE COTEJO  
SESION: 3

**Objetivo General:** Proponer el juego de roles como una estrategia mediante la cual se mejore la enseñanza de Historia.

Núm.	Nombre del alumno	Conceptos claros	Interés	Creatividad	Comprensión de los conocimientos	Total	Total %
1	ALCÁNTARA VERA LÁZARO						
2	ALONSO MORA ARACELI						
3	CARRASCO TOXQUI JESÚS ERNESTO						
4	CONTRERAS FLORES JOSÉ ARMANDO						
5	DE LA ROSA DE LOS SANTOS ETHAN OVED						
6	FLORES ROJAS JOSÉ ARMANDO						
7	GAMBOA CARRASCO BLANCA ROSA						
8	LEZAMA FLORES ROBERTO						
9	LOPEZ MERINO LUIS ANGEL						
10	LUNA CRUZ ADOLFO MANUEL						
11	LUNA ROJAS JUAN ENRIQUE						
12	LUNA ROMAN ADOLFO						
13	LUNA SOSA ARELY						
14	MENDOZA SUAREZ YOBANY						
15	MONTIEL MENDEZ SELENE						
16	MONTIEL MOTA HERIBERTO						
17	MONTOYA TELLEZ JARRY						
18	OLVERA MONRROY ALAN JAHIR						
19	PEREZ GIL JOSCELIN						
20	RODRIGUEZ CARRASCO						

	FERMIN						
21	RODRIGUEZ PEREZ MIRIAM						
22	RODRIGUEZ SANTIAGO PAOLA						
23	ROMAN CRUZ JOSE LUIS						
24	SUAREZ ROMAN LINZY MAGALLY						
25	VILLEGAS TOSCANO JUAN PABLO						
	TOTAL						

**INDICADORES:    EXCELENTE-3            BUENO-2            REGULAR-1**



<p>España. Pueden redactarse en forma de preguntas para que sirvan de guía durante el desarrollo del tema.</p>		<p>marcadores</p>	<p>Expresión escrita</p>	
<p><b>Desarrollo</b></p> <p>Los alumnos harán una investigación documental organizados en equipos de no más de cinco miembros.</p> <p>Se pedirá que al final de la misma entreguen por escrito un reporte de investigación. El docente expondrá con claridad las características del reporte final. Deberá contener una introducción, desarrollo y conclusiones.</p> <p>Se pedirá a los alumnos que pasen al frente a hacer una representación respecto a lo que investigaron dependiendo el continente que les tocó. Se aclarará que calculen que cada siglo tenga suficiente espacio como para incluir dibujos o palabras clave con respecto a lo que sucedió en ese periodo de tiempo. Puede utilizarse una de las paredes del aula para colocarla</p>				

<p><b>Cierre:</b>  Cada equipo expondrá brevemente cómo trabajaron durante la investigación. Las fortalezas que tuvieron como equipo y las debilidades. Leerán en voz alta las conclusiones de su trabajo y mostrarán el esquema que realizaron.  Finalmente, en plenaria, se hará una discusión guiada por el maestro sobre la situación que vivía México, contrastándola con la actual, identificando similitudes y diferencias. Podrá enriquecerse la línea del tiempo que se elaboró al inicio del bloque, con sucesos, imágenes de los personajes más importantes. Esto permitirá afianzar la cronología de sucesos durante la primera mitad del siglo XIX.</p>				
--	--	--	--	--

Observaciones:

---

LISTA DE COTEJO  
SESION: 4

**Objetivo General:** Proponer el juego de roles como una estrategia mediante la cual se mejore la enseñanza de Historia.

Núm.	Nombre del alumno	Expresión escrita	Claridad	Creatividad	Aprehensión de los conocimientos	Total	Total %
1	ALCÁNTARA VERA LÁZARO						
2	ALONSO MORA ARACELI						
3	CARRASCO TOXQUI JESÚS ERNESTO						
4	CONTRERAS FLORES JOSÉ ARMANDO						
5	DE LA ROSA DE LOS SANTOS ETHAN OVED						
6	FLORES ROJAS JOSÉ ARMANDO						
7	GAMBOA CARRASCO BLANCA ROSA						
8	LEZAMA FLORES ROBERTO						
9	LOPEZ MERINO LUIS ANGEL						
10	LUNA CRUZ ADOLFO MANUEL						
11	LUNA ROJAS JUAN ENRIQUE						
12	LUNA ROMAN ADOLFO						
13	LUNA SOSA ARELY						
14	MENDOZA SUAREZ YOBANY						
15	MONTIEL MENDEZ SELENE						
16	MONTIEL MOTA HERIBERTO						
17	MONTOYA TELLEZ JARRY						
18	OLVERA MONRROY ALAN JAHIR						
19	PEREZ GIL JOSCELIN						

20	RODRIGUEZ CARRASCO FERMIN						
21	RODRIGUEZ PEREZ MIRIAM						
22	RODRIGUEZ SANTIAGO PAOLA						
23	ROMAN CRUZ JOSE LUIS						
24	SUAREZ ROMAN LINZY MAGALLY						
25	VILLEGAS TOSCANO JUAN PABLO						
	TOTAL						

**INDICADORES:    EXCELENTE-3            BUENO-2            REGULAR-1**

**NOMBRE DE LA ESCUELA:** PRIMARIA “JOSE MARIA MORELOS Y PAVON”  
**C.C.T.** \_\_\_\_\_ **GRADO:** QUINTO **GRUPO:** UNICO

### RUBRICA

N. P.	NOMBRE DEL ALUMNO	NO ESCRIBE	ESTA EN PROCESO	ESCRIBE	ESCRIBE EXCELENTE
1	ALCANTARA VERA LAZARO				
2	ALONSO MORA ARACELI				
3	CARRASCO TOXQUI JESUS ERNESTO				
4	CONTRERAS FLORES JOSE ARMANDO				
5	DE LA ROSA DE LOS SANTOS ETHAN OVED				
6	FLORES ROJAS JOSE ARMANDO				
7	GAMBOA CARRASCO BLANCA ROSA				
8	LEZAMA FLORES ROBERTO				
9	LOPEZ MERINO LUIS ANGEL				
10	LUNA CRUZ ADOLFO MANUEL				
11	LUNA ROJAS JUAN ENRIQUE				
12	LUNA ROMAN ADOLFO				
13	LUNA SOSA ARELY				
14	MENDOZA SUAREZ YOVANY				
15	MONTIEL MENDEZ SELENE				
16	MONTIEL MOTA HERIBERTO				
17	MONTOYA TELLEZ JARRY				
18	OLVERA MONRROY ALAN JAHIR				
19	PEREZ GIL JOSCELIN				
20	RODRIGUEZ CARRASCO FERMIN				
21	RODRIGUEZ PEREZ MIRIAM				
22	RODRIGUEZ SANTIAGO PAOLA				
23	ROMAN CRUZ JOSÉ LUIS				
24	SUAREZ ROMAN LINZY MAGALLY				
25	VILLEGAS TOSCANO JUAN PABLO				

<b>Sesión: 5</b>		Tiempo: 1 Hora		
Fecha: Mayo De 2015		Grado: 5° "A"		
Objetivo General: Proponer el juego de roles como una estrategia mediante la cual se mejore la enseñanza de Historia.				
Objetivo Específico: Presentar el juego de roles como alternativa didáctica, para enseñar historia.				
Bloque I: Los primeros años de vida independiente		Tema: México al término de la guerra de independencia		
Competencias que se favorecen: comprensión del tiempo y el espacio históricos, manejo de información histórica y formación de una conciencia histórica para la convivencia.		Aprendizajes Esperados: Describe características del campo y la ciudad durante las primeras décadas del siglo XIX.		
Secuencia	Tiempo	Materiales	Evaluación	Instrumentos
<p><b>Inicio</b> El docente presentará información a los alumnos de crónicas de los conflictos con Estados Unidos. Pedirá que se reúnan en equipos y a cada uno de ellos les proporcionará material bibliográfico, distintos entre sí.</p> <p><b>Desarrollo</b> Se les pedirá que seleccionen y organicen la información que les permita elaborar un diagrama donde expliquen las causas y consecuencias de estos acontecimientos. El diagrama lo expondrán al resto del grupo. Pueden hacerlo en grande, en una hoja de rotafolio, o crear una presentación de Power Point, esto será decisión de cada uno de los equipos.</p>		<p>Libro de texto</p> <p>Computadora Cañón Hojas de rotafolio Rotafolio</p>	<p>Estructura de ideas Comprensión de conceptos</p> <p>Manejo de habilidades computacionales Ortografía</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Rubrica</p>

<b>Cierre</b> Mostrarán su trabajo al resto del grupo. Realizaran entre todos y todas la línea del tiempo que se pidió al inicio del bloque.				
--	--	--	--	--

LISTA DE COTEJO  
SESION: 5

**Objetivo General:** Proponer el juego de roles como una estrategia mediante la cual se mejore la enseñanza de Historia.

Núm.	Nombre del alumno	Expresión escrita	Organización de la información	Ortografía	Utilización de la información	Total	Total %
1	ALCÁNTARA VERA LÁZARO						
2	ALONSO MORA ARACELI						
3	CARRASCO TOXQUI JESÚS ERNESTO						
4	CONTRERAS FLORES JOSÉ ARMANDO						
5	DE LA ROSA DE LOS SANTOS ETHAN OVED						
6	FLORES ROJAS JOSÉ ARMANDO						
7	GAMBOA CARRASCO BLANCA ROSA						
8	LEZAMA FLORES ROBERTO						
9	LOPEZ MERINO LUIS ANGEL						
10	LUNA CRUZ ADOLFO MANUEL						
11	LUNA ROJAS JUAN ENRIQUE						
12	LUNA ROMAN ADOLFO						
13	LUNA SOSA ARELY						
14	MENDOZA SUAREZ YOBANY						
15	MONTIEL MENDEZ SELENE						
16	MONTIEL MOTA HERIBERTO						
17	MONTOYA TELLEZ JARRY						
18	OLVERA MONRROY ALAN JAHIR						
19	PEREZ GIL JOSCELIN						

20	RODRIGUEZ CARRASCO FERMIN						
21	RODRIGUEZ PEREZ MIRIAM						
22	RODRIGUEZ SANTIAGO PAOLA						
23	ROMAN CRUZ JOSE LUIS						
24	SUAREZ ROMAN LINZY MAGALLY						
25	VILLEGAS TOSCANO JUAN PABLO						
	TOTAL						

**INDICADORES:    EXCELENTE-3            BUENO-2            REGULAR-1**

**NOMBRE DE LA ESCUELA:** PRIMARIA “JOSE MARIA MORELOS Y PAVÓN”  
**C.C.T.** \_\_\_\_\_ **GRADO:** QUINTO **GRUPO:** UNICO

### RUBRICA PARA EVALUAR EL MANEJO DE POWER POINT

N. P.	NOMBRE DEL ALUMNO	NO SABE UTILIZAR	ESTA EN PROCESO	LO UTILIZA	LO UTILIZA EXCELENTE
1	ALCANTARA VERA LAZARO				
2	ALONSO MORA ARACELI				
3	CARRASCO TOXQUI JESUS ERNESTO				
4	CONTRERAS FLORES JOSE ARMANDO				
5	DE LA ROSA DE LOS SANTOS ETHAN OVIED				
6	FLORES ROJAS JOSE ARMANDO				
7	GAMBOA CARRASCO BLANCA ROSA				
8	LEZAMA FLORES ROBERTO				
9	LOPEZ MERINO LUIS ANGEL				
10	LUNA CRUZ ADOLFO MANUEL				
11	LUNA ROJAS JUAN ENRIQUE				
12	LUNA ROMAN ADOLFO				
13	LUNA SOSA ARELY				
14	MENDOZA SUAREZ YOVANY				
15	MONTIEL MENDEZ SELENE				
16	MONTIEL MOTA HERIBERTO				
17	MONTOYA TELLEZ JARRY				
18	OLVERA MONRROY ALAN JAHIR				
19	PEREZ GIL JOSCELIN				
20	RODRIGUEZ CARRASCO FERMIN				
21	RODRIGUEZ PEREZ MIRIAM				
22	RODRIGUEZ SANTIAGO PAOLA				
23	ROMAN CRUZ JOSÉ LUIS				
24	SUAREZ ROMAN LINZY MAGALLY				
25	VILLEGAS TOSCANO JUAN PABLO				

<b>Sesión: 6</b>		Tiempo: 2 Horas		
Fecha: Mayo De 2015		Grado: 5° "A"		
Objetivo General: Proponer el juego de roles como una estrategia mediante la cual se mejore la enseñanza de Historia.				
Objetivo Específico: Presentar a los docentes el juego de roles como alternativa didáctica, acercándolos a la aplicación en el aula para poder usarlo en clases posteriores.				
Competencias que se favorecen:		Aprendizajes Esperados: • Investiga aspectos de la cultura y de la vida cotidiana del pasado y valora su importancia.		
Actividades	Tiempo	Recursos	Evaluación	Instrumentos
<b>Inicio</b> El docente revisará con sus alumnos fragmentos de crónicas de viajes, imágenes y pinturas para conocer los cambios que se dieron en la vida cotidiana en la ciudad y el campo durante el siglo XIX. Con base en las imágenes, se elegirá un observador para calificar el desempeño de los alumnos los cuales responderán preguntas guiadas por el maestro como: ¿A qué se dedicaban? ¿Cuáles eran sus lugares de trabajo? ¿Cómo se vestían? ¿Hay diferencias en sus maneras de vestir? ¿Qué costumbres pueden identificar en estos grupos?		Imágenes Libro de texto	Participación en clase Comprensión de conceptos Creatividad	Lista de cotejo

<p>¿Qué diferencias pueden observar entre la vida en el campo y en la ciudad con respecto a sus intereses, costumbres, forma de vida?</p>				
<p><b>Desarrollo</b> El docente se sentara con el resto del grupo, brindando un ambiente de confianza Elaborarán entre todos un “Álbum de los recuerdos” con imágenes, dibujos, recortes, etc., donde se describan cómo se percibían las formas de vida del campo y la ciudad, con la intención de mejorar el trabajo colaborativo.. Se sugerirá que lean el tema de “La vida cotidiana en la primera mitad del siglo XIX” de su libro “Arma la Historia”, mismo que dará pauta para armar el Álbum. Dicha información puede incluirse a manera de introducción del mismo.</p>		<p>Fotografías Cartulina Hojas de colores Marcadores</p>	<p>Participación en grupo Originalidad Diseño</p>	<p>Rubrica</p>
<p><b>Cierre</b> Entregarán al docente, de manera individual, una reflexión personal acerca del tema: lo que les pareció más interesante, lo que desconocían, lo que les impactó en mayor medida, si hubieran vivido en aquella época en dónde elegirían estar, qué pasa actualmente en el campo y si hay similitudes con lo que sucedía en aquel entonces, etc.</p>			<p>Expresión escrita Coherencia en la explicación</p>	<p>Rubrica</p>

LISTA DE COTEJO  
SESION: 5

**Objetivo General:** Proponer el juego de roles como una estrategia mediante la cual se mejore la enseñanza de Historia.

Núm.	Nombre del alumno	Expresión oral	Participa en clase	Claridad en los conceptos	Total	Total %
1	ALCÁNTARA VERA LÁZARO					
2	ALONSO MORA ARACELI					
3	CARRASCO TOXQUI JESÚS ERNESTO					
4	CONTRERAS FLORES JOSÉ ARMANDO					
5	DE LA ROSA DE LOS SANTOS ETHAN OVIED					
6	FLORES ROJAS JOSÉ ARMANDO					
7	GAMBOA CARRASCO BLANCA ROSA					
8	LEZAMA FLORES ROBERTO					
9	LOPEZ MERINO LUIS ANGEL					
10	LUNA CRUZ ADOLFO MANUEL					
11	LUNA ROJAS JUAN ENRIQUE					
12	LUNA ROMAN ADOLFO					
13	LUNA SOSA ARELY					
14	MENDOZA SUAREZ YOBANY					
15	MONTIEL MENDEZ SELENE					
16	MONTIEL MOTA HERIBERTO					
17	MONTOYA TELLEZ JARRY					
18	OLVERA MONRROY ALAN JAHIR					
19	PEREZ GIL JOSCELIN					
20	RODRIGUEZ CARRASCO					

	FERMIN					
21	RODRIGUEZ PEREZ MIRIAM					
22	RODRIGUEZ SANTIAGO PAOLA					
23	ROMAN CRUZ JOSE LUIS					
24	SUAREZ ROMAN LINZY MAGALLY					
25	VILLEGAS TOSCANO JUAN PABLO					
	TOTAL					

**NOMBRE DE LA ESCUELA:** PRIMARIA “JOSE MARIA MORELOS Y PAVÓN”

**C.C.T.** \_\_\_\_\_ **GRADO:** QUINTO **GRUPO:** UNICO

### RUBRICA

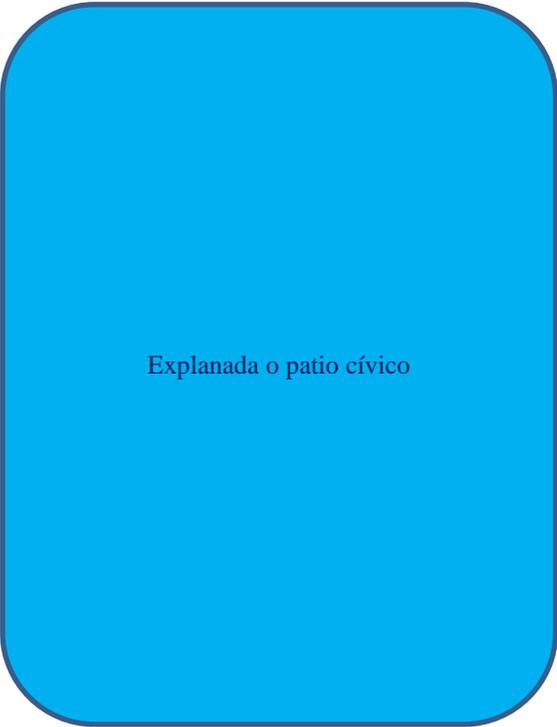
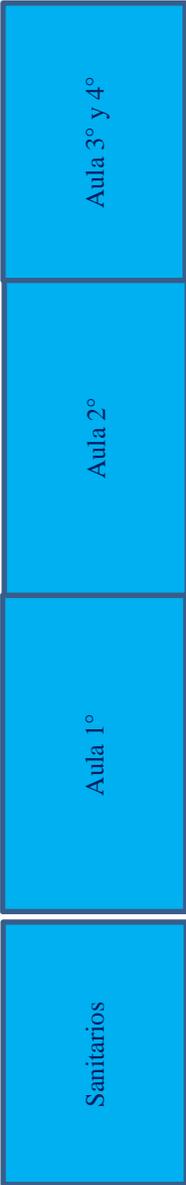
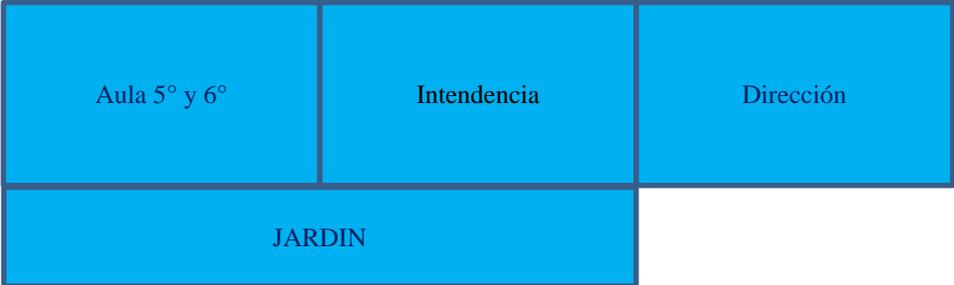
Nivel	Características (una o varias)
Nulo  <b>D-7, 6, 5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No presenta la actividad completa.</li> <li>• No manifiesta interés en la presentación y contenidos de la tarea o investigación a realizar.</li> <li>• Presenta una redacción y ortografía deficiente.</li> <li>• No contiene la fuente bibliográfica o electrónica.</li> <li>• No aplica en la actividad a realizar, los lineamientos propuestos para la elaboración del mismo.</li> <li>• Carece de creatividad y de imágenes.</li> </ul>
Inicial – receptivo  <b>C-8</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay recepción y comprensión general de la actividad a realizar.</li> <li>• Presenta la actividad completa.</li> <li>• Presenta una redacción adecuada pero deficiente ortografía.</li> <li>• Hay interés en la presentación de los contenidos.</li> <li>• No contiene fuente bibliográfica o electrónica.</li> <li>• Aplica de forma incompleta los lineamientos propuestos para la elaboración de la actividad.</li> </ul>
Básico  <b>B- 9</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay recepción y comprensión general de la actividad a realizar.</li> <li>• Presenta la actividad completa.</li> <li>• Presenta una redacción y ortografía adecuada.</li> <li>• Hay interés en la presentación de los contenidos.</li> <li>• No contiene fuente bibliográfica o electrónica.</li> <li>• Aplica de forma incompleta los lineamientos propuestos para la elaboración de las actividades.</li> </ul>
Autónomo  <b>A*-10</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay recepción y comprensión general de la actividad a realizar.</li> <li>• Presenta la actividad completa.</li> <li>• Presenta una redacción y ortografía adecuada.</li> <li>• Hay interés en la presentación de los contenidos.</li> <li>• Contiene fuente bibliográfica o electrónica.</li> <li>• Aplica de forma completa los lineamientos propuestos para la elaboración de las actividades.</li> <li>• De manera autónoma investiga por su cuenta conceptos relacionados con el tema de tarea o investigación, enriqueciendo la presentación de la misma.</li> <li>• Realiza el trabajo con muy buena creatividad, colores, etc.</li> </ul>

<b>Sesión: 7</b>		Tiempo: 2 Horas		
Fecha: Mayo De 2015		Grado: 5° "A"		
Objetivo General: Proponer el juego de roles como una estrategia mediante la cual se mejore la enseñanza de Historia.				
Objetivo Específico: Presentar el juego de roles como alternativa didáctica, para enseñar historia.				
Bloque: I		Tema: ¿Cómo fueron los primeros años de vida independiente?		
Competencias que se favorecen: Comprensión del tiempo y del espacio histórico, manejo de información histórica, formación de una conciencia histórica para la convivencia.		Aprendizajes Esperados: Maneja buen vocabulario y pensamiento en el lenguaje escrito.		
Secuencia	Tiempo	Materiales	Evaluación	Instrumentos
<b>Inicio</b> El grupo se dividirá en dos. La primera mitad trabajará con relación a la Guerra de los Pasteles y la segunda mitad acerca de los problemas que enfrentaban los viajeros. Se pedirá que después de consultar información histórica sobre el tema, deberán recrear de alguna manera los aspectos más importantes de la misma. Se sugerirán el cuento, la historieta, una dramatización, un periódico, un mural, una revista... pueden proponer algunas otras formas de presentarlo. El maestro guiará la toma de decisiones para que sea viable de acuerdo con el tiempo de que se disponga.		Libro de texto        Cuaderno Hojas blancas y de color	Reconocimiento de elementos        Expresión oral	Lista de cotejo        Rubrica

<p><b>Desarrollo</b></p> <p>El docente proporcionará al primer equipo información histórica sobre el conflicto con Francia. Al segundo equipo le dará crónicas, novelas y relatos históricos sobre la vida cotidiana de los viajeros.</p> <p>Los equipos tendrán que rescatar la información más relevante y organizarla de manera que puedan crear ya sea el cuento, la historieta o la dramatización.</p>		<p>marcadores</p>	<p>Expresión escrita</p>	
<p>Se presentan sus productos. El resto del grupo hace una evaluación de sus representaciones, tanto hacia el interior del equipo como al equipo contrario.</p>				

# **ANEXOS**

**Anexo No.1 Croquis de la escuela primaria “José María Morelos y Pavón”**



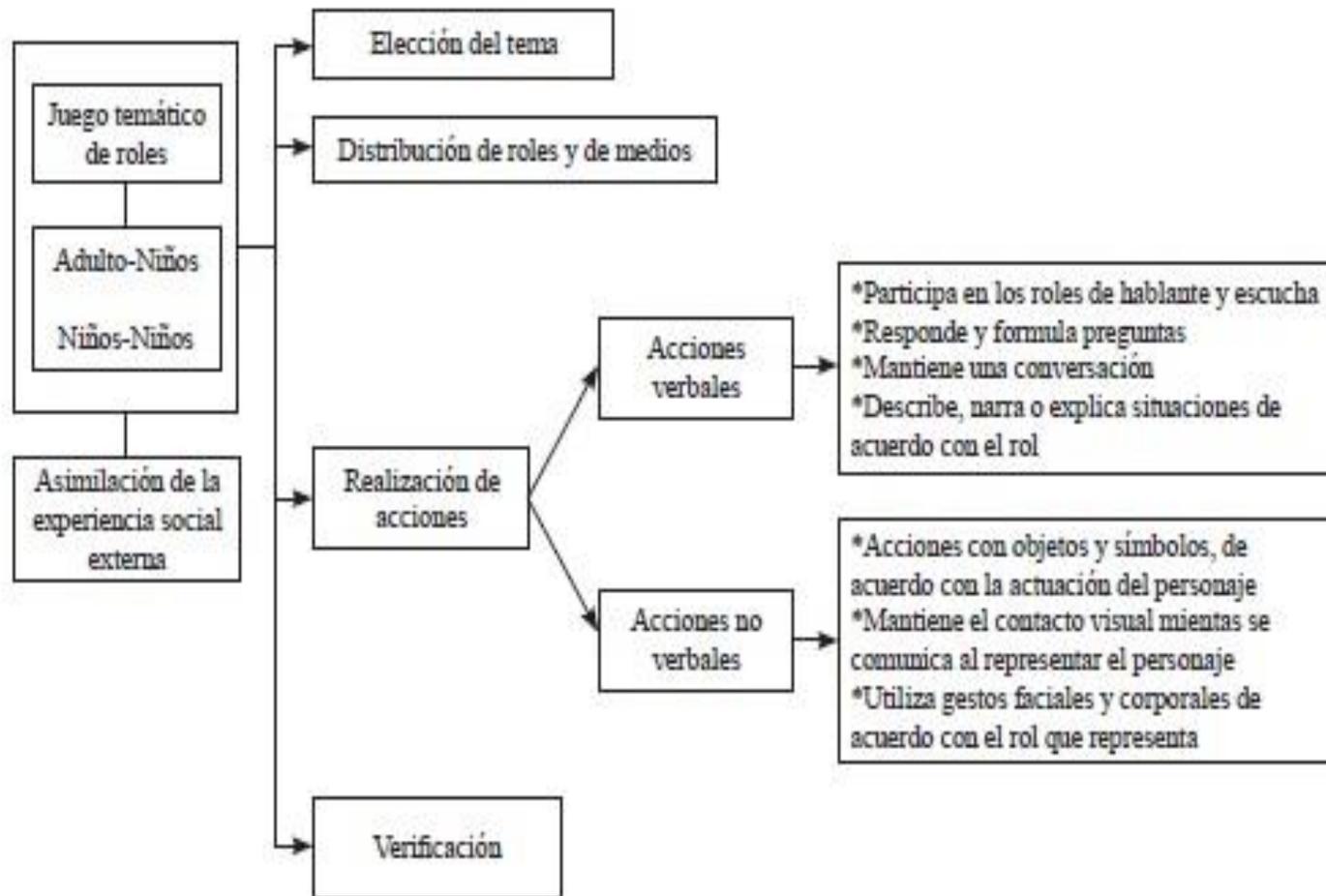
COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN PRIMARIA. PROGRAMAS 2011

Fuente: Programas de estudio de educación primaria 2011

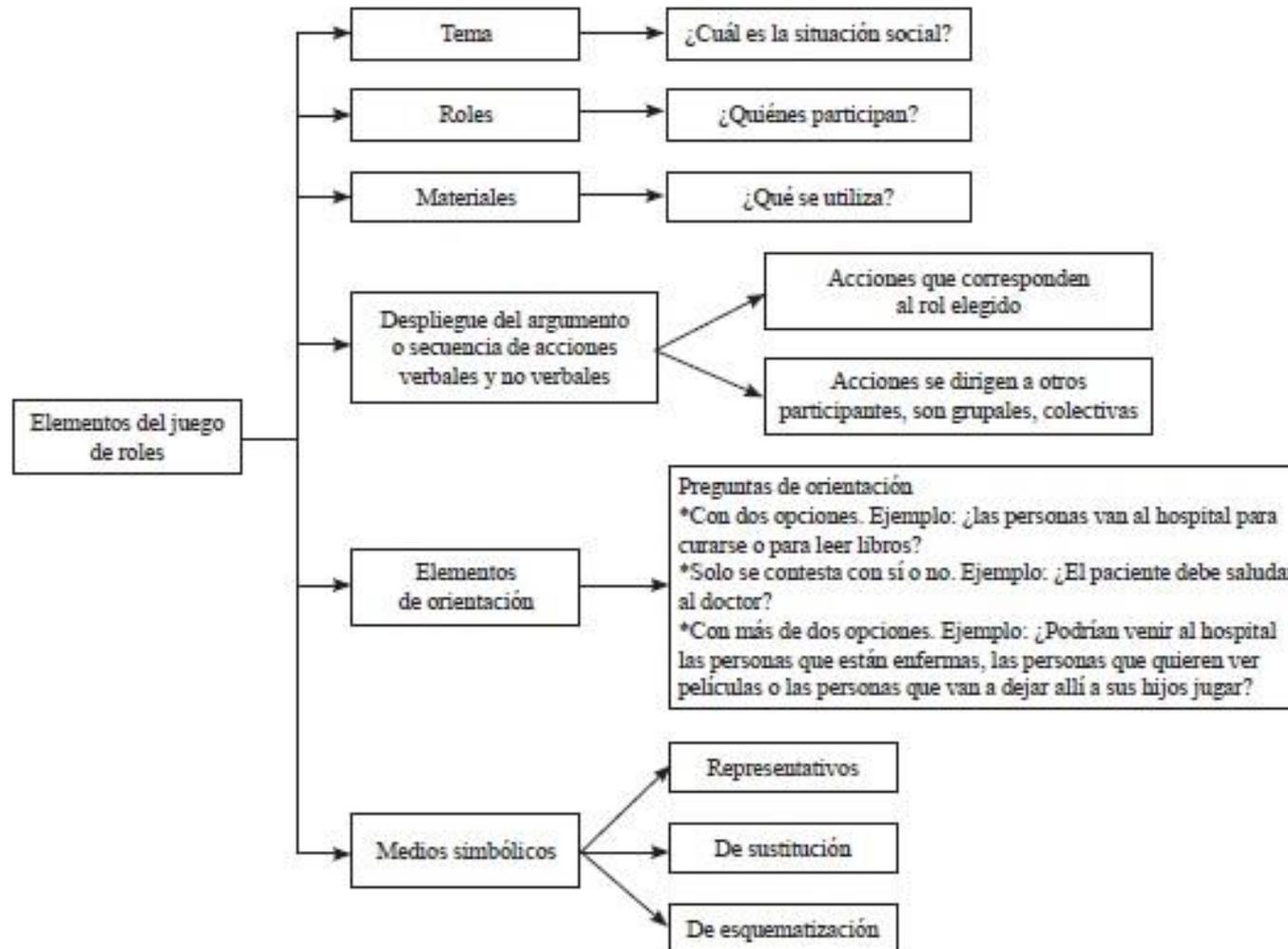
ASIGNATURA	COMPETENCIAS	ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS
<b>ESPAÑOL</b> Comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> <li>❖ Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> <li>❖ Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones</li> <li>❖ Valorar la diversidad lingüística y cultural de México.</li> </ul>	<p><b>ÁMBITOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ <i>Ámbito de Estudio.</i></li> <li>➢ <i>Ámbito de Literatura.</i></li> <li>➢ <i>Ámbito de Participación social</i></li> </ul>
<b>MATEMÁTICAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Resolver problemas de manera autónoma.</li> <li>❖ Comunicar información matemática.</li> <li>❖ Validar procedimientos y resultados.</li> <li>❖ Manejar técnicas eficientemente</li> </ul>	<p><b>EJES TEMÁTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Sentido numérico y pensamiento algebraico.</li> <li>➢ Forma, espacio y medida.</li> <li>➢ Manejo de la información.</li> </ul>
<b>CIENCIAS NATURALES</b> Competencias para la formación científica básica	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Comprensión de fenómenos y procesos naturales desde la perspectiva científica</li> <li>❖ Toma de decisiones informadas para el cuidado del ambiente y la promoción de la salud orientadas a la cultura de la prevención.</li> <li>❖ Comprensión de los alcances y limitaciones de la ciencia y del desarrollo tecnológico en diversos contextos.</li> </ul>	<p><b>ÁMBITOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Desarrollo humano y cuidado de la salud.</li> <li>➢ Biodiversidad y protección del ambiente.</li> <li>➢ Cambio e interacciones en fenómenos y procesos físicos.</li> <li>➢ Propiedades y transformaciones de los materiales.</li> <li>➢ Conocimiento científico y conocimiento tecnológico en la sociedad.</li> </ul>
<b>GEOGRAFÍA</b> Competencias geográficas	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Manejo de información geográfica.</li> <li>❖ Valoración de la diversidad natural.</li> <li>❖ Aprecio de la diversidad social y cultural.</li> <li>❖ Reflexión de las diferencias socioeconómicas.</li> <li>❖ Participación en el espacio donde se vive.</li> </ul>	<p><b>EJES TEMÁTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Espacio geográfico y mapas.</li> <li>➢ Componentes naturales.</li> <li>➢ Componentes sociales y culturales.</li> <li>➢ Componentes económicos.</li> <li>➢ Calidad de vida, ambiente y prevención de desastres.</li> </ul>
<b>HISTORIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Comprensión del tiempo y del espacio históricos.</li> <li>❖ Manejo de información histórica.</li> <li>❖ Formación de una conciencia histórica para la convivencia</li> </ul>	<p><b>ÁMBITOS DE ANÁLISIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Económico.</li> <li>➢ Social.</li> <li>➢ Político</li> <li>➢ Cultural.</li> </ul>
<b>FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA</b> Competencias cívicas y éticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Conocimiento y cuidado de sí mismo.</li> <li>❖ Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad.</li> <li>❖ Respeto y valoración de la diversidad.</li> <li>❖ Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.</li> <li>❖ Manejo y resolución de conflictos.</li> <li>❖ Participación social y política.</li> <li>❖ Apego a la legalidad y sentido de justicia.</li> <li>❖ Comprensión y aprecio por la democracia.</li> </ul>	<p><b>ÁMBITOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ El aula.</li> <li>➢ El trabajo transversal.</li> <li>➢ El ambiente escolar.</li> <li>➢ La vida cotidiana del alumnado</li> </ul>
<b>EDUCACIÓN FÍSICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Manifestación global de la corporeidad.</li> <li>❖ Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices.</li> <li>❖ Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.</li> </ul>	<p><b>ÁMBITOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Ludo y sociomotricidad.</li> <li>➢ Promoción de la salud</li> <li>➢ Competencia motriz</li> </ul>
<b>EDUCACIÓN ARTÍSTICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Competencia artística y cultural</li> </ul>	<p><b>EJES DE ENSEÑANZA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Apreciación</li> <li>➢ Expresión</li> <li>➢ Contextualización</li> </ul>

Aportación: Lucina del Socorro Rosas Sánchez  
Resp. del Área Técnico Pedagógica de la C.E.C.P.

### Anexo No. 3 Procedimiento del Juego de Roles



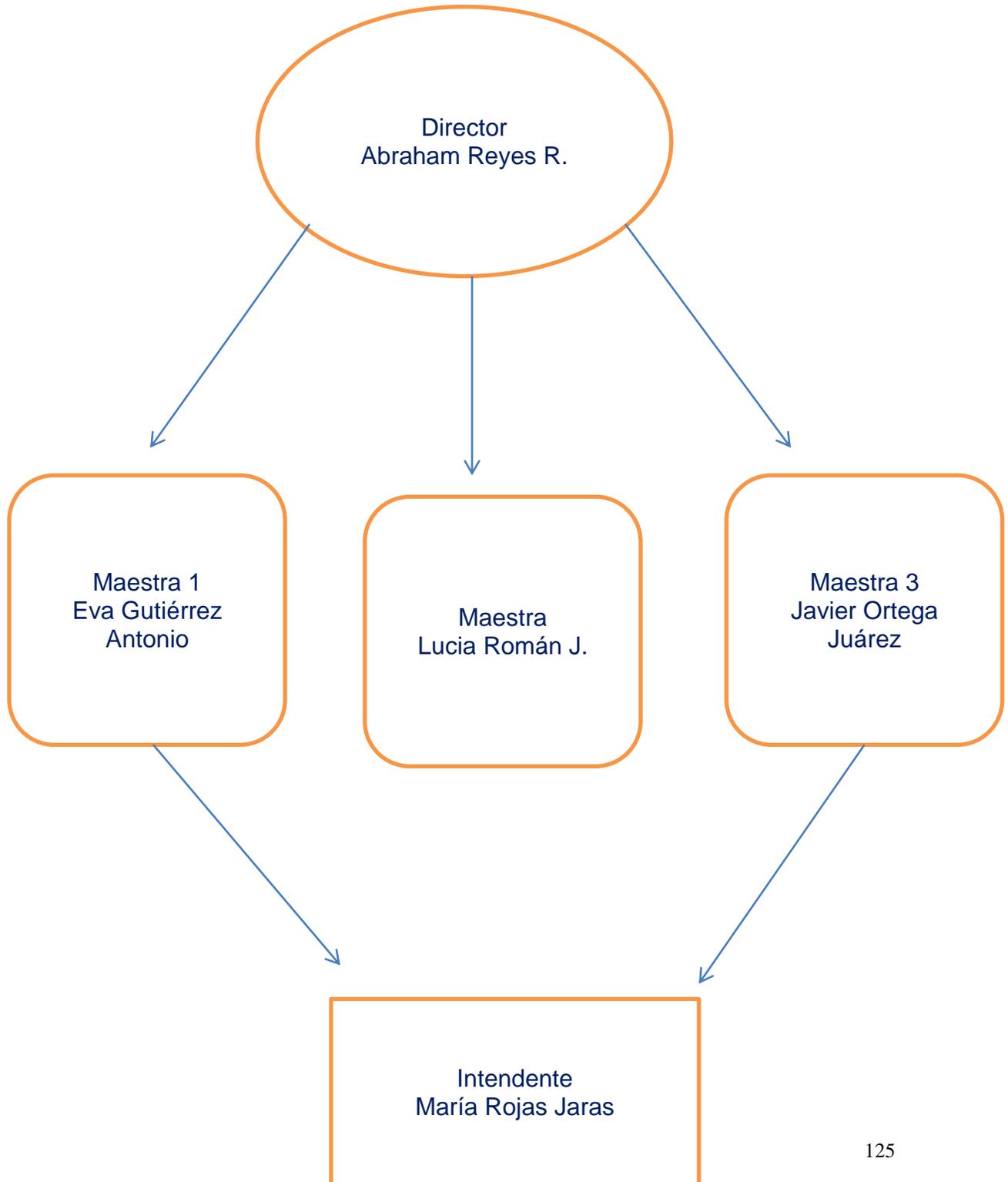
## Anexo No. 4 Elementos del Juego de Roles



# APÉNDICES

**Apéndice A**

**Organigrama de la escuela primaria “José María Morelos y Pavón”  
C.C.T.**



## Apéndice B



Universidad Pedagógica Nacional

Unidad 213

Instrumento de aplicación: Cuestionario

**Instrucciones:** En la presente encuesta, contesta las siguientes preguntas con toda sinceridad, ya que tu respuesta me servirá para el trabajo de investigación a realizar. Subraya la respuesta correcta.

**Grado:** \_\_\_\_\_ **Grupo:** \_\_\_\_\_ **Sexo:** \_\_\_\_\_ **Edad:** \_\_\_\_\_

1.- ¿En casa quien te ayuda con las tareas?

- a) Papá
- b) Mamá
- c) Ambos
- d) Nadie

2.- La escuela

- a) Te gusta
- b) No te gusta
- c) Te gusta poco
- d) Te gusta Mucho

3.- ¿Qué asignatura te gusta más?

- a) Español
- b) Matemáticas
- c) Ciencias Naturales

- d) Historia
- e) Geografía

4.- ¿De las cosas que explican en la materia de Historia entiendes?

- a) Nada
- b) casi nada
- c) Solo algunas cosas
- d) Todo

5.- ¿La semana pasada, cuantas veces hiciste la tarea?

- a) ningún día
- b) 1 o 2 días
- c) 3 o 4 días
- d) 5 o más días

6.- ¿Qué material te gusta más para trabajar en clase?

- a. libros
- b. Juegos educativos (cubos, rompecabezas, imanes, etc.)
- c. Libro de texto
- d. Copias e impresiones

7. ¿Qué actividad te gusta realizar más en clase?

- a) Contestar el libro de texto
- b) Exponer ante el grupo
- c) Escribir un dictado de palabras
- d) Leer el contenido del libro de texto

8.- ¿De qué manera te gusta trabajar en clase de historia?

- a) Solo
- b) Por equipo

c) En grupo

### APÉNDICE C OBSERVACIÓN N°. 1

Escuela primaria “José María Morelos y Pavón	
Observadora: Veronica Flores Linares	Nombre del profesor: Javier Ortega Juárez
Materia: Historia	Grado y Grupo: 5° “A”
Fecha: 27 de agosto de 2014	Observación # 1

#### Descripción del docente antes de iniciar la clase

El docente entra al aula, se sienta junto a su escritorio, saluda a los alumnos, pasa lista, rápidamente comenta con ellos que desayunaron en el recreo y bromea un poco con ellos antes de empezar con la asignatura de historia, pregunta si llevaron la tarea y casi todos responden que sí.

#### Descripción durante la explicación del tema

El tema a abordar es “Los primeros años de la vida independiente” el docente empieza pidiendo que abran su libro de texto en la pág. 18, pide a los niños que observen las imágenes detenidamente y piensen a que se deben o que significan, después, pide que contesten el cuestionario de la pág. 20 en su cuaderno, que las revisara al final de la clase, por lo que deben apurarse.

#### Descripción de los alumnos durante la clase

Los niños empiezan a quejarse, no quieren realizar la actividad, alegan que están cansados y se cambian de un lugar a otro, muestran resistencia para realizar la actividad, se molestan unos a otros, se quitan los lápices, los libros, al ver esto, el maestro comienza a gritar que quien no trabaje se saldrá del salón, pero los niños continúan con esa actitud negativa.

Al concluir la clase, el docente revisa la actividad, pero solo cuatro niños realizaron la actividad, los demás opinan que será de tarea, a lo que el docente responde que efectivamente la realicen en casa y que la revisara la próxima clase, los niños sonrían y comentan que ya lo sabían.

## APENDICE D OBSERVACIÓN N° 2

Escuela primaria "José María Morelos y Pavón"	
Observadora: Veronica Flores Linares	Nombre del profesor: Javier Ortega Juárez
Materia: Historia	Grado y Grupo: 5° "A"
Fecha: 29 de agosto de 2014	Observación # 1

Antes de que empezara la asignatura de historia se pidió permiso para aplicar u cuestionario a los alumnos.

Descripción del docente antes de iniciar la clase

El docente pidió a la aplicadora que se presentara y que argumentara los motivos por los que se realizaba el cuestionario, destaco la importancia de apoyarla en contestar las preguntas.

El docente pidió a los niños su colaboración para contestar el cuestionario de la manera más sinceramente posible, que no se preocuparan y que lo contestaran de acuerdo a sus gustos y necesidades, que eso no sería para calificación, pero que era importante para el trabajo de la observadora.

Descripción durante la explicación del tema

El docente pregunto a los niños quien había realizado la tarea que quedo pendiente la clase anterior, solo dos niños la realizaron, los demás, argumentaron que no les dio tiempo que no entendieron como se iba a hacer, nuevamente el profesor explico que solo debían contestar un simple cuestionario que tenían la hora para terminar y que se dieran prisa.

Por lo que se puede observar los niños muestran apatía y actitud negativa para realizar cuestionarios, o lecturas del libro de texto, se cansan muy rápido y no le dan la importancia necesaria a la materia ni al profesor, no tienen miedo, ni temor a no realizar la tarea, comentaron que mejor se llevaban toda la clase contestando el cuestionario no de historia si no de la aplicadora.

# **BIBLIOGRAFÍA**

Anzures Escandón Tonatiuh (2010) Tesis “Después de Cincuenta años, ¿Aún necesitamos los libros de texto?”.

Blanco Perales Simón, “¿Qué son los juegos de rol? Guía Didáctica, editorial epleismo.

Didácticas Activas, Juego de Roles, *Revista compensar Unipanamericana* institución Universitaria recuperado de [http://unipanamericana.edu.co/desercioncero/libro/material\\_descarga/metodolog\\_activas/3-juego\\_rol.pdf](http://unipanamericana.edu.co/desercioncero/libro/material_descarga/metodolog_activas/3-juego_rol.pdf)

García Tezke Eduardo. “La teoría del aprendizaje significativo” 2006

Galván Lafarga Luz Elena “La formación de una conciencia histórica, enseñanza de la Historia en México, academia de la Historia Mexicana” 2006

González Ovalle María Teresa (2010) “La enseñanza de la Historia en la educación Básica”.

Jiménez Aguado Sara (2013) “Análisis y Evaluación de libros de texto de Educación Primaria”.

Juego de roles: fundamentos y práctica, Seminario Taller Prevención Cardiovascular: de La Teoría a la Práctica recuperado el 27 de enero de 2015 de [http://www.suc.org.uy/emc2006/PrevCV\\_archivos/PCV-rolesfund.pdf](http://www.suc.org.uy/emc2006/PrevCV_archivos/PCV-rolesfund.pdf)

Kaplún, M. (2010). *Una pedagogía de la comunicación*. España: Ediciones de la Torre. Recuperado el 2014

Matas Terrón Antonio “Los juegos de rol, un acercamiento psicopedagógico”, Editorial Adiesoc.

Moreira, M.A. (1993) *Constructivismo: significados, concepciones erróneas y una propuesta*

Mounoud Pierre: (2001) “El Desarrollo Cognitivo del niño: Desde los Descubrimientos de Piaget hasta las Investigaciones Actuales”

Murillo Barragán Zarahi, Castro Castro María Alejandra, Solís Mata Brenda Anahí, (2011) “Enfoques Cuantitativo y Cualitativo de la Investigación en Ciencias Sociales”.

Novak, G. A. (S.F.). *Constructivismo desde la Teoría Del Aprendizaje Significativo de Ausubel Novak, Gowin*.

Pages Blanch Joan (2010) “Los libros de texto de ciencias sociales, geografía e historia y el desarrollo de las competencias ciudadanas”. Universidad Autónoma de Barcelona.

Peñarrieta Capriolo Ronald. "Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva".  
Pérez Gil María Luisa (201) "Por una Coeducación en las aulas" recuperado el 20 de enero de 2015 de Plan de estudios 2011 de Educación Básica.

Piaget Jean. "Seis estudios de Psicología", Ed. Labor, 1991  
Rodríguez Palmero Ma. Luz. "La Teoría del Aprendizaje Significativo".  
Recuperado el 25 de enero de 2015 de <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>

Rojas Samperio Elizabeth Foro Estatal para el "Diálogo y Análisis sobre los Libros de Texto de Primaria. Sede: Baja California Sur".

Ruiz Cuéllar, Guadalupe. (2012). *La Reforma Integral de la Educación Básica en México (RIEB) en la educación primaria: desafíos para la formación docente*. Recuperado el 16 de enero de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/2170/217024398004.pdf>

Sampieri, R. H. (2006). *Metodología de la Investigación*.

Sánchez, R. C. (2007). Capítulo III Constructivismo como estrategias de aprendizaje infantil.

SEP; "Enseñanza y aprendizaje de la historia en la Educación Básica"

SEP, *Libro de Texto de Historia*, ciclo escolar 2014-2015.

Toribio Martínez Luis Nefake, (2011), Tesis "La enseñanza de la historia en la educación primaria".

Turner, Johanna, "El niño ante la vida: enfrentamiento, competencia y cognición" Madrid: Ediciones Morata, 2006.

V. Arista, F. Bonilla y L. Lima (2010) "Los libros de texto y la enseñanza de la Historia en México", Proyecto Clío 36. ISSN 1139-6237.

Vargas Escobar Natalia (2011) Revista "La Historia De México en los libros de Texto Gratuito: Evidencia De Las Transformaciones en los Modelos de Integración Nacional".

Victoria Barón Claudia (2012) Tesis "La historia y el civismo en la construcción de la patria. Un libro de texto único y gratuito".

Zarzar Charur, C. (1998). La dinámica de los grupos de aprendizaje desde un enfoque operativo, en Grupos de Aprendizaje (págs. 65-109). México: Nueva imagen.