

A 2163

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 141 GUADALAJARA



APOYOS DIDACTICOS PARA MEJORAR EL PROCESO
DE CONOCIMIENTO EN EL SEGUNDO GRADO
EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

8 6 MAYO 1998

P R O P U E S T A P E D A G O G I C A
Q U E P A R A O B T E N E R E L T I T U L O D E
L I C E N C I A D A E N E D U C A C I O N P R I M A R I A
P R E S E N T A
P R O F R A . M A . G U A D A L U P E L A M E Z C U A A G U I L A R

GUADALAJARA, JAL.

AGOSTO DE 1997

9039



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

GUADALAJARA, JAL. 1º DE AGOSTO DE 1997

C. PROFR. (A) MA. GUADALUPE AMEZCUA AGUILAR
PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: APOYOS DIDACTICOS PARA MEJORAR EL PROCESO DE CONOCIMIENTO EN EL SEGUNDO GRADO EN - LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

_____, opción
PROPUESTA PEDAGOGICA, a propuesta del asesor pedagógico C.
PROFR. JUAN FLORES VAZQUEZ; manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

A T E N T A M E N T E
" EDUCAR PARA TRANSFORMAR "


Cofelia Morales
MTRA. OFELIA MORALES ORTIZ
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES
PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 141 GUADALAJARA
SECRETARIA DE EDUCACION DEL ESTADO DE JALISCO
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL UNIDAD No. 141 GUADALAJARA

c.c.p. Departamento de Titulación de LEPEP

INDICE

	pág.
INTRODUCCION.....	1
CAPITULO I	
DIFICULTAD DEL ALUMNO DE SEGUNDO GRADO PARA COMPRENDER HECHOS HISTORICOS.....	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
JUSTIFICACION.....	10
MARCO CONTEXTUAL.....	12
CAPITULO II	
REFERENCIAS TEORICAS Y CONTEXTUALES QUE EXPLICAN EL PROBLEMA.....	15
CAPITULO III	
ESTRATEGIAS PARA FAVORECER LA COMPRESION DE LA HISTORIA EN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO.....	39

CAPITULO IV

SISTEMATIZACION DE LA PROPUESTA	43
PROPUESTA DE ACTIVIDADES.....	51
CRITERIOS PARA EVALUAR LAS ESTRATEGIAS.....	68
CONCLUSIONES	69
BIBLIOGRAFIA	72

INTRODUCCION

La enseñanza debe de partir siempre de la realidad que viven los alumnos, para que lo estudiado tenga significado y sea de interés, esto sólo será posible si el propio niño es capaz de abstraerlos y expresarlos, es decir, participe creativamente de la elaboración del conocimiento.

El presente trabajo está organizado en cuatro capítulos de los cuales considero importante hacer un ligero comentario sobre la manera como se han organizado.

En el capítulo I se abordan varios apartados, en uno de ellos se abordan las dificultades que tiene el niño de segundo grado, del grupo del cual atiendo para, comprender los hechos históricos, siendo este el motivo principal por el cual me di a la tarea de investigar más a fondo sobre este problema.

Se intenta acercarse a la forma como está constituido el pensamiento histórico del niño, así como un panorama general de la evolución mental del escolar. Se manejan en este apartado propósitos que pretendo lograr al término de la investigación como es encausar al alumno hacia una mejor comprensión en el campo histórico.

En el capítulo II se mencionan algunas referencias de autores que se han preocupado por abordar la historia, se incluyen en este trabajo porque considero importante su punto de vista sobre los hechos históricos

Aparecen en el desarrollo de esta investigación opciones que son de acuerdo con Piaget y otros enfoques importantes para que el niño logre la comprensión del aprendizaje más fácilmente.

Se habla sobre las maneras más comunes de abordar la historia y se hace referencia a ellas de una manera sintetizada. De la historia anticuaria, la historia crítica, la historia científica, la historia de bronce, desde el punto de

vista del autor Luis González en su obra "De la múltiple utilización de la historia".

El punto principal del cual se parte en esta investigación es el juego, se abordan los juegos de simulación como estrategia para llevar a cabo de una manera más sencilla la comprensión de la historia en el niño de segundo grado.

La autora Elena Martín manifiesta en su libro "Jugando a hacer historia" que el juego es cada vez más importante por el papel que se le otorga, sobre todo en los primeros años del escolar.

Se proponen varios pasos a seguir para construir juegos de los autores Taylor y Walford que deberían tomarse en cuenta como un recurso más para aproximarse a la comprensión de la historia.

En el capítulo III se mencionan las estrategias que seguí para abordar la historia, apoyadas en los juegos de simulación y otros.

Se presentan seis las alternativas que se plantean, las alternativas 2 y 6 no fueron aplicadas, por esta razón se manejan algunas en futuro y otras en pasado. Algunas de las alternativas propuestas en esta investigación están sustentadas en los juegos de simulación. Otras alternativas se han desarrollado tomando en cuenta las inquietudes del niño, como es el juego.

Este trabajo va dirigido principalmente a maestros que al igual que su servidora, en el transcurso de su práctica docente, han enfrentado alguna dificultad para abordar la historia.

Espero que para los maestros que conozcan este trabajo, les sea de utilidad, para beneficio de los niños que enfrentan este problema.

Considero que en un futuro el trabajo en el aula sea más satisfactorio, sobre todo en la comprensión de hechos históricos y que el niño de segundo grado se aproxime un poco más a este tipo de conocimiento.

CAPITULO I
DIFICULTAD DEL ALUMNO DE SEGUNDO
GRADO PARA COMPRENDER
HECHOS HISTORICOS

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Partiendo de un concepto propio de lo que es la historia, la puedo definir de la siguiente manera: Es la ciencia que tiene por objeto el estudio de hechos relevantes de la vida del hombre a través del tiempo ya transcurrido.

Comúnmente se puede pensar que la comprensión de los hechos históricos no son importantes en la vida del adulto o del niño, sin embargo, la vida de los seres humanos esta regida por un pasado.

Por tal motivo es importante que el niño comprenda aquellos hechos que han transcurrido e interprete algunas transformaciones originadas a través del tiempo.

Si logra llegar a la comprensión de su pasado, aprenderá mejor a interpretar su presente y será capaz de dar solución a aquellos problemas que tenga que enfrentar en el transcurso de su vida.

La comprensión de la historia es muy importante pues al tener conocimiento sobre lo que ha sucedido en el pasado permite que el niño este consciente del papel que ha jugado él al representar varios personajes que han destacado en otros tiempos y que ahora son considerados como héroes o por el contrario, aquellos que han destacado negativamente y en nuestro tiempo se conocen sus actos.

Al obtener el niño esta información puede valorar mejor los hechos con toda su dimensión y es capaz de emitir un juicio crítico.

Sin embargo, aprender historia para el niño ha representado un problema. Esto le he observado a lo largo de mi práctica docente, cuando se menciona un héroe, hecho histórico o fecha a conmemorar, el niño no encuentra relación con su vida cotidiana, ni con sus experiencias o vivencias, por este motivo, pretendo buscar una solución que me permita

vivencias, por este motivo, pretendo buscar una solución que me permita llevar al niño a una mejor comprensión de los hechos históricos, partiendo de los conocimientos que tiene de su vida y cómo sus antepasados han influido en su desarrollo como ser humano.

En una ocasión se realizó un evento sencillo en la escuela donde laboro como maestra de grupo, se recordaba el aniversario de la expropiación petrolera; En el patio cívico de la escuela se realizaron actividades distintas relacionadas con el petróleo, como maquetas que representaban torres petroleras elaboradas con materiales distintos, se presentaron artículos derivados del petróleo y se habló de Lázaro Cárdenas como el presidente que en aquel tiempo expropió el petróleo y en honor a él se declamaron poesías, un acróstico y se leyó su biografía, de esta manera concluyó el homenaje.

Después pasamos al salón y les pedí a los niños su participación sobre lo acontecido en el patio de honores, la mayoría de los niños comentaron sobre lo que se observó, hacían referencia sobre las torrecitas de palitos, les pregunté ¿qué más? y ellos me detallaban los objetos, y uno o dos hablaron del petróleo y de Lázaro Cárdenas. De esta manera pude deducir que los objetos en el patio cívico fueron los que llamaron más su atención y no el mensaje que se les quiso transmitir.

Para confirmar mi deducción le pregunté: ¿Quién me puede decir algo sobre Lázaro Cárdenas? y un niño me contestó: "Fue un señor petrolero". También les pregunté: ¿Qué entienden por expropiación? y como en la anterior pregunta la respuesta no fue favorable:

El principal problema que observé que a los niños el tema visto no les llamó la atención, al menos no hicieron mucha referencia.

Las limitaciones que como maestra tuve fueron las siguientes: 1) Por un momento no supe cómo abordar el tema. 2) Un niño me preguntó: ¿Qué es expropiación? y dudé en si contestarle al niño su inquietud o iniciar la clase partiendo de ella.

Después de esto, recordé que lo más objetivo fue lo que llamó la atención del niño y traté de desarrollar el tema con una mayor objetividad en lugar de dar una definición al niño.

La manera como abordé el tema fue la siguiente: En el pizarrón dibujé dos casitas a una le puse un patio grande y a la otra no, puse de pie a dos niñas, cada una en dirección a una de las casas del pizarrón y les dije: Esta es la casa de Tere y la que tiene patio es la de Tania. Tere le pide permiso a Tania para plantar un árbol en su patio, al poco tiempo Tere comienza a cosechar naranjas y Tania piensa que las naranjas pueden ser suyas ya que se encuentran en su patio y le dice a Tere: Te voy a pagar lo que has invertido en el árbol y de hoy en adelante será mío ya que está en mi patio.

De una manera semejante, les dije, hizo México para recuperar su petróleo que se encontraba en manos de extranjeros, de esta manera los niños fueron capaces de dar su propia definición de lo que es expropiación.

En el libro integrado de segundo grado en la página 120 aparece una lectura sobre el tema, les pedí que lo leyeran, después lo hice yo en voz alta, la comentamos relacionándola con lo que ellos escucharon y vieron en el patio cívico.

Para concluir la clase elaboramos un periódico mural con todo lo relacionado a la expropiación petrolera, con el material solicitado el día anterior.

La manera como evalué fue con su participación y con un cuestionario de 5 preguntas. Los resultados que obtuve fueron favorables, en la mayoría de los niños quedó un concepto más claro sobre el tema dado.

Adquirir los elementos necesarios para mejorar la comprensión de los hechos históricos ha representado un problema que no solo afecta el área social sino que repercute en otras áreas del aprendizaje.

Al tratar de situar un héroe en una región, el alumno de segundo grado se confunde o se pierde, probablemente por no tener el concepto de tiempo bien definido, o porque el maestro sistematiza la enseñanza de la historia y no toma en cuenta las inquietudes del niño, así como su edad cronológica, edad mental e intereses.

Que el niño no comprenda lo que lee, ni relacione los sucesos sociales que han transcurrido para ir formando una historia, es un grave problema que tiene que afrontar el maestro de primaria; particularmente menciono y considero que a mí me concierne intentar buscar procedimientos que faciliten el aprendizaje en el niño.

El campo específico donde se localiza el problema de investigación corresponde a la asignatura de historia.

Sin embargo pese a las exigencias mínimas de los padres de familia, me preocupa la situación de los alumnos y pienso que puedo hacer algo más que enseñarles a leer y a escribir. Me interesa que logren llegar a la comprensión, no solo en el campo histórico, sino en todas las demás asignaturas, porque pienso que un niño que tiene una visión general de lo que ha aprendido, si entiende cada situación, en el ámbito en que se le presente alguna dificultad, es capaz de resolverla. Para mí como maestra de grupo es importante lograr un cambio de conducta en cada uno de los

alumnos y que esa conducta sea en la medida de sus posibilidades, lo más positiva posible.

Muchas veces hay que luchar para obtener lo que se quiere y como deseo dejar en cada alumno un criterio más amplio y que aprenda a discriminar los conocimientos o acontecimientos más importantes de aquellos que no lo sean, de esta manera podrán llegar a la comprensión.

Serán unos futuros adultos conscientes, sensatos, justos, capaces de transformar su comunidad, su región, su país.

JUSTIFICACION

El desarrollo de esta investigación permitirá conocer los factores que impiden a los niños de segundo grado comprendan la historia y a la vez, como maestra encontrar elementos que permitan encausar al niño hacia una mejor comprensión del pasado.

Es importante que se lleve a cabo esta investigación por los siguientes aspectos:

* A través de este estudio se pretende incrementar la disponibilidad del maestro aprovechando los elementos favorables para que el niño logre un mejor aprovechamiento en el área social.

* Se espera que con el desarrollo de la presente investigación encausar al niño hacia una mejor comprensión en el campo histórico tomando como ejes principales su familia, su escuela y la comunidad que forma parte de su espacio.

* Este tema es de relevancia social, porque puede introducir al niño a través del lenguaje, la comunicación, el diálogo, cuando comprende e interpreta acertadamente los fenómenos sociales que se presentan en su vida cotidiana.

Pretendo con esta investigación encausar al alumno hacia una mejor comprensión de los hechos históricos, porque lo considero importante, ya que comprender el pasado le permitirá entender el presente del cual forma parte y sea capaz de enfrentar problemas que vengan con posterioridad retomando algunas experiencias del pasado.

Es importante para la escuela porque pretende formar alumnos críticos, con una identidad definida, que aprenda a valorarse, que valore su escuela,

Es importante para la escuela porque pretende formar alumnos críticos, con una identidad definida, que aprenda a valorarse, que valore su escuela, su familia y su comunidad, así como su país y se sienta comprometido a contribuir en el desarrollo económico y cultural de su patria.

Es para el niño importante comprender el pasado porque de esta manera descubrirá el papel que desempeña en su familia, así como en el entorno social, se formará un criterio más amplio sobre su vida personal así como la de los demás.

MARCO CONTEXTUAL

El ámbito geográfico donde se presenta el problema es en una escuela urbana federal ubicada en una colonia de la periferia de la zona metropolitana denominada "El Mante", municipio de Zapopan, Jal.

En esta escuela laboro como maestra de grupo desde hace tres años. En el grupo de segundo grado con el cual estoy trabajando, he enfrentado el problema de la poca comprensión de los hechos históricos, por este motivo me di a la tarea de investigar más a fondo sobre las causas que originan en el niño la escasa o nula comprensión de los hechos históricos.

El grupo de segundo grado es mixto, 21 hombres y 19 mujeres, que hacen un total de 40. El promedio de edad es de siete años, algunos niños vienen de otras colonias cercanas por no haber encontrado cupo en la de su propia colonia. Sus padres desempeñan trabajos de obreros, en fábricas, talleres mecánicos, de albañiles y algunas madres de familia trabajan en casas como empleadas domésticas. En su mayoría no han sobrepasado el 6º año de primaria, una cuarta parte terminó la secundaria. El nivel cultural se puede decir es muy bajo y el apoyo, estímulo y orientación que le brindan a sus hijos es poco. Su mayor preocupación está centrada en tratar de resolver sus necesidades primarias como lo son: comida, vivienda y vestido. Dejando a la escuela por completo la educación de sus hijos, tarea difícil para el maestro, ya que éste no solo ha de pensar en llegar a lograr los objetivos y actividades que le marca el programa vigente, sino que ha de afrontar el grave problema de la desnutrición en sus alumnos agregando otro más que es el ausentismo.

El contexto social para mí ha sido un factor principal que ha influido para que el niño se enfrente a grandes dificultades que le impiden llegar al conocimiento a través de la comprensión.

El niño vive en una colonia proletaria que sufre bastantes carencias, sus padres ganan salarios mínimos, pagan renta y en su mayoría son familias de seis a siete miembros. La colonia se encuentra ubicada por la carretera a Morelia en la periferia de la ciudad. No pasan camiones urbanos por lo que los habitantes tienen que caminar hasta la carretera que es la prolongación de la avenida López Matéos para trasladarse a sus trabajos. Las calles no están pavimentadas y la mayoría de las viviendas son humildes, en especial la de los alumnos que acuden a la escuela donde presto mis servicios.

La escuela es catalogada a nivel zona como una de las más pobres y con menor apoyo, la aulas en su mayoría han sido edificadas de forma provisional y así han permanecido por más de quince años, según testimonio de los maestros que llegaron a fundarla. La razón por la cual no se han remodelado es porque no han dado presupuesto en la SEP y los padres de familia no tienen recursos para hacerlo.

El aula donde yo trabajo se encuentra en mal estado, no cuenta con piso, no está enjarrada y solo tenía dos pequeñas ventanas tipo vivienda que no iluminaban lo suficiente. En el transcurso del presente año logré que se colocara otra más y que se instalaran más focos porque en las mañanas no había suficiente iluminación debido a la presencia de un gran muro perteneciente a una fábrica aledaña.

No cuenta con suficiente material didáctico, el maestro tiene que recurrir a medios que le resulten eficaces para llevar adelante el desarrollo de su clase, elaborando su propio material o consiguiendo otros que le puedan ser útiles. En ocasiones la distribución de los libros de texto no es suficiente

para cubrir las necesidades quedando algunos equipos de libros incompletos por lo que tengo que ajustarme a ello. Los niños no tiene el hábito de cuidarlos, ni sus padres se preocupan por ello, por lo que a los dos o tres meses ya están incompletos o los perdieron. Dada la situación económica de los padres de familia los niños no cuentan con otros libros que les puedan despertar el gusto e interés por la lectura o por aprender nuevas cosas que les pudieran servir para completar o reafirmar lo que aprenden en clase.

El maestro es bien aceptado en la comunidad, los padres confían en la enseñanza que se les da a sus hijos, pese a ello, las carencias económicas, las ocupaciones y el bajo nivel educativo han influido en el poco apoyo que le dan a sus hijos , restándole importancia a los conocimientos históricos, tomando más en cuenta la escritura y la realización de operaciones fundamentales.

CAPITULO II
REFERENCIAS TEORICAS QUE AYUDAN
A EXPLICAR EL PROBLEMA

¿A qué tipo de historia debemos referirnos cuando la abordamos con los niños? Debe indiscutiblemente de tratarse de una historia que genera procesos de enseñanza-aprendizaje significativos, interesantes, disfrutables para los niños y los maestros.

De una historia que ellos puedan investigar, conocer, que responda a sus intereses, necesidades y expectativas y que además se abra un espacio para incitar la motivación y el interés de los niños por el pasado, por la realidad actual y por el porvenir de su país. Destacando su papel social, la importancia que tiene su propia cultura y la relación de los fenómenos naturales y del contexto social, económico, político e histórico en que se genera.

El historiador J. Fontana expone su concepción de la historia de la siguiente manera:

" Se entiende por historia a la información que se tiene acerca de la organización social humana que, a su vez es lo mismo que la civilización mundial.

Trata de las condiciones que afectan a la naturaleza de la civilización, por ejemplo el salvajismo, y la sociabilidad, los sentimientos de grupo humano y las distintas formas en que un grupo alcanza superioridad sobre otros.

Trata de la autoridad real y de las dinastías que resultan y de los diversos rangos que existen entre ellos.

También de las distintas clases de ocupación lucrativa y de las maneras de ganarse la vida, con las ciencias y los oficios que los seres humanos buscan como parte de sus actividades y esfuerzos, y de todas las restantes instituciones que se originan en la civilización por su propia naturaleza".¹

Hay tantos modos de hacer historia como requerimientos de la vida práctica, hay tantas maneras de enfrentarse al bastísimo ayer que sería casi imposible detallarlas, por este motivo se ha hecho una selección de aquellas maneras más comunes de abordar la historia:

1 FONTANA, J. *La historia*, SEP Plan de actividades culturales, México 1986. pág. 65

HISTORIA ANTICUARIA: ² Se entretiene en acumular sucesos de la vida humana, desde tiempos más remotos. Escoge los hechos que afectan al corazón, que caen en la categoría de emotivos o poéticos. No le importan las relaciones casuales, ningún tipo de generalización, por lo común sigue un espacio temporal de los acontecimientos.

Reparte anécdotas en series temporales (años, decenios, siglos) y en series geográficas (aldeas, ciudades, provincias, países y continentes).

Es una especie de historia que no sirve para unos revolucionarios. La historia anticuaria impide la decisión en favor de lo que es nuevo, paralizar al hombre de acción, que siendo hombre de acción se revelaría siempre contra cualquier clase de piedad.

La historia anticuaria responde a la insaciable avidez de saber la historia; es fruto de la curiosidad y no a la voluntad de servir.

HISTORIA CRITICA: ³ Trata de darse cuenta de lo injusto que es la existencia de una casta, de una dinastía, descubre el origen de las instituciones y creencias, que conviene proscribir, pero que se opone al destierro de creencias de origen divino o ley natural.

La historia crítica, la desterradora de traumas, maltratos, horrores, rudezas, barbaries, da a los caudillos revolucionarios argumentos para su acción transformadora, busca el ambicioso fin de destruir para luego rehacer; es para cualquier sufriente un fenómeno liberador. Denuncia los recursos de opresión de opulentos y gobernantes; en vez de legitimar la autoridad la socava: dibuja tiranos; pinta patronos crueles de empresas

² GONZALEZ Luis de la múltiple utilización de la historia. En Historia ¿Para qué? Siglo XXI 2a. Edición, págs. 55-74

³ Idem.

capitalistas; refleja movimientos obreros reprimidos por la fuerza pública; estudia intervenciones nefastas de los países imperialistas en naciones frágiles, o destaca los prejuicios de la sobrevivencia de edades cumplidas.

HISTORIA CIENTIFICA: ⁴ Asume el papel de explicar el presente y predecir las posibilidades del suceder real. Se trata de una historia que busca parecerse a las ciencias sistemáticas del hombre, la economía, la sociología, la ciencia política si las otras especies anda tras hechos particulares, ésta procura los acaeceres genéricos. Los hechos particulares históricos no son refractarios al estudio científico Las generalidades formuladas por la ciencia de la historia probablemente nunca llegarán a ser tan precisas y tan altamente probables como las de las ciencias físicas, pero esta no es ninguna razón para no buscarlas.

La historia científica integra todos los hechos estudiados en un sistema de cuentas interdependiente y extrae sus conclusiones en forma de agregados cuantitativos determinados íntegra y únicamente por los datos del sistema. Busca en los testimonios del pasado respuestas a las interrogaciones mayores de las ciencias sociales; estas interrogaciones que son simplemente demandas de series... La demografía tiene necesidad de un espesor estadístico que la historia demográfica proporciona. La economía tiene necesidad de una historia económica regresiva. Es así como la historia puede ser útil en el sentido más noble y al mismo tiempo el más concreto.

Por lo demás se supone que las ciencias sociales reforzadas por la ciencia científica van a ser realidad lo que quería Luis Cabrera de Córdoba, una historia que fuera " Luz para las cosas futuras"

⁴ GONZALEZ Luis, *Op. cit.* págs. 55-74.

Si Childe viviera no pondría en futuro la siguiente proposición:

" El estudio de la historia permitirá al ciudadano sensato establecer la pauta que el proceso ha ido entretejiendo en el pasado, y de ahí deducir su posible desarrollo en el futuro próximo ".⁵

HISTORIA DE BRONCE: ⁶ Sus características son bien conocidas, recoge los acontecimientos que pueden celebrarse en fiestas patrias, en el culto religioso y en el seno de instituciones; se ocupa de hombres de estatura extraordinaria (gobernantes, santos, sabios y caudillos); presenta los hechos desligados de cauces, como simples monumentos dignos de imitación. Hace soñar, recoge las bondades del pasado propio y las villanías de los vecinos, hace soñar, embriaga a los pueblos, engendra en ellos falsa memoria, exagera sus reflejos, mantiene falsas llagas, los atormenta en el reposo, los conduce al delirio de grandeza o al de persecución, y vuelve a las naciones amargas, soberbias, insoportables y vanas.

Gracias a la historia de bronce o reverencial o pragmática o ejemplizante mil santos, estadistas, inventores, científicos, postas, artistas, músicos, enamorados y filósofos todavía viven y hablan, todavía enseñan y no cabe duda que todavía tienen alumnos aplicados y fieles. La historia de bronce llegó para quedarse. Es la historia preferida de los gobiernos.

Ninguna de las historias mencionadas se da en la pureza de la vida real, y por lo mismo, todas, de algún modo, son fuente de placer, liberación, imitación y guía práctica, también son posibles las historias globales que aspiran a la resurrección total de trozos del pasado.

⁵ GONZALEZ Luis, Op. cit. pags. 55-74.

⁶ *Idem.*

Sobre las cuatro maneras de abordar el pasado, puedo deducir que resultan poco ilusorias, ya que cada una de ellas promete más de lo que cumple. Si nos referimos a la anticuaria, no es siempre placentera, la crítica esta lejos de poder destruir toda tradición injusta, la historia de bronce es mucho más aleccionadora de lo que se señala y la científica por lo que parece, no va a ser la lámpara de mano que nos permita cambiar en la noche del futuro sin mayores tropiezos.

El propósito por el cual se debe enseñar al niño de la escuela primaria a estudiar la historia es para que aprenda a interpretar mejor el mundo, para que cambie su vida, para que conozca sus raíces que lo unen con sus antepasados, para que aprenda a defender sus verdades, a ser consciente de sus hechos, a denunciar los mecanismos que lo oprimen, que aprenda a que a través de la historia se ha luchado por obtener la libertad, que si él ahora es libre debe de conservar ese derecho de serlo, ayudando, fortaleciendo luchas libertarias y la privada; debe de aprender a vivir días que valgan la pena, alegres y despiertos.

En la escuela primaria los contenidos que se imparten dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, van destinados al niño. Los contenidos en el campo histórico son sucesos de la vida humana previamente seleccionados, que tienen emotividad para adentrarse al corazón del niño, como lo hace la historia anticuaria.

Por otro lado, la historia se orienta más a los acontecimientos que se refieren a las celebraciones de fiestas, o cultos religiosos y únicamente presenta al niño individuos de talla extraordinaria como lo son los gobernantes, sabios y caudillos. Es aquí donde el Estado a través de los contenidos programáticos introduce un tipo de historia que él prefiere, la historia de bronce.

Al niño, nuestro sistema de gobierno no le permite conocer lo más real de la historia, sino lo que únicamente quiere que sepa, porque pretende formar individuos incapaces de reflexionar, de formarse un criterio de responder como ser humano pensante ante la injusticia, no quiere a un ser que exija el cumplimiento de las leyes y sea capaz de aspirar a tener un gobierno democrático, respetuoso de su deber y de los deberes de los demás, no quiere a un individuo que denuncie la corrupción ni la opresión, mas bien desea que cada uno de los habitantes esté adiestrado para el trabajo, que sepa únicamente de sus obligaciones, acepte el salario bajo que le proporciona para subsistir, que su única preocupación sea el lograr sobrevivir, el salir de la miseria en que vive aceptando cualquier condición con tal de salir de la crisis económica en que vive él y su familia. Le proporciona distractores como entretenimientos, para que se olvide un poco de sus preocupaciones y no le exija sus derechos.

Los maestros de la escuela primaria somos instrumentos indispensables para lograr sus fines, manejando la historia tal y como la presenta en los contenidos programáticos.

Justa Espeletta y Elsie Rockwell, hacen un análisis al referirse a las características de los sujetos y a la escuela y lo expresan de esta manera:

"En una sociedad supuestamente democrática del capitalismo dependiente, se perfilan las características de los sujetos que se desean. La sociedad asigna a la escuela un papel de acuerdo a los intereses y necesidades de la clase dominante. En la institución escolar se realiza una dinámica que trata de conjuntar la política educativa, contradictoria con el acontecer de una sociedad concreta ".⁷

7 ESPELETTA J. y Elsie Rockwell Escuela y clases subalternas, Antología, Grupo Escolar, SEP-UPN, México 1985, pp. 63-67

Las mismas autoras hacen una crítica al Estado, como aparato represor y lo manifiestan textualmente así:

"El Estado, sin embargo, tiende a asegurar el dominio de quienes poseen los medios de producción, de quienes tienen el poder, por ello establece relaciones con los grupos dominantes que los construyen, subalternos, tienden a limitar su organización autónoma. Uno de los lugares en que se encuentra el Estado y las clases subalternas, es la escuela".⁸

En esta dinámica aparecen entre otros actores, los alumnos y los maestros como representativos de una cadena de relaciones del proceso educativo. Aun que su actuar ya está condicionado por los lineamientos maestro-alumno se verán plasmadas en una complejidad de disposiciones, tradiciones, etc. que la sociedad juzgará.

En la escuela primaria el maestro y el alumno son quienes tienen la parte más activa en el proceso enseñanza-aprendizaje. Mas sin embargo cuando se enfrenta un problema, tanto uno como otro, se piensa en tomar posturas concretas, como tomar decisiones que estén de acuerdo con su forma de pensar, aquí nos estamos refiriendo a la manera de pensar de los padres de familia que integran la comunidad en la cual presto mis servicios como maestra de grupo.

"Existe una problemática a la cual tiene que enfrentarse el niño en cuanto a la toma de posturas y en la progresiva fricción entre padres y maestros, por una parte los padres afirman que la escuela invade su esfera de acción y se entromete demasiado en el hogar pretendiendo enseñarles a educar a sus hijos en aspectos que ellos consideran íntimos y privativos en su autoridad paternal".⁹

⁸ ESPELETTA J. y Elsie Rockwell, *Op. cit.* pp. 63-67.

⁹ SOLA Mendoza Juan, *Higiene Escolar en la Escuela Primaria*, México, 1976, Editorial Trillas. Pág. 167.

La escuela a su vez se queja de que la familia destruye por ignorancia o testarudez todo lo que el maestro edifica de acuerdo con las orientaciones psicopedagógicas modernas, y es aquí donde el niño se confunde, no sabe como actuar, algunas veces decide, en la mayoría de las veces adaptarse a sus padres y también a sus maestros. Muchas veces el actuar de una forma es malo para sus padres y bueno para el maestro o viceversa. Esta actividad es mala y hace que el niño no forme una conciencia, sino que tenga varios criterios.

De esta manera lo expresa el actor en el capítulo niño-hogar-escuela, relación que guardan entre sí. Juan Solá Mendoza en el libro Higiene escolar, en el capítulo señalado anteriormente hace una crítica a los padres y maestros que en su continua fricción hacen que el niño pierda su ingenuidad, y lo que es peor, también su dignidad y sinceridad.

En el sistema educativo de nuestro país cada vez que se quieren hacer cambios o reformas nos damos cuenta que no se dan, porque a través del tiempo han prevalecido pese a las reformas educativas que se han implantado, los métodos tradicionalistas que la mayoría de las veces han sido deficientes en la actualidad. Ciro F.S. Cardoso al referirse a la historia lo hace con estas palabras:

"La historia es una invención, y la realidad suministra los elementos de esta invención arbitraria, el interés que se suscita en base a los intereses de quienes de quienes la cuentan".¹⁰

10 CIRO F. S. Cardoso, De la Dictadura Porfirista a los Tiempos libertarios. El Magonismo en México; Cananea, Río Blanco y Baja California, Antología Formación Social Mexicana I Vol. 2 SEP-UPN, México, 1987.pág. 244.

La política educativa marca los lineamientos al profesor, ya que a él solo le corresponde adecuarlos en su práctica, pero para este trabajo nunca ha sido capacitado.

Las reformas a planes y programas siempre han sido insuficientes, la mayoría de las veces son tomados métodos de otros países que los han desechado y por lo tanto a nivel de aprendizaje resulta deficiente, y es entonces cuando el maestro asume toda la responsabilidad del fracaso escolar.

Elsa Rodríguez Rojo al hablar del maestro en su libro *La Sociología de la educación y El rendimiento escolar* lo caracteriza con estas palabras:

"En estas condiciones, el maestro se convierte en el agente legitimador de la transmisión del conocimiento, de los valores culturales, de la manera de actuar aprobada por el sistema social dentro del cual actúa".¹¹

De acuerdo con la manera de pensar de la autora, el maestro ha sido siempre manipulado por la clase que tiene el poder, únicamente transmite el conocimiento que le permite que conozcan los niños y algunas veces él es ignorante ante la realidad, si la conoce no tiene la suficiente libertad para expresarla. Su manera de actuar es siempre condicionada por el mismo sistema al cual pertenece, por este motivo el maestro es discreto, reservado y sumiso.

Considero que es tiempo de cambiar de actitud, ser consciente y crítico de los contenidos que se enseñan, luchar por mejorar la situación, de esta manera es posible que se logre en los alumnos un cambio positivo, desafiando los propósitos del estado.

11 RODRIGUEZ Rojo Elsa, *La Sociología de la educación y el Rendimiento escolar*, Antología, Evaluación de la práctica docente, SEP-UPN, México, 1987, p. 85.

La escuela es el lugar más propicio para iniciar un cambio, y por ahí debemos empezar.

En el pensamiento histórico del niño aparecen serias limitaciones, en ocasiones muy graves que le impiden asimilar correctamente la realidad histórica que el maestro intenta transmitir.

Existe un desfase importante entre los contenidos que se pretende enseñar y la capacidad de quien debe aprenderlo. Este desfase se hace más patente a edades más tempranas, en el caso de la historia, en el segundo grado se torna difícil, ya que en esta etapa el niño tiene un pensamiento histórico más insuficiente, mientras por el contrario, los problemas escolares que debe enfrentar difieren muy poco a aquellos que se imparten en niveles superiores.

Es necesario tener en cuenta el nivel de desarrollo evolutivo a la hora de definir los objetivos pedagógicos.

El conocimiento de la realidad histórica y social permite al educando explicarse como es la sociedad de la que forma parte, cuales son sus problemas más importantes y como en la medida de sus posibilidades puede actuar para solucionarlos.

La comprensión de la historia lo puede llevar a la formación de una conciencia crítica y creadora indispensable para la búsqueda y logro de una sociedad más justa y democrática, finalidad que se sustenta en la legislación educativa de nuestro país. Para poder lograr una mejor comprensión de la historia es indispensable conocer la mentalidad que tiene el niño de segundo grado y sobre todo adecuar las actividades de su nivel de desarrollo.

Para que el niño de segundo grado asimile la historia se puede hacer una aproximación de ella.

Deben de ser narraciones en la que los protagonistas sean niños y adultos del medio ambiente en que viven. Las narraciones deben de matizarse con notas alegres, cómicas, algunas veces con un contenido sentimental tierno que deberán conducir al niño a percibir los relatos y localizar personajes y hechos en el tiempo y el espacio.

En esta etapa se pasa de la narración a la fábula, en que se hace hablar a los animales, cosas, plantas, así como a los humanos. Con ello se logra estimular la imaginación del niño lo que será de gran utilidad cuando entre de lleno al verdadero estudio de la historia.

Se introducen los mitos que aunque están fuera de la comprensión de los niños, mueven su sensibilidad en cuanto a su contenido.

De los mitos se puede pasar a la leyenda que son las más cercanas a la historia, sin que lo sean en la realidad, ayudan a conocer hechos intrincados. Dentro de esta etapa surge la introducción del folklore como una preparación para el estudio de la historia nacional.

Las representaciones son actividades que favorecen el aprendizaje de la historia. Los niños deben ser actores, directores de escena, autores, escenógrafos, etc. pues no se pretende lograr una reproducción exacta de los sucesos, sino que los niños se imaginen, y vivan esos sucesos dentro de su natural mentalidad.

Para que su participación sea más activa, es necesaria complementarla con la elaboración de dibujos, modelados y otras formas de expresión concreta, sin importar que resulten imperfectas, con tal de que sean producto de actividades desarrolladas por el niño.

Para entender el desarrollo del conocimiento, debemos comenzar con una idea que parece central, la idea de una operación.

El conocimiento es una copia de la realidad. Conocer un objeto no es como verlo y hacer una copia mental o imagen de él, conocer un objeto es actuar sobre él, entender como está construido, modificarlo, es así como el niño es capaz de aprender; como maestros debemos de proporcionarles medios eficientes para que el niño llegue más fácilmente a un conocimiento verdadero.

Es importante señalar que las experiencias en el aprendizaje del niño juegan un papel muy importante. La experiencia de objetos, de realidad física, es objetivamente un factor básico en el desarrollo de las estructuras cognitivas.

En la transmisión social este factor es fundamental, no niega el rol de alguno de estos factores, todos juegan un papel, pero este factor llamado experiencia es valioso por que el niño intente engañar. En la mente del niño no están todavía diferenciados los hechos de las fantasías y puede considerar simplemente que la historia que cuenta queda mejor ahí, o bien si otros relatan un acontecimiento, él afirmará haber visto o hecho lo mismo.

Al ir haciéndose mayor los juegos del niño se hacen más sociales. Antes era egocéntrico y espontaneo ahora depende cada vez más de los otros para jugar, para ello necesitan ciertas reglas, pero sobre la forma de jugar, no sobre quien gana o quien pierde, porque de hecho tiene todavía poca idea de lo que es ganar o perder.

La etapa de las operaciones concretas por la cual pasa el niño de segundo grado es una etapa en la cual el conocimiento social se da de la siguiente manera; en esta etapa tiene una idea más desarrollada de la honestidad, habiendo llegado a aislar y a separar la verdad con una idea, en lugar de ser simplemente una parte de una situación o de un suceso determinado, tiene también su idea de moralidad, en resumen ha comenzado a desarrollar una

conciencia que esta basada al menos en parte en el respeto a los demás y en la disponibilidad para la obediencia colectiva y las normas.

El juego es ahora más colectivo y menos individualista, sienten deseos de establecer reglas definidas para organizar el juego.

Muchas de las veces la discusión de los niños se desata de si las reglas del juego se han regido o no adecuadamente.

Elena Martín hace una observación de la importancia que le da el niño al ganar o perder en el juego. Ella expone que para el niño perder resulta intolerante y esta intolerancia se traduce en disgustos, agresiones o llanto, por otro lado ellos desarrollan un profundo respeto a sus compañeros, siendo ellos capaces de sentir un deseo de estar con sus compañeros, por eso existe una tendencia a formar pandillas, bandas, clubes y en fin a esta edad están comenzando a ver a los demás en una perspectiva de la sucesión social.

Piaget le da gran importancia al juego dentro del desarrollo infantil y Elena Martín de acuerdo con la idea de Piaget expresa su opinión respecto a la importancia del juego de esta manera:

"El juego es cada vez más importante por el papel que se le otorga, sobre todo en los primeros años".¹²

Una de las opciones para enseñar historia puede ser la aplicación de juegos de simulación.

12 MARTIN Elena Jugando a hacer historia, "los juegos de simulación como recurso didáctico". En infancia y aprendizaje, n° 24, 1983, pp. 69-88.

Tomando en cuenta que la mayor parte de los fenómenos sociales son difíciles de manipular y de reproducir, una batalla no se puede repetir, ni provocar voluntariamente un conflicto entre grupos que representan diferente tipo de intereses, esta incapacidad de experimentación en el campo social ha sido tradicionalmente una de las desventajas que se le han achacado a la didáctica de la historia.¹³

Los juegos de simulación suponen una posible solución a estas limitaciones que se han señalado. Se trata de reproducciones de acontecimientos de la vida real, pero reproducciones simplificadas en las que se elimina la mayor parte de la información irrelevante, se secuencian los pasos y se permite a los alumnos ser los verdaderos actores de la situación, enfrentándose a la necesidad de tomar decisiones y de valorar sus resultados.

La principal ventaja de los juegos de simulación es precisamente la capacidad de motivar e interesar a los alumnos, el hecho que el ejercicio de la actividad es gratificante y por tanto no tiene porque resultar una tarea pesada como otras de tipo escolar, por otra parte el tema de la simulación puede elegirse en función de los intereses de los sujetos.

Otra de las ventajas proviene de que se convierte a los alumnos en sujetos activos. Por medio de los juegos de simulación el alumno construye su propio conocimiento en lugar de recibirlo ya elaborado. El aprendizaje se consigue mediante situaciones simuladas en las que hay que explorar estrategias de solución de problemas que el propio sujeto determina y dirige.

13 Op. Cit. pp. 69-88

El ir enfrentándose con los problemas y contradicciones que la realidad les plantea les permitirá ir reproduciendo y recreando el conocimiento que se pretende adquirir, quedando así asimilado el resto de los contenidos significativos del sujeto.

En este sentido desempeña un papel fundamental la representación que los sujetos realizan y que les permite actuar en forma concreta sobre problemas que de otra forma se verían siempre alejados de la propia realidad. El alumno pasa de ser un mero espectador de la historia a ser un mero ejecutor de la misma.

El tener que actuar como si fuera un verdadero personaje histórico hace que el sujeto aprecie puntos de vista diferentes a los suyos y facilite la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, superando así el egocentrismo intelectual que muchas veces es causa de incompreensión de las situaciones históricas. por otra parte; el alumno no se limita a representar un papel previamente definido y acabado, como sería el caso de las dramatizaciones. En los juegos de simulación es fundamental el aspecto de toma de decisiones, son los propios sujetos los que deciden los pasos que han de seguirse en la situación simulada, esto les permite analizar las relaciones de causa-efecto entre sus decisiones y las consecuencias que estas producen, lo que resulta indispensable para la comprensión de los procesos subyacentes de los fenómenos que se estudian.

Y lo que es más importante, el alumno puede comparar estas relaciones casuales con las que se dieron realmente en el hecho histórico, lo que le ayudará a reconocer las distintas variables que influyen en él. Y en el caso de los juegos existe la ventaja que el sujeto se mueva en un entorno libre de riesgos. Puede permitirse tomar decisiones sabiendo que sus acciones no acarrearán consecuencias reales, por otra parte puede aprender de sus

equivocaciones y remediarlas en lo sucesivo a partir de los resultados obtenidos.

Otra característica de los juegos de simulación que explica su éxito en el aula es, la simplificación que se hace del mundo real para resaltar los aspectos fundamentales.

Las situaciones simuladas facilitan la comprensión de los procesos complejos al eliminar la información irrelevante que existe en toda situación y explicar lo que muchas veces está en la realidad, pero de forma implícita.

Los juegos de simulación utilizan la concepción que el propio alumno tiene de las cosas, presentan problemas concretos de una forma simplificada, intermedia entre la abstracción y la confusión, entre la teoría pura y la realidad excesivamente variada. Estos juegos adecúan la realidad al pensamiento intuitivo y concreto de los alumnos más pequeños por medio de la secuenciación de los acontecimientos, que permite la toma de conciencia de las relaciones fundamentales y de las hipótesis alternativas existentes.

Los juegos tienen además, un carácter interdisciplinario, ya que ofrecen una perspectiva integrada a la realidad. Ayudan a acabar con las artificiales barreras entre las diferentes materias al presentar un conocimiento interconectado. Ponen de manifiesto la necesidad de tener en cuenta los distintos aspectos geográficos, sociológicos, políticos o económicos, al mismo tiempo, en un problema dado.

Por otra parte los juegos de simulación hacen hincapié sobre todo en que los alumnos aprendan modelos de actuación y modelos de realidad que pueden transferirse de un contenido a otro. Se trata por tanto, de que el alumno aprenda, o comprenda los procesos históricos, de que aprenda a

hacer historia en vez de limitarse a la incorporación de contenidos concretos.

Por último hay que señalar el aspecto de interacción social que caracteriza a este tipo de actividades. Los juegos de simulación al jugarse en equipo exigen de los participantes un alto grado de cooperación. Se rompe así un cierto sentido de protagonismo de la relación profesor-alumno para establecer relaciones entre los compañeros. En muchas ocasiones los niños aprenden mejor de otros niños que de los adultos, ya que su razonamiento es más parecido y el argumento de autoridad que podría establecerse en relación con el profesor no interfiere.

Sin embargo, a pesar del proceso interactivo que supone todo juego de simulación, esto no impide que se produzca una adecuación al ritmo personal de cada alumno. Estos juegos ofrecen una gran cantidad de información, lo que permite que cada alumno saque el fruto que le permitan sus posibilidades sin por ello influir en el ritmo de los demás. Habrá niños que capten tan solo los hechos que ahí se exponen, mientras que otros llegarán a descubrir procesos más abstractos y estrategias más generales. Además, los juegos evitan la influencia que sobre el ritmo del niño tienen los juicios del profesor. El propio juego tiene sus criterios de progreso que el alumno puede ir constatando directamente para adecuar su ritmo a los resultados.

Sin embargo Oppenheim ¹⁴ señala los principales inconvenientes que presentan los juegos de simulación en la historia, cuanto más nos acercamos a una versión simplificada de la realidad:

14 Op. cit pp 69-88.

- 1.- Resultan excesivamente simples. Temas muy complejos se ven reducidos a elecciones de tipo disyuntivo, una posibilidad frente a la contraria.
- 2.- Resultan demasiado cortos. Las limitaciones que el horario escolar impone hacen que se reduzca excesivamente el contenido del juego.
- 3.- Ofrecen poco campo de habilidad de cada sujeto. A veces, el resultado del juego está definido de antemano o se debe al azar. Los acontecimientos y decisiones históricas se ven reducidas a la simple suerte, favoreciendo así el papel de la actividad personal de la historia.
- 4.- A veces resultan poco históricos al no basarse en personas o acontecimientos reales. El riesgo que se corre al simplificar mucho una situación para hacerla más accesible es que resulte irreconocible y no estemos enseñando por tanto ningún contenido histórico.

Teniendo en cuenta el grado de fidelidad de los juegos a la realidad, encontramos grandes diferencias entre unos y otros. Existen juegos en los que se realiza una simplificación muy grande de la situación histórica, tan grande a veces que apenas resulta reconocible el hecho de partida. Es el caso en mayor o menor grado de los juegos de mesa que reproducen batallas famosas.

En la mayoría de las ocasiones en este tipo de juegos el proceso de toma de decisiones está sustituido por un procedimiento al azar, como puede ser la puntuación de un dado o una tarjeta que se escoge entre un montón.

En el extremo opuesto estarían los juegos como la revolución Rusa o el Congreso de Viena que son de gran complejidad, y que permiten, por tanto, mantenerse más fieles a la realidad histórica. Entre estos dos tipos de juegos existe toda una gama intermedia en los que a medida que nos acercamos a

la complejidad de la situación histórica real y tratamos de respetarla, nos vamos alejando de una situación estrictamente de juego.

A pesar de las diferencias entre unos juegos y otros, dadas las ventajas y utilidad que tienen los juegos de simulación, considerados no como un método para enseñar todo, sino como un recurso más, deben de utilizarse los distintos tipos de juegos para la enseñanza actual de la historia.

Variables que influyen en el rendimiento de los juegos de simulación

Está claro que un mismo juego no supone la misma experiencia para todo el mundo. No tiene sentido hablar del aprendizaje que se adquiere mediante la ejecución de un juego determinado. En general hay que tener en cuenta que, como señalan Bredemeier y Greenblant¹⁵, lo que cada persona aprende depende de una serie compleja de variables.

Se ha demostrado en muchas ocasiones la influencia que sobre la experiencia de los alumnos con respecto al juego tienen las actitudes del profesor, tanto hacia la simulación como hacia los propios estudiantes, así como su conocimiento del juego y su habilidad en llevarlo adelante. Es muy importante el papel de líder que desempeñan algunos alumnos, sobre todo en el momento de la puesta en común. Esta figura de líder favorece el aprendizaje por descubrimiento, ayuda a organizar las ideas en un orden creciente de generalización y estructura la discusión final de manera que se saque el máximo provecho de la comparación entre los resultados del juego y los reales.

Otra serie de variables son las que se refieren a las características del grupo que está realizando la simulación.

15 Op. cit pp 69-88.

Existe una relación positiva entre el tamaño del grupo y el grado de discordia que se manifiesta en la simulación, pero no hay relación entre el tamaño del grupo y la ejecución del juego.

Esta actuación se explica mejor por las cualidades del grupo que por su tamaño. Aunque también cuanto mayor sea el grupo más posibilidades existen de que surja un líder competente.

Hay que tener en cuenta que las actitudes hacia el juego de los perdedores y los ganadores son distintas, tanto en términos de lo que se divierten como de lo que aprenden. Esta variable del grado de éxito obtenido se considera actualmente como una de las posibles fuentes de error en la investigación sobre rendimiento de juegos de simulación y podría explicar algunos de los resultados negativos que se han observado en ciertos estudios.

Los juegos de simulación pueden verse afectados por las características de los propios sujetos. Cuanto menos estructura el profesor lo que hay que aprender, más posibilidades deja para que sean las características peculiares de los sujetos las que determinen el aprendizaje, uno de los resultados que se ha encontrado en las personas que menos frutos sacan de los juegos de simulación se caracterizan por mostrar menos simpatía, por preferir los métodos simbólicos de aprendizaje (lectura y escritura) a los que suponen realizar experiencias y por inclinarse al trabajo natural en vez de la integración en grupo.

La capacidad para llevar adelante un juego difiere en muchos sentidos de otras capacidades académicas que se basan fundamentalmente en el pensamiento abstracto y la capacidad verbal. Hay tres aspectos en los que difieren la capacidad académica:

- 1.- Los procesos cognitivos implicados están más relacionados con la capacidad de percibir relaciones que con instrucciones lingüísticas.
- 2.- Es una actividad más independiente de los criterios de competencia y control.
- 3.- No está directamente influida por los antecedentes sociales.

En este sentido los juegos de simulación pueden resultar especialmente eficaces con alumnos con dificultades.

El diseño de los juegos de simulación

A pesar del éxito en los juegos de simulación dentro del ámbito escolar, todavía son un recurso didáctico prácticamente desconocido.

El número de juegos disponibles es muy escaso y todavía son menos los que podemos encontrar en Español.

Una posible solución para esta escasez de material podría ser diseñar nosotros mismos los juegos que necesitamos. No todos tenemos la facilidad para diseñar pero aunque el resultado no sea tan bueno como pretendemos, el estar elaborándolos resulta instructivo, ya que para poder presentar el tema a los alumnos es necesario que los maestros conozcamos muy bien el tema.

Taylor y Walford ¹⁶ proponen algunos pasos a seguir para construir nuestros propios juegos.

- 1.- Identificación del concepto básico o del proceso que se desee ilustrar mediante el juego. Cuanto más definido tengamos el tema que queremos tratar más sencillo, será traducirlo en un juego.

16 TAYLOR y Walford La sociedad y el trabajo en la práctica docente. Antología SEP-UPN; México, D.F., 1990 pág. 239

2.- Determinación del tipo de simulación que nos preparemos con respecto a:

- El material necesario.
- El grado de libertad de actuación de los alumnos.
- La distribución de los papeles.

3.- Definición de los objetivos de los participantes. Hay que definir muy claramente como se gana el juego, hay que tener en cuenta que hay juegos en los que no gana nadie, sino que lo que importa es participar o casos en los que hay más de un ganador.

4.- Una vez que se han identificado los participantes y los objetivos del juego, hay que diseñar la secuencia de acciones a seguir y la interacción entre los distintos grupos. Aquí hay que definir las reglas del juego que serán flexibles en función del tipo de juego que estamos diseñando.

En la escuela primaria los libros de texto que manejan historia le han dado diferentes enfoques de acuerdo a los intereses del gobierno. En ellos se resalta lo que se quiere que los niños aprendan.

Analizando los tipos de historia de los cuales se hace mención en páginas anteriores, desde mi punto de vista, la historia de bronce es la que más se da a conocer en la escuela primaria, ya que la información que se maneja, sobre todo la de los personajes principales que se conmemoran en las fechas cívicas, tienen una imagen superior a la que en realidad tuvieron.

Como maestra de grupo debo analizar todo tema que contengan los libros de texto y propiciar que los niños expresen su opinión y obtengan sus propias conclusiones.

Considero que a través del juego el alumno puede llegar a comprender la historia, ya que el juego es un elemento importante en la vida del niño y que mejor manera de aprender, si es jugando.

Los juegos de simulación son una buena alternativa, ya que en los primeros años de la vida del niño la motivación que le produce el juego es muy grande y además hace que el mundo real sea más simple.

CAPITULO III
ESTRATEGIAS PARA FAVORECER LA COMPRESION
DE LA HISTORIA EN LOS ALUMNOS
DE SEGUNDO GRADO

La acción física y mental que efectúa el alumno al ponerse en contacto con el medio y tratar de resolver problemas solo y no con sus compañeros lo obligará a hacer uso de sus experiencias con el fin de que él entienda que es fruto del pasado y que si en el tiempo que vive se capacita podrá mejorar su futuro.

Metodología que se propone

Se tendrá en cuenta los conceptos y métodos basados en los juegos de simulación y otros.. Al abordar el problema planteado relacionado con la dificultad que el alumno de segundo grado tiene en comprender hechos históricos. Cabe señalar antes de presentar un pequeño bosquejo sobre los juegos de simulación que propone Elena Martín, que de ellos solo se tomaron aquellos puntos que más se adecuaron a la necesidad que como maestra de grupo tenía para resolver el problema que los alumnos enfrentan al no comprender los hechos históricos.

Los procedimientos que se pretenden poner en práctica son:

- 1.- Observación: Atención sobre objetos y acontecimientos tales como se presentan ante sus ojos.
- 2.- Ilustración: Objetivación de contenidos mediante actividades creadoras como canto, dibujo y modelado.
- 3.- Ejemplificación: Presentación de ejemplos y contraejemplos que permitan al alumno ir de la noción o representación a la conceptualización.
- 4.- Análisis: Operación mental que descompone el todo en sus partes y la relación que existe entre ellos, para entender mejor un fenómeno o proceso.
- 5.- Comparación: Determinar semejanzas y diferencias existentes entre los objetos y los elementos.

6.- Investigación documental: Búsqueda de información en libros, revistas, periódicos y otros medios impresos.

7.- Investigación de campo: Búsqueda de opiniones, datos, etc. mediante el empleo de cuestionarios y entrevistas.

La intención es que el niño a través de sus propias investigaciones comprenda que en la comunidad en la cual interactúa, de la que es miembro; forma parte de un pasado que se ha ido construyendo y que como su comunidad existen más en situación similar, que forman el pasado de una región y de una nación.

Partiendo de esta intención metodológica se establece que los recursos didácticos y actividades ayudan a lograr buenos resultados en los objetivos propuestos.

Actitudes y actividades deseadas en el maestro:

- Debe ser de apertura su actitud, legitimando la autoridad que se le ha dado.
- Debe ser agradable ante los ojos de los niños, propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo integral de los alumnos.
- Su lenguaje ha de ser sencillo, sin llegar a ser vulgar, claro y natural que le permita una buena comunicación con el niño.
- Propiciar en cada uno de sus alumnos un sentido crítico que permita comprender diversas actividades.
- Ser abierto a las críticas y comentarios que haga el alumno.

Lo que se desea en los alumnos:

- Que adquiera el papel de sujeto de su propio aprendizaje.
- Que sugiera, ejecute y evalúe las actividades de acuerdo a su grado de madurez.
- Que observe y analice cada circunstancia emitiendo juicios críticos.
- Que sea capaz de relacionarse con personas y con recursos para que así pueda enriquecer su iniciativa, su creatividad y sus conceptos dentro de la comprensión de la historia.
- Exprese resultados y conclusiones de sus trabajos de acuerdo al nivel alcanzado.

CAPITULO IV
SISTEMATIZACION DE LA PROPUESTA

Objetivos que se persiguen con el desarrollo de esta propuesta

- * Que el alumno busque y utilice por sí mismo el conocimiento, organice sus observaciones a través de la reflexión, participe responsable y críticamente en la vida social de la comunidad
- * Sea capaz de participar, realizando los valores culturales y metas de su localidad.
- * Estudiar su comunidad lo lleva hacia una reflexión, a todos los pueblos los une en un pasado común.
- * La comprensión de la historia logre formar un criterio más definido y sea crítico y se interese más por los problemas de su comunidad, ya que él es miembro de ella.

Objetivos generales del nivel

- * Conocerse y tener confianza en sí mismo para aprovechar adecuadamente sus capacidades como ser humano.
- * Tener criterio personal y participación activa y racional en la toma de decisiones individuales y sociales
- * Desarrollar su pensamiento reflexivo y conciencia crítica.
- * Integrarse a la familia, la escuela y la sociedad.
- * Asimilar, enriquecer y transmitir su cultura respetando a la vez otras manifestaciones culturales.
- * Combatir la ignorancia y todo tipo de injusticia, dogmatismo y prejuicio.

La formulación de estos objetivos se encuentra por el nivel psicopedagógico de los alumnos y por las características del ámbito social en el que se desarrollan los niños.

Objetivos generales del área social

- * Reconocerse como ser individual y social.
- * Conocer las principales características geográficas y socioeconómicas de las comunidades locales, nacionales e internacionales.
- * Comprender el carácter dialéctico de la evolución social a través del conocimiento y análisis de procesos históricos.
- * Analizar la problemática de México, de nuestro tiempo relacionándola con su evolución histórica y con las relaciones que ha mantenido con otros pueblos.
- * Valorar y defender las distintas manifestaciones culturales tanto propias como ajenas.

Partiendo del conocimiento del libro integrado de segundo grado. En sus ocho bloques se abordan los siguientes temas:

Regreso a la escuela I

Bienvenido, bienvenido a segundo grado

¿Cómo encontraste tu escuela?

Las reglas del juego

Los Niños Héroes

La Independencia de México

La familia 2

La historia de tu familia

Las personas y las necesidades

La vida en la familia

Las costumbres

Cristóbal Colón

Seguimos creciendo 3

Nuestro cuerpo

La edad de las personas

Tu propia historia

El inicio de la Revolución Mexicana

La localidad 4

¿Qué es una localidad?

¿Cómo es tu localidad?

La historia de las localidades

¿Conoces la historia de tu localidad?

Los objetos cuentan historias

Un pequeño museo

Los juegos y los juguetes también tiene historia

La Constitución Mexicana

El día de la Bandera

Las plantas y los animales 5

Las plantas y los animales de tu comunidad

Semejanzas y diferencias entre las plantas y los animales

Seres acuáticos, seres terrestres

Los nacimientos

La alimentación

¿Qué comemos las personas?

El cuidado de la vida

La expropiación petrolera

El nacimiento de Benito Juárez

La localidad y otras localidades 6

Las localidades son diferentes

¿Y tu localidad?

Las regiones

El día internacional del trabajo

La batalla de Puebla

Los cambios en el tiempo 7

El reloj

Medimos el tiempo

El calendario

Los años

México, nuestro país 8

El territorio mexicano

Los símbolos patrios

* El himno nacional

* El escudo nacional

* La bandera de México

Actividades que se proponen para la enseñanza de la historia.

* Actividades creadoras

- Dibujo

- Modelado

* Actividades plásticas

- Formación de alumnos

- Elaboración del periódico mural

- Recapitulación

- Revisión de los conocimientos impartidos-

- Ejercicios de afirmación, orales y escritos

- Evaluación

- Colocación del periódico mural

- Colocación de los trabajos realizados en exposición

* Recursos didácticos

- Visita, excursión

- Láminas

- Plastilina

- Juguetes

- Lecturas

- Planisferio

- Composición

- Recortes

- Fotografías

- Colores

- Vestuario para representar personajes

Materiales para la enseñanza de la historia

Existen algunos principios que son sencillos e importantes para la selección del material para enseñar historia, los cuales se mencionan a continuación.

1.- El recurso o material particular elegido deberá ayudar a que los niños se acerquen en la forma

más efectiva posible hacia las metas deseadas.

2.- Cuanto mayor sea el número de percepciones sensoriales que se logren por medio del empleo

de recursos, mayores son las posibilidades de que sea efectivo.

3.- Los materiales docentes deben de ser adecuados al nivel de desarrollo del niño.

4.- En la selección y empleo de materiales docentes, debe tenerse en cuenta educación musical,

formación de alumnos, realización de periódico mural y lectura oral.

5.- Expresión escrita a través de la composición de textos.

6.- Información gramatical.

Se espera que con la aplicación de los principios señalados para la selección del material, se logren las siguientes metas:

Conocimientos.- En la realidad histórica social pretende que el educando explique como es la sociedad de la que forma parte, cuales son sus problemas más importantes y como en la medida de sus posibilidades puede actuar para solucionarlos, formando y desarrollando conceptos, interpretando y aplicando los conocimientos adquiridos en su vida diaria.

Habilidades.- El desarrollo de habilidades se espera se logre en forma gradual a lo largo del desarrollo de los objetivos propuestos para el área social, a través de observaciones que realizará, experiencias que tendrá y relacionará con otras anteriores.

Actividades.- Las actividades programadas para el área social han de cubrir las directrices marcadas por los ejes o núcleos integradores:

De comprensión de las condiciones de vida de su comunidad para entender las de otros pueblos.

De apreciación de las relaciones que existen entre la salud colectiva y el progreso social.

De iniciación.

De motivación.

Interés a los alumnos.

De organización.

De correlaciones.

Lo que significa para el niño el tema estudiado.

Lectura oral, narraciones.

Lectura escrita, composición.

Para que las actividades señaladas se lleven a cabo es muy importante tener en cuenta bajo que condiciones las ejecuta el alumno. Estas condiciones las ejecuta el alumno en dos apartados:

- Condiciones físicas y Condiciones ambientales

Se han mencionado estas condiciones por considerarlas importantes para el buen o mal desempeño de las actividades que el niño realiza, a mejores condiciones, mejores resultados y viceversa.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Las actividades van encaminadas para que el alumno con su participación y colaboración con los miembros de la comunidad logre descubrir algunos aspectos importantes que han ido conformando un pasado, esto le ayudará a conocer más su comunidad, a interesarse por ella, a ubicar cada personaje que participó en su fundación de acuerdo a un tiempo y a un espacio geográfico.

Alternativa No. 1

CONOCIENDO MI FAMILIA, EMPIEZO A CONOCER LA HISTORIA

Con esta actividad se pretende introducir al niño en el estudio de la historia, iniciando con una historia breve de su vida. El niño iniciará su investigación preguntando a sus padres sobre actividades de su vida, dichas actividades serán registradas en su cuaderno, ya que posteriormente hará uso de ellas.

Las preguntas que hizo a sus padres las organizará de acuerdo al orden establecido. Llevará fotografías de cuando era pequeño y actuales, que organizará en orden cronológico.

Elaborará un álbum utilizando papel cartoncillo, papel lustre para hacer la portada, resistol, tijeras. Una vez elaborado el álbum pegará en la primera página su biografía, que contendrá los siguientes datos:

Nombre

Edad

A que edad inició a caminar

A que edad le salieron los primeros dientes

Que enfermedades ha padecido

Que acontecimientos importantes han sucedido desde que nació

En las siguientes páginas del álbum pegará las fotografías previamente ordenadas, cuidando la secuencia del tiempo en que fue tomada cada una.

Al pie de cada fotografía pondrá una nota que contendrá los datos necesarios, como su edad y que acontecimiento se celebra.

Mostrará su trabajo a los demás compañeros de grupo y escuchará las opiniones de ellos.

El desarrollo de esta pequeña investigación le servirá al niño para adquirir una poca de experiencia en el trabajo de campo, ya que entrevistará a sus padres y aprenderá a contestar breves cuestionarios. De esta manera las actividades que se proponen más adelante, con un grado de dificultad mayor tendrá más argumentos que le permitan resolverlas con mayor facilidad.

Las instrucciones que se le darán al niño para la elaboración del álbum cronológico de su vida serán las siguientes:

- Vas a hacer un álbum en el cual colocarás las fotografías que tengas en tu casa, desde que naciste hasta ahora que ya estás en segundo grado.
- Vas a preguntar a tu mamá o a alguien de tu familia que recuerde cuando tú eras pequeño, datos importantes que sucedieron.
- Les vas a pedir que te ayuden contestando las preguntas que les vas a hacer para que puedas darte cuenta de las cosas importantes que sucedieron cuando eras más chico.
- Los datos que obtuviste los vas a concentrar en una hoja, con letra clara y vas a pegarla en la primer página de tu álbum.
- Las fotografías que tienes debes observarlas bien para que puedas colocarlas y pegarlas en el lugar correspondiente, iniciando con la foto en que tenías menos edad hasta terminar con la foto más reciente.

- Al pie de cada fotografía vas a anotar los datos que tú consideres más importantes, por ejemplo que es lo que hacían cuando se tomaron la foto.
- Vas a intercambiar tu álbum con los compañeros para que puedas observar las diferencias o las cosas comunes en cada uno de ellos con respecto al tuyo.

Al observar cada trabajo el alumno tendrá una mejor concepción de los que es el tiempo y reconocerá que él es producto de un pasado.

La evaluación de este trabajo se sujetará a la opinión que el alumno tenga de su trabajo.

Ellos revisarán su trabajo así como el de sus compañeros y observarán si están colocados de acuerdo con el orden cronológico establecido, todas las fotografías.

Datos que contendrá el álbum

Primera página:

Nombre

Edad

Localidad

Fecha de nacimiento

Que edad tenía cuando comencé a caminar

A que edad me salieron los primeros dientes

Que acontecimientos importantes sucedieron cuando era pequeño

Aplicación:

Los niños llevaron al salón de clases las preguntas contestadas por sus papás, además de fotografías suyas y de su familia.

Les pedí que separaran las fotografías, en un lado las de sus familiares y en otro las suyas, posteriormente les dije que a las suyas las ordenaran y les anotaran por la parte de atrás un número con lápiz, el número uno a las más antigua y así hasta llegar a la más reciente.

Estas actividades se llevaron a cabo el primer día.

2º Día.- Los niños llevaron al salón una cartulina, resistol y un broche. La cartulina se dobló y cortó en forma de hojas que se unieron para formar el álbum, se forró la pasta con papel lustre y se le anotó "Mi álbum de 2º grado grupo B" y se forró con plástico.

3º Día.- En la primer página del álbum pusieron los datos relacionados con sus antecedentes, como son: Nombre, edad, fecha de nacimiento, y algunos otros acontecimientos importantes para él. Elaboré un árbol genealógico en una hoja tamaño carta y se la di a cada niño, ellos pegaron en el árbol la foto de su familia, esa hoja la colocamos enseguida. Se pegaron las fotografías en orden cronológico y al pie de cada una escribieron una notita donde narraba que es lo que hacían en el momento en que se tomó la fotografía.

4º Día.- Cada niño comparó su álbum con los demás, les pedí que los observaran. Hubo niños que se interesaron más en conocer la historia de sus compañeros y otros que no les interesó.

Este trabajo despertó en los niños muchas emociones, sonreían al verse más chicos, hacían comentarios de cuando estaban en el kinder, una niña se puso triste porque en una foto estaba su papá que ahora ya había muerto.

Les pedí que cada quién tomara su álbum y les pregunté sobre lo que habían visto en los de sus compañeros, ellos comentaron que había fotos de cuando estaban más chicos y que ya no se parecían tanto.

Alternativa No. 2

INVESTIGANDO EN LA COMUNIDAD PARA CONOCER LA HISTORIA REGIONAL

En el libro integrado bloque 4, de segundo grado aparece una actividad que considero adecuada para introducir al niño al conocimiento de la historia de una manera sencilla.

Se proponen actividades: como las siguientes:

- * Mencione el nombre de su comunidad.
- * Comente de que manera puede obtenerse información acerca del pasado de su localidad.
- * Indique porqué se le puso ese nombre a la localidad y cual es su significado.
- * Pregunte a algunas personas si recuerdan como era su localidad y algunos acontecimientos importantes.
- * Diga si en su localidad existe un sitio donde pueda observar construcciones y objetos que fueron hechos o usados por los hombres en el pasado.
- * Organice una visita a algún lugar de la localidad, en el que pueda observar cosas de su pasado.
- * Refina su información obtenida y la comente con sus compañeros.
- * Registre por escrito y con dibujos la información obtenida.
- * Comente sobre las diferencias observadas en construcciones, vestido y costumbres del pasado con el presente de la localidad.
- * Elabore le historia de la localidad en base a los datos de su registro.

Las instrucciones que se le darán al niño para la escenificación sobre el pasado de su comunidad serán las siguientes:

Personajes (la totalidad del grupo). Un niño participará con el papel del primer hombre que llegó con su familia a fundar su colonia, el que eligió el sitio y le puso nombre a la colonia.

Aparecen después familias que lleguen a la comunidad, simulando construir viviendas. Realizarán actividades simulando lo que hacían sus antepasados (arar, fabricar vasijas, ordeñar y las mujeres traer agua o tortear).

Los diálogos serán estructurados de acuerdo a los datos obtenidos en la investigación realizada por ellos y sus vivencias personales.

El diálogo se realizará de acuerdo al nivel que maneje el niño y dirigido por su maestro.

Saldrán a escena, (aparecen nuevas familias), que simularán construir viviendas más modernas.

Otros niños representarán servidores públicos que realizarán trabajos para modernizar la colonia como:

- Empedrar calles
- Construir escuelas
- Instalar telefonos
- Instalar la luz eléctrica
- El agua potable

La elaboración de este trabajo tiene la finalidad de que el niño observe los cambios que ha sufrido la localidad en que vive, sobre los servicios públicos con los que cuenta, así como los adelantos técnicos que se han dado en el transcurso del tiempo.

De esta manera se puede compaginar la investigación de campo con lo que es llamado juego de simulación, habrá una mejor comprensión de la historia y un mejor razonamiento que lo llevará a un conocimiento verdadero.

Al realizar las actividades tendrá las suficientes bases teóricas para reafirmar de una mejor manera el conocimiento, que es a lo que se quiere llegar.

Los juegos de simulación al aplicarse en la enseñanza de la historia permiten al niño procesar mejor la información que se le proporciona.

El que haya elegido su comunidad como tema a desarrollar, creo que es propicio, porque el niño conocerá mejor el medio en que vive descubriendo hechos desconocidos que han ido formando su pasado en la colonia en que vive.

Tomando como apoyo el juego de simulación, pretendo que a través de la escenificación se logre una mejor comprensión de la historia.

Las escenificaciones que realice el niño le permitirán conocer el ambiente social, las circunstancias psicológicas y en general todo lo que constituye el aprendizaje del tema que se estudie.

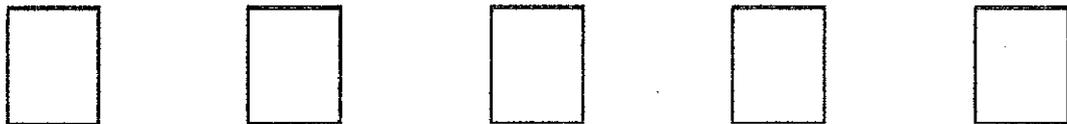
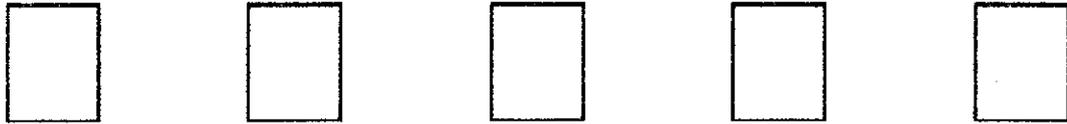
Esto es importante porque se requiere que el alumno, además de conocer su personaje, actúe como él, se comporte de la misma manera, piense, se mueva, pare, sienta y hable como quien él pretende ser.

La evaluación de este trabajo será de acuerdo a la comprensión que el niño logre sobre el tema y su participación en el juego, así como la actitud que tome sobre lo aprendido.

Un tercer grupo mostrará fotografías que ha colocado en cartulinas.

Como era El Mante antes

ANTES



Como es El Mante ahora

AHORA



Alternativa N° 3

LOS OBJETOS Y LOS JUGUETES CUENTAN HISTORIAS

Los niños observarán los objetos más antiguos que existan en su casa y describirán y dibujarán tres de ellos.

Llevará a la escuela el objeto que considere tiene más tiempo, lo elegirá con ayuda de sus papás.

Cuando los objetos estén reunidos, cada niño dará su opinión sobre cómo ordenarlos o acomodarlos.

Al estar clasificándolos tomará en cuenta el tiempo que tienen en su casa.

Se elaborará un pequeño museo con los objetos previamente seleccionados y ordenados.

Cada objeto o juguete llevará una etiqueta numerada, con la función que desempeña, el tiempo que tiene y por qué fue adquirido.

Esta actividad permitirá conocer otras historias diferentes a la suya y diferenciará entre lo más antiguo y lo más nuevo sobre los objetos o juguetes.

El niño inventará un juego utilizando los objetos o juguetes llevados al salón.

Aplicación:

Los niños de segundo grado llevaron al salón diferentes objetos y juguetes.

Los clasificaron de acuerdo a la antigüedad, primero juguetes y después objetos, en su cuaderno llevaron un registro de datos relacionados con cada objeto o juguete.

La mayoría de los niños llevó carritos y las niñas muñecas y ositos de peluche, hubo un niño que llevó una plancha de carbón, otro un radio de bulbos, un reloj de pulso, una sonaja, una licuadora de metal.

Al clasificarlos se dieron cuenta que hay objetos o juguetes que tienen una misma función, pero que los adelantos tecnológicos los han ido transformando. Esto lo observaron con la plancha de carbón, la licuadora, el radio, el reloj y hasta con los mismos, juguetes como el caso de algunos carritos, vieron que a pesar de que todos eran carritos, algunos eran réplicas de modelos recientes y otros que no conocían, un niño llevó una colección de carritos que obtuvo en una promoción de una empresa panificadora y pudieron observar que a través del tiempo que tiene esa empresa, los medios que han usado para transportar sus productos se han ido transformando, se dieron cuenta de que así como sucede con estos carritos, sucede con los objetos que los rodean, que a medida que pasa el tiempo el hombre va buscando que su supervivencia en la tierra sea más cómoda y va inventando la manera de que los objetos que necesita sean más útiles y sofisticados, también se planea en aprovechar el material menos costoso y más resistente

Como actividad final, cada niño utilizó sus juguetes, inventando un juego relacionado con su propio juguete. Observé lo siguiente:

Algunas niñas jugaron a ser mamás y las que jugaban a ser hijas o bebés transformaban su voz, la niña que traía la sonaja actuaba como bebé; los niños jugaban de acuerdo a su juguete, el niño que llevó la colección de carritos era el dueño de la empresa y cada niño con un carrito de esa colección era trabajador.

Después de jugar 30 minutos, les pedí su atención, recogimos los juguetes en cajas y platicamos sobre sus observaciones.

Ellos me comentaron que los juguetes les habían permitido jugar y que además conocieron cual era el juguete más antiguo de la colección y que también los juguetes van cambiando, como el radio antes eran grandes y ahora los hay muy pequeños o en el caso de la plancha de carbón que se tenía que calentar en carbones encendidos y ahora sus mamás planchaban más cómodamente con sólo conectarla a la luz eléctrica.

Evaluación de la propuesta:

De acuerdo con los comentarios que hicieron los niños, sentí que el objetivo se había logrado, los niños comprendieron que todos tenemos una historia y que a través del tiempo los objetos y los juguetes también se transforman y tienen su propia historia, al igual que ellos y que todos somos producto de un historia.

Alternativa No. 4

LOS JUEGOS TAMBIEN TIENEN HISTORIA

Se le pedirá al niño que cuente a sus compañeros un juego que él se sepa, cada uno lo hará explicando de qué manera se juega y lo anotarán en una hoja de su cuaderno.

Como trabajo de investigación les preguntarán a sus abuelos que les cuenten los juegos que ellos jugaban cuando eran niños y cómo se jugaban.

Los escribirán junto con el juego que ellos anotaron, lo mismo harán pero con sus papás y lo anotarán junto con el de ellos y el de sus abuelitos.

Clasificarán los juegos de acuerdo al orden cronológico, primero el de sus abuelos, enseguida los de sus papás y por último los suyos.

Una vez clasificados los niños elaborarán un álbum de juegos infantiles.

Se pretende con esta actividad que el niño comprenda como el tiempo ha influido para transformar los juegos y obtenga una mejor noción de lo que es el tiempo al clasificar los juegos de acuerdo al tiempo que fueron jugados por sus abuelos, papás y por ellos mismos.

Se pretende que aprecie si ha cambiado la manera de jugar o si existen juegos diferentes.

También se pretende que el niño observe si todos los abuelos jugaban los mismos juegos, si los papás jugaban los mismos juegos de sus abuelos y si ellos juegan igual que sus papás.

Aplicación:

Los niños recopilaron la información y comienzan a clasificarla, primero ordenan los juegos de los abuelos, después los de sus papás y por último los suyos.

En algunos casos al recopilar los juegos se dieron cuenta que había juegos que se repetían entre abuelos y papás y que había juegos que se repetían entre papás e hijos. En tres casos de niñas hubo un juego que lo jugó la abuela, la mamá y la niña, que es el de la cuerda, otro caso fue el de la rueda de San Miguel, otro más fue el fut bol. Al notar esto les comenté que hay juegos que pasan de generación en generación, y que son conocidos en regiones, otros que se conocen en todo el país y que de una manera similar a esta los hechos históricos se han dado a conocer para nosotros y han quedado escritos para que las personas se enteren al leerlos.

Los niños observaron que la mayoría de los juegos han cambiado, muy pocos juegan como lo hacían sus abuelos, también mencionaron que en la actualidad existen juegos que no había en tiempo de sus abuelos o sus papás, como el atari, nintendo, autopistas, barbies entre otros.

Salimos al patio por tres días consecutivos, el primer día ejecutamos algunos juegos que los abuelos realizaban como la rueda de San Miguel, el puente robado, a la víbora de la mar, la cuerda, el segundo día jugamos fut bol, las cebollitas, la cuerda y la rueda de San Miguel, juegos que practicaban los papás, el tercer día los juegos que los niños ejecutaron fueron la cuerda, y en el salón jugaron barbies y carritos.

Les pregunté a los niños de los juegos que realizamos de sus abuelos, sus papás y los suyos, ¿cuales de ellos se repitieron? ellos contestaron que la cuerda, entonces concluimos que hay juegos que van transmitiéndose de generación en generación y que de esa manera se van conociendo los hechos históricos.

Alternativa No, 5

JUEGOS DE SIMULACION SOBRE LAS DIFERENCIAS BIOGRAFICAS DE PERSONAJES DE LA REVOLUCION

Con esta actividad se pretende despertar en el niño el sentido crítico, que aprenda a diferenciar entre dos personajes de la revolución y la manera como vivía la gente en esa época. esta actividad le permitirá observar a través de la caracterización de dos personajes de esa época, su vestuario, su manera de expresarse y como consecuencia las diferencias económicas tan marcadas entre hacendados y peones, comprender que dichas diferencias tuvieron mucho que ver para que los trabajadores iniciaran la lucha armada el 20 de Noviembre de 1910.

Desarrollo: Se le pedirá a los niños con anticipación que lleven una biografía de Madero y otra de Zapata, se elegirán a dos niños (los que gusten participar) para que lleven lo necesario que caracterice a cada personaje, con la ayuda del grupo se plantearán preguntas sobre estos dos personajes, se colocarán dos cartulinas en el pizarrón donde aparezca el nombre de cada personaje y se anotarán las preguntas que surjan en el lugar correspondiente, posteriormente se formularán las preguntas entre todo el grupo y serán contestadas por los niños que asumen el papel de cada personaje, tomando como apoyo el material que ellos tienen como son las biografías y el libro integrado. Los carteles se colocarán así en el pizarrón:

MADERO

ZAPATA

Aplicación:

Al llevarse a cabo esta actividad las preguntas planteadas fueron las siguientes:

MADERO

- ¿Dónde naciste?
- ¿Cómo era tu familia?
- ¿Qué estudios realizaste?
- ¿Cómo vives?
- ¿Cómo fue tu participación en la revolución?

ZAPATA

Las mismas preguntas se formularon para este personaje.

Los niños se entusiasmaron con esta caracterización, estuvieron atentos a las respuestas de sus compañeros, observaron como vestían y comentaron sobre esas diferencias, observaron el color de su piel, supieron que no asistieron a las mismas escuelas. Les comenté que en esa época las oportunidades de estudio no eran las mismas para peones y hacendados, entre otras cosas. Los niños con esta caracterización se pudieron dar cuenta que pese a las diferencias encontradas entre cada uno de los personajes su participación tuvo puntos en común.

Alternativa No. 6

PERSONIFICACION DE SUJETOS HISTORICOS

En el libro integrado de segundo grado aparece una lectura sobre el descubrimiento de América, el encuentro de dos mundos, actividad que se llevará a cabo.

Al terminar esta actividad se pretende que el niño comprenda de una manera sencilla, cómo se dio el descubrimiento del nuevo continente, el personaje central de este acontecimiento, así como los motivos que lo impulsaron a emprender ese viaje tan importante.

Se les pedirá a los niños que lleven material como láminas, biografías, papel crepé, cajas grandes de cartón, se elegirán los personajes por voluntad propia y llevarán su vestuario.

Cada niño investigará lo más que encuentre sobre el personaje que representará. todo el grupo elaborará preguntas para cada personaje que se irán contestando conforme se desarrolle la escenificación, mientras que los niños que los niños que tendrán un personaje que representar estudian las preguntas y aprenden a interpretar las respuestas, los demás niños elaborarán la Carabelas, las olas que representarán el mar y las palmeras que simularán la isla.

El desarrollo de esta actividad podría ser de la siguiente manera:

Se colocará la escenografía, aparecerán primero los niños que participarán en el viejo mundo Cristobal Colón, el Rey Fernando e Isabel La Católica, los hermanos Pinzón y los marineros que acompañarán a Colón.

Colón va hacia donde está la Reina Isabel y el Rey Fernando y les platica sus propósitos; La Reina Isabel y el Rey Fernando manifiestan sus puntos de vista.

Colón los vuelve a visitar y la Reina le ofrece su ayuda, dándole a Colón sus joyas como recurso para que emprendiera el viaje. Colón buscará marineros que en un principio se negarán y después lo acompañarán, consigue tres carabelas que lo conducirán en su travesía.

Las carabelas se moverán entre las bandas de papel sujetadas por los extremos que irán vestidos de azul simulando el mar, durante el trayecto las marineros manifestarán sueño, hambre, enfado y comenzarán a reclamar a Colón, él los tranquilizará y continuará el viaje, después de un lapso no muy breve un marinero gritará "tierra" y los demás jubilosos felicitarán a Colón.

Llegarán hasta donde se colocaron la palmeras que será la isla de San Salvador, aparecerán los niños vestidos de indígenas, después de explorar el lugar Colón volverá a España con joyas y objetos valiosos que entregará a la Reina.

Se les explicará a los niños que Colón realizó otros viajes y que murió sin saber que encontró nuevas tierras.

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS ESTRATEGIAS

En virtud de que las estrategias que se han diseñado son solamente un apoyo para reforzar el programa sobre el conocimiento histórico que se lleva en la escuela primaria, los criterios para evaluar dichas estrategias tendrán que ser también solo sugerencia cambiables o sustituibles por otras que el maestro que las implemente podría considerar, es importante sin embargo tomar en cuenta lo siguiente:

- 1) Debe evitarse por completo una memorización extrema, la cual solo será necesario de manera muy parcial cuando los niños deban aprenderse diálogos. En este caso deberá ponerse suficiente énfasis en que estos diálogos sean totalmente comprensibles por el alumno, sino no tiene ningún caso que exponga palabras e ideas que no entienda.
- 2) Debe buscarse que en todas las participaciones de los niños, éstos aporten sus propias ideas, actitudes, lenguaje y formas de ser, a fin de que no se vean acartonados, sin que ellos mismos estén construyendo su propio proceso de conocimiento de manera natural, espontanea y libre.
- 3) El maestro debe de ser ante todo un propiciador, un coordinador, un creador de ambientes; su condición no debe de verse de manera impositiva pues si así fuera se pierde la expresión autónoma del niño.

CONCLUSIONES

Para enseñar historia se ha de partir de una situación de aprendizaje.

Es más fácil que el niño aprenda historia si el maestro a través de juegos simulados lo hace sentirse un protagonista de ella.

El interés que tiene el niño por descubrir los lazos de unión que lo atan al pasado se despierta mediante el juego, las representaciones, la investigación de acontecimientos que para él resulten interesantes.

La apreciación que el niño da a los acontecimientos pasados le abre los ojos a la realidad que está viviendo, es decir, logra entender su posición de ser humano en la actualidad con mucho menos dudas de su origen.

En la alternativa número uno, al niño se le inició en el conocimiento de la historia a través de su familia y de su persona, la aplicación de esta alternativa me permitió conocer cada niño más a fondo en lo personal y en lo familiar, ellos comprendieron que cada persona o ser vivo tiene su historia.

La alternativa número dos está encaminada a la localidad, su aplicación ayudará a que los niños se ubiquen en el espacio que ocupan en el medio geográfico y saber que las localidades también tienen cambios y estos cambios son historia.

Esta alternativa fue muy aceptada por los niños, la alternativa número tres me permitió conocer más a fondo los gustos personales de los niños y ellos aprendieron que los objetos y los juguetes van sufriendo cambios y van constituyendo su historia propia.

El gusto por los juegos es ineludible en cada niño, por lo tanto la alternativa número cuatro al ser aplicada tuvo éxito. Esta alternativa me permitió conocer los juegos preferidos de los niños, ellos aprendieron

nuevos juegos y los llevaron a la práctica y supieron que los juegos también pueden tener historia.

En la alternativa número cinco el niño aprendió que las diferencias encontradas en cada personaje tienen que ver con la forma de vida y posición social de las personas y que ellas pueden pelear por sus derechos y cambiar su situación y estos cambios al paso del tiempo son historia.

Independientemente de los conocimientos que el niño ha asimilado, la comprensión de la historia en el segundo grado ayudó principalmente en dos aspectos que considero importantes.

Primero. El niño se enteró de que la historia se va construyendo de acontecimientos relevantes que suceden y quedan en el pasado.

Segundo. Descubrió que en su comunidad han sucedido hechos importantes que han ido conformando su propia historia y que esas y otras historias construyen una mayor que es la historia de su país.

El objetivo principal del cual partí para la realización de este trabajo tiene la finalidad de ayudar al niño en los primeros años de su preparación escolar, para que aprenda a descubrir su identidad, sus raíces y las de otros pueblos y logre desarrollarse armónicamente en el mundo actual del cual forma parte.

El desarrollo de esta investigación, así como los resultados obtenidos de ella, han arrojado conocimientos valiosos para poder mejorar mi trabajo en la comprensión de la historia; espero contribuir con estas pequeñas aportaciones a facilitar el trabajo que realice en grupos posteriores.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

CIRO F. S. Cardoso De la dictadura Porfirista a los tiempos libertarios. El magonismo en México, Cananea, Río Blanco y Baja California. Antología Formación Social Mexicana I Vol. 2 SEP-UPN, México, D.F. 1987.

ESPELETA Y ROCWELL Escuela y clases subalternas, en Antología Grupo Escolar, SEP-UPN, México, 1985.

FONTANA, J. La Historia, Módulo histórico, SEP, Plan de actividades culturales, México, D.F. 1986.

GONZALEZ, Luis De la múltiple utilización de la historia, México, D.F. SEP, 1990.

MARTIN, Elena Jugando a hacer Historia, Los juegos de simulación como recurso didáctico, en infancia y aprendizaje. N° 24, 1983.

PIAGET JEAN Naturaleza y Métodos de la Epistemología, Buenos Aires, Proteo, 1970.

RODRIGUEZ Rojo Elsa La sociología de la Educación y el Rendimiento Escolar, Antología Evaluación de la Práctica Docente, SEP-UPN, México, D.F., 1987.

SOLA, Mendoza Juan Higiene Escolar en la Escuela Primaria, "Niño-hogar-escuela, Relación que guardan entre sí" México, D.F., 1986, Editorial Trillas.

TAYLOR Y WALFORD La sociedad y el trabajo en la práctica docente, Antología, SEP-UPN, México, D.F., 1989.