

✓ *El aprendizaje significativo de la
historia en primer grado de
educación primaria*

JUANA MEXICANO CRISTOBAL

PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA
PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN

Huamantla, Tlax., julio del 2003.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 291, TLAXCALA



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Apetatitlán Tlax., 04 de Julio de 2003.

PROFRA. JUANA MEXICANO CRISTOBAL

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado "EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA HISTORIA EN PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA", Opción Proyecto de Intervención Pedagógica, y a solicitud de su asesor, Profr. Victoria Ramírez Rosales manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.



ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

U. S. E. T.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
UNIDAD 291
TLAXCALA

Dante Ramiro Torres López
DANTE RAMIRO TORRES LÓPEZ
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACION
DE LA UNIDAD U.P.N. 291

DRTL/mro.

DEDICATORIAS

Gracias a: DIOS

Por permitirme recorrer un camino mas para llegar a la meta propuesta, por la vida, la fe, la salud y el amor que me diste para lograr lo que deseaba.

A mi esposo: J. SALVADOR QUIROZ AGUAYO, por el apoyo, la comprensión y la confianza que depositó en mí, pero sobre todo por su aliento que me brindó para seguir siempre adelante, Gracias.

A mis hijos:

EDGAR, HAIDEE, IVETT Y HUGO QUIROZ MEXICANO, por el ánimo que me dieron y por el sacrificio de su tiempo durante mi preparación profesional. Junto con ellos he llegado a mi meta.

Con mucho cariño Gracias.

A la profesora :

VICTORIA RAMÍREZ ROSALES por compartir sus conocimientos y por ser la guía primordial de mi carrera.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	
MARCO CONTEXTUAL	
1.1 Contextualización	4
1.2 Diagnóstico pedagógico	6
1.3 Planteamiento del problema.....	8
1.4 Justificación	10
1.5_Objetivos.....	11
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
2.1 Estadios de desarrollo cognoscitivo.....	13
2.2 La historia	17
2.3 Enfoque de la historia en el plan y programa de estudio de educación primaria	20
2.4 Concepción constructivista.....	22
2.5. Interacción profesor-alumno e intervención pedagógica.....	23
2.6 Aprendizaje significativo.....	25
2.7 Significado y sentido en el aprendizaje escolar.....	26
2.8 El currículum.....	28
CAPÍTULO III	
ESTRATEGIA DIDÁCTICA EL JUEGO	
3.1 El juego en la construcción del conocimiento.....	32
3.2 Estrategias didácticas.....	41
CAPÍTULO IV	
EVALUACIÓN	
4.1 Importancia de la evaluación.....	62
4.2 Instrumento de evaluación	66
4.3 Evaluación de la alternativa	67
4.4 Recomendaciones para reestructurar la propuesta de innovación.....	78

CONCLUSIONES	79
BIBLIOGRAFÍA	81
ANEXOS.....	83

INTRODUCCIÓN

Mejorar la calidad de la enseñanza ha sido el reto que todos los docentes pretendemos alcanzar mediante la búsqueda de estrategias que coadyuven a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje dentro del aula, lugar donde la cultura se socializa, se analiza, se difunde y más aún se reproduce entre los miembros que acuden a ella.

Sabemos que la renovación pedagógica no puede iniciarse en un movimiento hacia la calidad si antes no se reconoce que hay avances y deficiencias en el desempeño escolar de enseñanza aprendizaje en las asignaturas del plan y programas de Educación Básica.

Un problema que ha venido afectando al aprendizaje de los alumnos ha sido la forma de enseñanza de la historia en la escuela primaria, ya que tradicionalmente se ha utilizado el modelo que abusa de la repetición para llegar finalmente a un aprendizaje memorístico, dando como resultado clases sin interés, mecánicas y poco significativas.

El presente trabajo describe el proceso teórico y metodológico seguido para superar la problemática antes mencionada, consta de cuatro capítulos y a continuación se describen.

El primer capítulo muestra un panorama del marco contextual de los factores escolares y no escolares que determinan la problemática en primer año, el diagnóstico pedagógico, el planteamiento de la misma, la justificación del trabajo y los objetivos.

En el segundo capítulo se encuentra el marco teórico que fundamenta el trabajo realizado.

En el tercer capítulo se desarrolla la alternativa de innovación propuesta, para trabajar los contenidos de historia, en los temas de pasajes y personajes de la historia de México en primer grado.

Finalmente en el cuarto y último capítulo se describe la importancia, los principios, los tipos, y los momentos de evaluación, así como el

instrumento que permitió conocer los alcances, aciertos , dificultades de la alternativa y las conclusiones del trabajo.

Desde la brevedad de estas páginas he buscado organizar una propuesta innovadora para superar las deficiencias y las dificultades de la enseñanza de la historia en primer grado de primaria.

CAPÍTULO I
MARCO CONTEXTUAL

1.1 Contextualización.

El ser humano desde la prehistoria ha tenido la necesidad de formar pequeños grupos para sobrevivir en su medio natural, en la actualidad la sociedad ha evolucionado y ha construido grandes ciudades y pueblos con culturas propias.

EL medio contextual influye de manera importante en la práctica docente, por lo que se considera necesario conocerlo para planear y aplicar los contenidos escolares de acuerdo a las necesidades del grupo.

La Escuela Primaria Justo Sierra lugar donde laboro, se encuentra ubicada en el Barrio de San Antonio perteneciente al municipio de Huamantla, ciudad que se encuentra en la parte oriente del estado de Tlaxcala. Este barrio está al Suroeste de la ciudad, colinda al lado Éste con el barrio de la preciosa, al Norte con el barrio de San José, al Oeste con terrenos de cultivo y desde este punto se observa el volcán la Malinche, al Sur limita con el Boulevard Cuamánco.

Del centro de la ciudad a este lugar se llega caminando en 25 minutos, pero si se prefiere se pueden abordar los medios del transporte colectivo como: combis, microbuses y taxis.

La población cuenta con medios de comunicación como: teléfono, periódico, radio, televisión y la propia comunicación de los habitantes.

Alrededor de 600 personas, habitan el barrio de San Antonio, es una comunidad conformada por seis manzanas y se puede decir que en su totalidad está urbanizada.

La diversidad de su fe religiosa hace que los pobladores tengan diferentes creencias, así encontramos mormones, testigos de Jehová y católicos que representan la mayoría. El último grupo mencionado, organiza el 13 de junio de cada año la fiesta patronal ofrecida a San Antonio (que estando en vida fue obispo e hizo milagros desde muy joven), en ella

realizan las tradicionales "Trecenas", se llaman así porque son trece días de festejos del primero al trece de junio.

Generalmente las personas se dedican al cultivo de sus tierras, otros al comercio en pequeño, a la albañilería u otros oficios; con un número reducido de hombres que han tenido la necesidad de emigrar a otros lugares para trabajar por mucho tiempo, provocando un alejamiento con su familia y al mismo tiempo la pérdida de su identidad, afectando los principios que le fueron transmitidos por sus padres.

A pesar de que existen programas sobre alfabetización, en esta parte de la ciudad nos encontramos aún con personas que no saben leer ni escribir, las causas suelen ser la falta de disposición y de tiempo, esperan recibir todo gratuito sin aportar nada para mejorar su cultura, les es más cómodo dedicarse a cualquier otro oficio que prepararse en una carrera técnica profesional o universitaria.

En este barrio existen dos instituciones educativas públicas, una de nivel preescolar y la otra pertenece a la Escuela Primaria "Justo Sierra" que fué fundada en 1894, siendo esta la segunda escuela que se constituyó, dio inicio con dos grupos, primero y segundo año atendidos por dos profesores, que laboraban en dos salones hechos de tapia (paredes que se hacen de una sola vez con tierra amasada y apisonada en una horma) que hasta la fecha existen, de ese tiempo a la fecha ha aumentado poco su matrícula, pues su población escolar es de 182 alumnos, que se atienden, en este edificio formado por cuatro módulos distribuidos de la siguiente manera: el primero alberga a dos grupos 1° y 4° año, dirección escolar; el segundo esta ocupado por 5° y 6° año y el salón destinado para computación; en el tercer modulo encontramos los sanitarios y la bodega. El material que predomina en la construcción es el concreto, ya que el último módulo tiene paredes de tapia y ahí trabajan los alumnos de 3° y 2° año.

Cuenta también con un patio cívico pavimentado, y dos espacios que se utilizan para jugar y practicar los deportes de básquetbol y fútbol.

Los recursos humanos que laboran en esta institución son: seis docentes frente a grupo, un director técnico y un auxiliar de intendencia, este último pagado por cooperación de los padres de familia.

El mobiliario en general está en buen estado, y específicamente en el aula de primer grado se compone de 16 mesas y 32 sillas para los alumnos, por sus formas son cómodas para trabajar en equipo, se cuenta con dos pizarrones para gis, un looker pequeño, una mesa como escritorio con una silla y su iluminación es adecuada pero carece de ventilación debido a que las ventanas son cerradas. En invierno el salón es poco acogedor, porque el frío es intenso por las mañanas lo que ocasiona problemas de salud en los niños.

En lo que corresponde al grupo de primer año está conformado por 17 niños y 15 niñas de 6 y 7 años, con excepción de los repetidores que cuentan con más edad. Sus características son propias de la comunidad, presentan las costumbres y educación familiar: un comportamiento agresivo, empleo de un lenguaje altisonante y vulgar inapropiado para un niño de esta edad; por lo que nos damos cuenta que no tienen atención de sus padres por diferentes causas (madres solteras, divorcios, o por su trabajo) y como consecuencia el rendimiento del alumno se ve afectado; la inasistencia es frecuente así como la falta de útiles escolares y la poca participación de los padres de familia desfavorecen la tarea docente.

1.2 Diagnóstico pedagógico.

En entrevistas realizadas (anexo 1) a los compañeros docentes de la escuela sobre el aprovechamiento escolar, mencionan que los alumnos a nivel primaria conocen poco de historia, solo recuerdan algunas fechas que se festejan cada año, pero no identifican causas y consecuencias. También la mayoría de los profesores coincidieron que tanto a ellos como a los niños les es más fácil trabajar con español y matemáticas y no con historia, además el programa de educación básica le da prioridad a las primeras y no a esta última. Considerando que todo profesor de primaria por

naturaleza tiene preferencia por la enseñanza de una determinada asignatura, llegando a descuidar las demás.

Esta preferencia que le da puede deberse a algunos factores como :

- Domina los conocimientos y se le facilita enseñarla.
- No necesita investigación.
- Porque los resultados son concretos que se pueden demostrar ante los demás.
- Es fácil de improvisar.
- Simplemente por gusto a la materia.
- Es lo más fácil para su enseñanza.

Al inicio de éste curso escolar se aplicó un sondeo por medio de un cuestionario (anexo 2) a niños de tercero a sexto grado, en el se incluyeron las siguientes preguntas. ¿Qué asignatura te gusta más? La respuesta que predominó en un 80% fue matemáticas. ¿Por qué? Porque es fácil contar y se utiliza en la vida diaria. ¿Qué materia no te gusta? el sesenta por ciento afirmó que historia. ¿Por qué? La mayoría manifiesta que son muchas fechas que se olvidan y porque se trata de leer mucho o porque no les gusta.

Con el resultado de este sondeo llegue a la conclusión que para la enseñanza de esta asignatura seguimos utilizando una metodología tradicionalista, les pedimos a los alumnos que lean las páginas de sus libros, que nos expliquen lo que entendieron, que dibujen, que contesten un cuestionario, en concreto la historia es enseñada por medio de resúmenes o cuestionarios.

En lo que respecta al trabajo dentro del aula, al inicio del curso escolar se manifestaba pasividad y poco interés por parte de los niños cuando les enseñaba los primeros temas de historia correspondientes al primer bloque del conocimiento del medio, en un principio pensé que se

debía al cambio de nivel preescolar al nivel primaria, pero fue una idea errónea porque su estado de ánimo era diferente cuando trabajábamos con español o matemáticas, pues sus actividades se combinaban con juegos, en comparación de los contenidos de historia; a pesar de que los motivaba al inicio de la clase con dinámicas, finalmente caía en la narración y descripción verbalizada, los alumnos escuchaban y en el transcurso del tema los niños empezaban a bostezar, solicitaban permiso para ir al sanitario o empezaban a inquietarse y sugerían que realizáramos otra actividad.

Todos estos aspectos me permitieron notar que algo no funcionaba, en cuanto a la enseñanza de la historia y como resultado al alumno no le interesaba el estudio de temas relacionados a esta asignatura.

1.3 Planteamiento del problema.

La tarea del profesor en la docencia es formar al individuo a través del conocimiento, proporcionándole una educación integral en la escuela. Durante este proceso de enseñanza aprendizaje se van detectando deficiencias que afectan a los alumnos, los que en un momento determinado dificultan el aprendizaje de los niños.

Es triste que los alumnos de grados superiores de primaria (quinto y sexto año) no se interesen por aprender historia porque les parece aburrida, tal vez desde el inicio de su formación primaria no tuvieron los elementos necesarios para que despertaran su interés por esta asignatura.

Durante la semana se pone en especial, mayor atención a las clases de español y matemáticas (en primero y segundo año) debido a que: "en la escuela primaria es indispensable aplicar criterios de selección y de establecer prioridades bajo el principio de que la escuela debe asegurar en primer lugar el dominio de la lectura y la escritura, la formación matemática elemental y la destreza en la selección de información". (SEP, 1993: 10).

Por lo tanto en español y matemáticas el aprovechamiento es alentador, se puede observar el avance del aprendizaje aunque lento pero paulatino, pues el alumno se expresa, escribe, resuelve problemas matemáticos en su vida cotidiana, sin embargo en la asignatura de conocimiento del medio el tiempo dedicado para su aprendizaje se limita a solo tres horas a la semana, (recordemos que en el primer ciclo el conocimiento del medio está integrado por las asignaturas de ciencias naturales, historia, geografía y educación cívica).

Para los alumnos resultan más atractivas las actividades de historia que se relacionan con su vida personal, no así, las que se relacionan con hechos históricos y fechas conmemorativas como el Movimiento de Independencia, la Revolución Mexicana o el Descubrimiento de América; le resulta difícil rescatar la importancia y relacionar estos hechos del pasado con su presente, por lo que para ellos no es significativo el aprendizaje, y esto afecta directamente su aprovechamiento escolar. Lo podemos confirmar cuando el niño trabaja con poco entusiasmo, casi no participa y menos le nace la curiosidad por investigar las causas o efectos de esos acontecimientos, otro aspecto importante es que el alumno no logra ubicarse en el tiempo y en el espacio de dichos sucesos.

Sin embargo tenemos que continuar con un programa al que estamos apegados, con una planeación que se dice ser flexible, pero se debe cumplir semanal, mensual y anualmente.

Por lo anteriormente descrito, surge en mí la necesidad de plantear la siguiente problemática para su solución.

¿Cómo hacer significativos los temas de pasajes y personajes de la historia de México en los alumnos de primer año de la escuela primaria Justo Sierra del Barrio de San Antonio, Huamantla, Tlaxcala?

1.4 Justificación.

El plan de estudios de educación primaria y los programas de las asignaturas que lo integran, tienen como propósito organizar la enseñanza y el aprendizaje de los contenidos básicos en español, matemáticas y conocimiento del medio en el primer ciclo de educación primaria.

En las primeras dos asignaturas el programa establece más tiempo para trabajar sus contenidos y en lo que corresponde al conocimiento del medio disminuye, sin embargo, en ese tiempo se pretende asegurar que los niños adquieran los conocimientos fundamentales para comprender los fenómenos naturales, así como aquellos que proporcionan una visión organizada de la historia y la geografía de México.

La enseñanza en la asignatura de historia específicamente en los alumnos de primer grado es primordial, ya que, durante el proceso enseñanza-aprendizaje los niños deben ser capaces de comenzar a comprender que ellos mismos viven y forman parte de un país, una comunidad, un mundo con su propia herencia e historia; así como también deben desarrollar una comprensión de su propio pasado y el de su familia.

El significado a los hechos históricos favorecen a los alumnos la comprensión de las distintas épocas por las que a atravesado su comunidad, su país y el mundo.

Todos los hechos que tuvieron lugar en el pasado han hecho historia, la cual se ha ido modificando a través del tiempo y ha su vez a permitido superar conflictos que se han presentado, y que de alguna manera han venido asimilando las nuevas generaciones, de esta forma estaremos preparados para el futuro que algún día también formará parte de nuestra historia.

Por lo anterior, considero que la enseñanza de la historia en la escuela primaria es importante porque propicia la reflexión de los hechos centrales que conforman el pasado común de los Mexicanos para poder entender nuestro presente y además esto permitirá vislumbrar el futuro que nosotros mismos estamos forjando; por ello es un reto buscar estrategias

que mejoren mi trabajo docente con el objetivo de favorecer el aprendizaje significativo de la historia en mis alumnos de primer año de educación primaria.

1.5 Objetivos

Objetivo general

Que los alumnos de primer año, comprendan de manera significativa los temas de pasajes y personajes de la historia de México.

Objetivos particulares

1. Motivar a los alumnos para conocer su propia historia
2. Convertir la historia muerta en historia viva.
3. Implementar actividades que favorezcan el desarrollo de habilidades de comprensión del pasado en relación con el presente.
4. Fomentar el entusiasmo de los alumnos por la historia de su casa, escuela y su localidad.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1 Estadios de desarrollo cognoscitivo.

Conocer el desarrollo y etapas por las que atraviesa el pensamiento de los niños es de gran relevancia para el docente, puesto que le permitirá conocer las necesidades de aprendizaje de sus alumnos y tomarlos como base de sus acciones de enseñanza.

La psicología genética concibe al sujeto como sujeto cognoscente, el cual según Piaget, para conocer los objetos debe actuar sobre ellos y en consecuencia transformarlos de manera operatoria.

En el desarrollo intelectual, las estructuras cognitivas son construidas por el sujeto a lo largo del tiempo, dependiendo de las interacciones que tiene con el medio físico y social que le rodea.

Piaget "estudia la operación intelectual observada en las asimilaciones del niño de manera sucesiva y constante. También profundiza en los procesos propios del desarrollo cognitivo e insiste en los cambios estructurales de cada etapa y los divide en cuatro periodos."¹

- I Período sensoriomotriz. De 0 a 2 años.
- II Período preoperatorio. De 2 a 7 años.
- III Período de las operaciones concretas. De 7-11 a 12 años.
- IV Período de las operaciones formales. De 11-12 a 15 años.

En el primer periodo se desarrolla la inteligencia sensorio motriz, aparecen los reflejos y reacciones del niño, así como los primeros hábitos elementales incorporando nuevos estímulos que pasan a ser asimilados. Las sensaciones, percepciones y movimientos propios del niño se organizan en lo que Piaget denomina Esquema de acción. De los 5 a 6 meses aparecen comportamientos e incorpora los nuevos objetos percibidos en un esquema de acción (asimilación), pero también los esquemas se transforman (acomodación), con esto el niño se adapta a su medio.

¹ AJURIAGUERRA, J. El desarrollo infantil según la psicología genética, p.25.

La etapa que sigue es el período preoperatorio, se sitúa de los 2 a los 7 años, en ella el niño todavía no domina las operaciones mentales, pero progresa hacia su dominio, el primer paso de este proceso inicia cuando el niño realiza una acción con la mente en lugar de llevarla a cabo con el cuerpo, este pensamiento que se separa de la acción implica simbolizar los esquemas de acción

Aproximadamente a los 18 meses ya puede simular o imitar algunos modelos con alguna partes del cuerpo sin que los perciba directamente, (mover la boca, cerrar los ojos), sin embargo, aún necesita la representación para comprender lo que pasa a su alrededor, por eso a medida que se desarrolla la imitación y representación, el niño puede realizar los llamados "actos simbólicos" que consiste en darle un significado a un objeto como sustituto de otro.

Posteriormente el niño se acerca a la capacidad de utilizar símbolos, palabras, gestos, signos e imágenes , progreso importante en este período preoperacional.

El desarrollo del lenguaje también permite observar el progreso del pensamiento y el comportamiento interiorizado, mediante el empleo de signos verbales y sociales transmisibles oralmente. El niño empieza a utilizar el lenguaje cuando imita palabras previamente escuchadas y que responden a una necesidad.

La función simbólica se desarrolla entre los 3 y los 7 años y se presenta en forma de actividades lúdicas que reproducen situaciones que son de su agrado aunque no comprendan el grado de complejidad ya que no son capaces de separar la acción propia y pensamiento." Cuando el niño reproduce situaciones vividas las asimila a sus esquemas de acción y deseo

(afectividad), los transforma a la realidad que el mismo quiera darle, quizá algo desagradable lo transforme en agradable².

El juego simbólico es un medio de adaptación en el niño tanto intelectual como físico, inicialmente, el pensamiento del niño es subjetivo, egocéntrico, intelectual e irreversible durante este periodo preoperatorio, debido a que se basa en lo que percibe, es decir, el pensamiento sigue una sola dirección, pone atención en lo que ve y oye a medida que se efectúa la acción pero no lo relaciona entre sí, mucho menos puede dar marcha atrás.

Cuando el niño tiene experiencias concretas no utiliza la intuición directa, dado a que sigue siendo incapaz de comprender la subjetividad de estas experiencias.

En este período se encuentran la mayoría de los niños que cursan el primer año de primaria de la escuela Justo Sierra del barrio de San Antonio municipio de Huamantla, Tlaxcala y las características descritas anteriormente se presentan de la siguiente manera:

1. Están entre los 6 y 7 años.
2. Son muy imaginativos y sustituyen los objetos por otros.
3. No permiten cambiar fácilmente los conocimientos que han adquirido previamente.
4. El egocentrismo lo manifiestan en la forma de ver el mundo y las experiencias de otros desde su propio punto de vista, pero no en forma egófica, sino que los niños en esta edad creen que todas las demás personas comparten sus sentimientos, reacciones y perspectivas.
5. Sus juegos son variados, con frecuencia utilizan los juegos de simulación.
6. Demuestran afecto (son cariñosos).

² Ibid. p. 53-55.

7. Preguntan todo lo que les interesa.
8. Se inclinan más por las actividades lúdicas que por actividades de trabajo.
9. Su pensamiento reversible interviene en muchas tareas difíciles de conservación ya que centran su atención en un solo aspecto y es difícil que se liberen de sus propias percepciones de la apariencia física de los objetos. Consideran que lo que parece ser más es más, aún si la lógica establece lo contrario. (Los pequeños tienen sus propias lógicas.

En los primeros años de escolaridad el niño se imagina que lo que conoce es el todo, lo único que existe es su familia, sus amigos, vecinos, su entorno natural es su propio espacio. Pero poco a poco amplía su conocimiento social y descubre que hay más familias, más lugares donde viven más personas de las que ya conocía y convive con personas ajenas a su familia, además observa y diferencia su medio natural.

En ubicación temporal el niño considera la sucesión de hechos personales significativos en su vida, los recuerdos de ellos le permite ordenarlos a través del tiempo.

La madurez motriz alcanza una mejoría en todos los aspectos; en la maduración gruesa, el niño mejora la forma de correr, caminar, saltar y en la maduración fina sus movimientos son realizados con más precisión (como en la escritura).

El período de las operaciones concretas, se extiende de los 7 a los 11 años aproximadamente, se presenta cuando aparecen operaciones definidas en acciones interiorizadas, reversibles y coordinadas en estructuras de conjunto, estas operaciones nunca aparecen aisladas, en este período señala un gran avance en la socialización y objetivación del pensamiento.

Este desarrollo intelectual consiste en formar esquemas que permiten organizar la realidad y las nociones de conservación, además de que aprende a clasificar, cerrar los objetos y formar diversas nociones científicas, sin embargo la actitud mental del niño permanece todavía apegada a lo concreto, a lo inmediato.

Operaciones formales: este es el último período del desarrollo intelectual de la teoría de J. Piaget, se extiende entre los 11 y los 15 años, momento en que se alcanza el nivel de adulto y se libra de la dependencia de lo concreto, pasa a considerar lo real como algo posible, el alumno es capaz de razonar hechos, elabora hipótesis, también maneja la lógica de proposiciones. Esta forma de razonamiento es la propia del pensamiento hipotético-deductivo.

2.2 La historia.

En la actualidad algunos autores ven a la historia como una disciplina meramente artística, otros la consideran ya como una ciencia, sin embargo la historia la podemos definir como ciencia y como arte, son dos enfoques diferentes.

La historia como arte comienza con los griegos, éstos habían ya sobrepasado el mundo de la creación puramente artística de la épica, donde la imaginación, aceleraba el lento acontecer de los hechos, restaura el dinamismo del pasado, lo cual es la primera condición de la historia.

Conceptualmente historia como arte es "una disciplina que utiliza forzosamente la narración y la descripción,"³ es precisamente en este aspecto en donde se le puede dar la belleza que exige el arte.

En contraste, algunos autores no están de acuerdo con lo anterior y analizan que el arte de la narración histórica utiliza palabras magnificas,

³ SHOTWEL, J. S. Historia de la historia del mundo antiguo. p. 22.

aunque no sean ciertas, a decir verdad, el arte en la historia parece tener otras intenciones en dirección opuesta a la ciencia.

Varios autores consideran a la historia como una ciencia "Historia es la ciencia que estudia los acontecimientos sociales que se desarrollan en el devenir del tiempo, cronológicamente ordenados"⁴

Existe un gran debate en cuanto a su concepción, pero realmente la historia en sentido estricto es la combinación de ambas.

Un concepto preciso de historia no se puede dar, debido a que no todos los historiadores, científicos y filósofos estarían de acuerdo con uno solo, por lo tanto los enfoques que se le den al significado va a depender del momento, espacio e ideología de quien trate de definir.

La historia en la escuela primaria sirve para comprender el presente a través del pasado, para descubrir las raíces históricas y culturales propias; para conocer causas, consecuencias de los hechos históricos, pero lo fundamental es propiciar la formación de la conciencia histórica en los niños.

En los últimos veinte años, la historia a sido enseñada junto con otras disciplinas, en el área de ciencias sociales, con la finalidad de promover el conocimiento unitario de los procesos sociales, sin embargo, las generaciones recientes demostraron que su educación es deficiente y escasa, es por ello que al restablecer la enseñanza específica de la historia se favorece la organización de otros conocimientos que contribuye a la formación de valores éticos personales, de convivencia social y a la afirmación conciente y madura de la "identidad nacional"; por lo que no es conveniente guiarse por una concepción de la enseñanza que privilegie los datos, fechas y nombres, como fue en décadas pasadas con el aprendizaje memorístico, debido a este tipo de enseñanza la historia ha perdido en nuestros días el prestigio que tuvo décadas atrás.

⁴ ANGELES, Alba. Historia 1. p. 72.

En la actualidad se considera a la historia como tradición libresca y muerta, que no tiene utilidad social para los alumnos y para estudiarla resulta aburrida porque consideran que no les es indispensable; esta es la respuesta a los conocimientos adquiridos en la educación básica cuando el maestro obliga a los alumnos a un irracional aprendizaje memorístico de datos y fechas que no tienen utilidad en sus vidas, o simplemente no responde a ninguna pregunta.

Hace más de medio siglo el Argentino José Ingenieros dijo que "cada generación debe pensar en la historia"⁶ pues los hombres la entregan corrompida acomodando los valores históricos de acuerdo a los intereses de su época, y si las generaciones nuevas la concebimos igual pierde interés personal y social de los individuos; por lo que es obra de los profesores transfundirle sangre nueva a la enseñanza de la historia para que no se convierta su aprendizaje en una leyenda convencional informativa del modelo tradicional de enseñanza aprendizaje.

El propósito general de la historia debería ser el análisis de cómo el pasado explica al presente, pero también sirve para plantear la realidad desde otra perspectiva temporal.

Los alumnos de primer grado en ocasiones no logran diferenciar el espacio y tiempo en que se presentan algunos hechos, estas dificultades pueden superarse, si en el aula se realizan actividades que favorezcan la comprensión del lugar y momento donde realiza sus acciones personales, a través de ellas adquirirá experiencias y estímulos que el medio social y cultural le brinden.

La comprensión del pasado se apoya en gran parte en el dominio de la noción del tiempo histórico, que es diferente a la noción que tenemos en relación con nuestros acontecimientos personales. Este tiempo histórico esta relacionado con duraciones, sucesivas y cambios de hechos sociales.

⁶ SEP, El nuevo enfoque de la enseñanza de la historia. p.36

La noción del tiempo en el niño es compleja porque él domina primero los acontecimientos personales de forma individual, para él esta sucesión de hechos son significativos en su vida, pues tanto el tiempo histórico como el personal tiene presente, pasado y futuro. Desde esta concepción, la historia es una serie de acontecimientos encadenados, socialmente construidos y transformados por el hombre pues él es el principal protagonista, sin embargo, el niño no comprende la relación que existe de ese pasado con su presente, por estos motivos es importante considerar los elementos que faciliten la comprensión de los hechos históricos en el conocimiento de los alumnos para que tengan habilidad de relacionar ese pasado con su presente llegando así a construir un aprendizaje significativo.

2.3 Enfoque de la historia en el plan y programa de estudio de educación primaria.

El enfoque de los planes y programas de educación primaria adoptado para la enseñanza de la historia "pretende restablecer la enseñanza, como una disciplina con valor formativo como elemento cultural, además que contribuye a la adquisición de valores éticos personales y de convivencia social y a la afirmación conciente y madura de la identidad nacional."⁶

En el Plan y programa de Estudio (1993) la enseñanza de la historia en los seis grados está organizado de la siguiente manera.

1. Los temas de estudio están organizados de manera progresiva, partiendo de lo que para el niño es más cercano, concreto y avanzando hacia lo más lejano y general. En los primeros dos grados el propósito central es que el niño adquiera y explique la noción del cambio, a través del tiempo, utilizando como referente el propio niño y su familia, su entorno cercano en la que habita, la ciudad, el barrio o la comunidad. También se propicia una reflexión sobre los hechos centrales que conforman el pasado común de los mexicanos mediante narraciones,

⁶ SEP. Plan y programa, 93, p. 90-93.

explicaciones y actitudes sencillas que seguirán las secuencias de las conmemoraciones que se celebran en la escuela.

2. Estimular el desarrollo de nociones para el ordenamiento y la comprensión del conocimiento histórico. En el primer ciclo, el propósito principal es estimular la curiosidad y la capacidad de percepción de los niños hacia los procesos de cambio que han ocurrido en su entorno inmediato (casa, calle, barrio, escuela, etc.) para diferenciarlo con su presente, esto servirá de base para iniciar el estudio histórico sistemático progresivo de esquemas de ordenamiento en grandes épocas, que sirvan para organizar el aprendizaje de nuevos conocimientos.
3. Diversificar los objetivos de conocimiento histórico, además el estudio de grandes procesos políticos y militares; de la historia nacional e internacional, además incorpora otros contenidos: Las transformaciones de la historia del pensamiento, de las ciencias y de las manifestaciones artísticas de los cambios en la civilización material, en la cultura y las formas de vida cotidianas.
4. Fortalecer la formación del estudio de la historia en la formación cívica. Un primer propósito es dar prioridad al conocimiento y a la reflexión sobre la personalidad y el ideario de las figuras centrales en la formación de nuestra nacionalidad, es decir que el alumno conozca y valore a aquellas figuras cuyo patriotismo y tenacidad contribuyeron al desarrollo de México.
Un segundo propósito es promover el reconocimiento y el respeto a la diversidad cultural de la humanidad.
5. Articular el estudio de la historia con el de la geografía, se pone particular atención a las relaciones entre los procesos históricos y el medio geográfico (a partir del tercer grado).

“ Al estudiar los contenidos de esta asignatura (conocimiento del medio en historia) se pretende que los alumnos logren los siguientes propósitos: se

familiaricen con acontecimientos y personajes que forman parte de la historia de México y las costumbres y tradiciones que nos identifican como mexicanos”⁷

En primer grado los contenidos de historia, geografía, ciencias naturales y educación cívica se estudian a partir de temas centrales. Las fiestas y costumbres de los Mexicanos se estudian a lo largo del año escolar de acuerdo con el calendario cívico, con los siguientes temas referidos pasajes y personajes de México que a continuación se mencionan: La defensa del Castillo de Chapultepec y los Niños Héroes, Inicio de la lucha por la Independencia Nacional, El arribo de Cristóbal Colón a América, Inicio de la Revolución Mexicana, Promulgación de la Constitución de 1917, Día de la Bandera Nacional, Expropiación petrolera, Natalicio de Benito Juárez, Día Internacional del trabajo, Batalla del 5 de mayo en Puebla

Los propósitos que marca el programa vigente son amplios y ricos, pero lo importante es lograr que su aprendizaje sea significativo para los alumnos de tal manera que no sea rutinario o meramente informativo. Por las experiencias antes expuestas hay necesidad de buscar alternativas para lograr que la enseñanza de la historia sea dinámica y significativa.

2.4 Concepción constructivista.

Las actividades que se llevaron a cabo en la alternativa con mis alumnos se fundamentaron en el constructivismo, que se refiere a la “Actividad mental constructivista del alumno en la realización de los aprendizajes escolares”⁸ y la enseñanza como ayuda en este proceso de construcción.

En el enfoque constructivista la función prioritaria es promover el desarrollo y crecimiento personal del alumno a través de una fuente

⁷ SEP. Libro para el maestro, conocimiento del medio, primer año, P. 11

⁸ COLL, Cesar. Corrientes pedagógicas contemporáneas, p. 12.

creadora que posibilite el proceso de socialización y de individualización, es decir que el alumno adquiriera una identidad personal dentro del contexto social y cultural en donde se desenvuelve.

Anteriormente el aprendizaje era una copia o reproducción de contenidos informativos que el profesor transmitía y el alumno solo se concretaba a recibir, sin tener la oportunidad de opinar, pensar, buscar nuevos caminos o estrategias propias que lo llevaran a un nuevo conocimiento, el objetivo era memorizar. Lo contrario de esta postura tradicionalista, el constructivismo tiene otro enfoque que implica un proceso de construcción o reconstrucción en donde las aportaciones de los alumnos juegan un papel decisivo, él es el responsable de su propio proceso de aprendizaje.

Para la concepción constructivista aprender consiste en construir significados y atribuirle un sentido a lo que se aprende, si los alumnos llevan a cabo este proceso de construcción a partir de los conocimientos, capacidades, sentimientos y actitudes, estaremos logrando un aprendizaje significativo.

2.5. Interacción profesor-alumno e intervención pedagógica.

La interacción que se da en el aula entre el profesor y los alumnos favorece al aprendizaje significativo, siempre que exista una buena relación entre ambos.

Tomando en cuenta el papel del maestro de guiar y orientar la actividad de los alumnos hacia la adquisición de saberes ya construidos a través del ajuste de la ayuda pedagógica que consiste según Cesar Coll⁹ en ajustar la calidad de apoyo pedagógico al proceso de construcción del conocimiento del alumno, lo que significa ayuda prestada y adaptada a las necesidades que requieren los niños. Conviene subrayar el doble sentido

220946

⁹ COLL, C.S. Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento, p. 31-32.

del concepto, primero es sólo una ayuda porque el verdadero artífice del proceso de aprendizaje es el alumno, él es quien va a construir los significados. En segundo lugar es también una ayuda que debe dar el profesor en este proceso orientándolo en la dirección que señala las intenciones educativas.

No existe metodología didáctica constructivista, pero si hay una estrategia didáctica general constructivista que se rige por el principio del ajuste de la ayuda pedagógica y puede concretarse en múltiples metodologías didácticas particulares según el caso, por lo que corresponde al profesor elegir la metodología que mejor se ajuste a las necesidades del grupo, tomando como base los planes y programas de estudio de Educación Primaria, que también proporciona varias estrategias didácticas con este enfoque, donde pone al alumno una serie de planteamientos que tiene que resolver aplicando sus propias estrategias, se le induce a la investigación y se le da oportunidad en la participación directa del conocimiento; por ejemplo, en primer grado el alumno se pone en contacto con actividades relacionadas con su realidad, con su entorno y con sus propios intereses.

La construcción del conocimiento en la escuela se organiza y gira en torno a tres ideas fundamentales, primera: el alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje; segunda: la actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado de elaboración; tercera: condiciona el papel que desempeña el profesor.

De este modo el profesor se convierte en orientador y guía de los conocimientos que ya están elaborados socialmente, enlazando los procesos de construcción del alumno con el saber culturalmente organizado, se parte del conocimiento pertinente que el alumno posee en el momento de iniciar el aprendizaje, cuando se le presenta un nuevo contenido a aprender utiliza los conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos adquiridos en sus experiencias previas a través de la educación preescolar o en su medio familiar. En los contenidos de historia se retoman los conocimientos que han acumulado los niños cuando

presencian las fiestas conmemorativas, costumbres y tradiciones de la localidad, a través de los relatos históricos que se transmiten en la familia entre los padres, abuelos, y los que transmiten los medios de comunicación.

Estos conocimientos son incorporados a los saberes organizados sistemáticamente que ofrece la educación escolar por medio de actividades que se trabajan dentro del salón de clases; por su parte el alumno durante este proceso va formando representaciones o modelos mentales seleccionando, organizando las informaciones que va adquiriendo y que comprende significativamente. Para llevar a cabo aprendizajes significativos, el contenido debe ser significativamente lógico y psicológico en cuanto a la relevancia de la organización clara del aprendizaje para que el alumno logre asimilarlo.

2.6 Aprendizaje significativo.

El aprendizaje escolar no siempre es significativo debido a que no siempre se construyen significados y sólo se limita a la mera repetición memorística de contenidos, esta cuestión se da porque los profesores al enseñar nos proponemos que los alumnos realicen por cuenta propia aprendizajes, pero lo conveniente sería que los aprendizajes que se adquieren en el aula sean en cada momento, los más significativos, mediante su participación activa de los alumnos en las actividades de aprendizaje.

Ausubel¹⁰ y sus colaboradores plantean las exigencias que debe tener el aprendizaje significativo: para que el nuevo material de aprendizaje y el contenido que el alumno va a aprender sea potencialmente significativo, debe cumplir dos condiciones: la primera, que el contenido tenga una estructura interna, una cierta significatividad lógica intrínseca, sin ambigüedades; esta potencialidad lógica también va a depender de la manera como éste se le presente al alumno.

¹⁰ AUSUBEL, citado por Cool C. S. Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. p 38

La segunda condición: para que el alumno construya significados a propósito de un contenido, es necesario que pueda poner en relación de forma no arbitraria lo que ya conoce con el contenido nuevo y que sea capaz de relacionarlo con los significados que ya tiene construidos en sus experiencias previas de aprendizaje (significatividad psicológica). Por lo tanto el contenido de aprendizaje debe ser potencialmente significativo desde el punto de vista lógico y psicológico; es importante también que el alumno tenga una actitud favorable para aprender significativamente, que en él este presente una intencionalidad que le permita relacionar el nuevo material de aprendizaje con lo que ya conoce, con los conocimientos adquiridos previamente, con los significados ya construidos.

Cuando la intencionalidad está ausente, el alumno se limitará a memorizar lo aprendido y cuando la intencionalidad es elevada será capaz de establecer múltiples y variadas relaciones entre lo nuevo y lo que ya conoce, pero además de que el alumno cuente con una intención para aprender, necesita de motivación para realizarlo de manera significativa, en este aspecto es importante la intervención del profesor.

Es importante estimular a los niños a la construcción de significados mediante la búsqueda de relaciones sustantivas, para que finalmente establezca aprendizajes significativos útiles y funcionales implicando una memorización comprensiva.

2.7 Significado y sentido en el aprendizaje escolar.

Entwistle," señala tres enfoques que tienen las tareas de aprendizaje: enfoque de profundidad, superficial y estratégico".¹¹

Desde el punto de vista del enfoque de profundidad, el alumno establece conexiones con sus conocimientos previos y sus experiencias personales, en el superficial sólo memoriza elementos , finalmente en el

¹¹ Entwistle citado por COLL Cesar. Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento, p. 38.

enfoque estratégico se pone el máximo esfuerzo y el tiempo disponible para no caer en el fracaso.

Por otro lado, el sentido y los significados que ofrecen los alumnos a una tarea escolar de aprendizaje no están determinados únicamente por sus conocimientos, habilidades, capacidades o experiencias previas, si no también por la comunicación que se da en los participantes, alumnos - alumnos y especialmente entre el profesor - alumnos.

Los significados que finalmente construyen los alumnos, son el resultado de una compleja serie de interacciones: el alumno, los contenidos de aprendizaje y el profesor. Es verdad que el educando es el responsable último del aprendizaje en la medida que construye su conocimiento dando sentido y significado a los contenidos de la enseñanza que recibe en la escuela, pero, es el profesor el que determina con su actuación, con su enseñanza, que las actividades en las que participa el alumno posibiliten en mayor o menor grado, amplitud y significados construidos.

Las situaciones de aprendizaje son importantes por ser generadoras de experiencias que promueven la participación de los estudiantes en su propio proceso de conocimiento.

En este sentido el término significativo se contrapone a la memorización, Ausubel " hace la distinción entre aprendizaje significativo y aprendizaje repetitivo e intenta construir una teoría de aprendizaje escolar, y vincula el nuevo material de aprendizaje y los conocimientos previos del alumno, si el nuevo material se relaciona de manera sustantiva y no arbitraria con el que el alumno ya sabe, es decir, si es asimilada a su estructura cognoscitiva, estamos en presencia de un aprendizaje significativo".¹²

Es importante que la educación escolar favorezca el aprendizaje significativo de hechos, conceptos, procedimientos, actitudes, destrezas, habilidades, valores, normas, etc. De manera particular le compete al

¹² COLL, Cesar. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. p. 153-156.

profesor trabajar directamente con sus alumnos de manera que lo que enseñe le sea útil y funcional a los niños, que utilicen los conocimientos adquiridos en las circunstancias en las que se encuentra el alumno, porque entre mayor sea el grado de significatividad del aprendizaje realizado mayor será su funcionalidad y viceversa, cuando el alumno tiene la necesidad de aprender porque le es necesario y funcional, mayor será su aprendizaje significativo.

Aprender a aprender equivale a ser capaz de realizar aprendizajes significativos por sí solo en una amplia gama de situaciones y circunstancias, el proceso mediante el cual se produce este aprendizaje requiere de una intensa actividad por parte del alumno que debe establecer relaciones entre nuevo contenido y sus esquemas de conocimiento que ya tiene, y que en ocasiones puede reformarlos, ampliarlos y diferenciarlos en función de lo aprendido.

2.8 El currículum.

Dentro de la práctica docente concebimos al currículum como el proceso que se desarrolla en la misma práctica donde participan agentes activos. Grundy afirma "Si el currículum es una práctica quiere decir que todos los que participan en ella son sujetos, no objetos, es decir elementos activos".¹³

" El currículum es muchas cosas a la vez; ideas pedagógicas, estructuración de contenidos de una forma particular, precisión de los mismos, reflejos de aspiraciones educativas más difíciles de plasmar términos concretos, destrezas a fomentar en los alumnos, etc."¹⁴

El papel del profesor según sus características en el aula es el de ejecutor, mediador y creativo generador, el último mencionado sobresale de los otros dos, en este aspecto, el profesor piensa lo que hace y trata de encontrar mejores soluciones, diagnostica los problemas y formula hipótesis

¹³ GRUNDY, citado por GIMENO Sacristán. Análisis curricular, p. 110.

¹⁴ GIMENO Sacristán. Análisis curricular, p. 117

de trabajo que desarrolla, después elige sus materiales, diseña experiencias, relaciona conocimientos diversos a través de una investigación acción diagnóstica, interpreta, adopta y evalúa buscando nuevos caminos.

Concebir al profesor como un mediador en el currículum establecido, significa un agente activo en el desarrollo curricular, un modelador de los contenidos que se imparten y de los códigos que estructuran esos contenidos, condicionando con ello toda la gama de aprendizajes de los alumnos. Por otra parte el alumno es el sujeto donde se actúa cuya tarea es la de construir sus conocimientos mediante actividades, experiencias, investigaciones, etc., por lo que se considera favorecido o en muchos de los casos es afectado debido a la mala coordinación del trabajo del profesor.

Existe un nuevo concepto, el "currículum oculto" es decir, lo no explicado, lo que se da como fruto de las relaciones en la institución. El concepto de currículum oculto es concebido por algunos autores de diversas maneras, para Calvo es "... sinónimo de educación popular e informal".¹⁵

Estas acciones son aquellas que se dan en las interacciones entre el maestro y el alumno, que de alguna manera no están establecidas pero se viven dentro del salón de clases, como son las negociaciones en las actividades y en el reforzamiento de los propósitos más relevantes que encaminan a mejorar la práctica docente para obtener mejores resultados dentro de la labor enseñanza-aprendizaje.

El currículum escolar está formado y modelado ideológicamente por la sociedad, estas se ven reflejadas en la vida escolar que se caracterizan por ideas que imperan en ese momento, además responden a determinados intereses no estipulados en el programa o en el currículum general de la

¹⁵ CALVO, Ponton Beatriz, Educación Normal y control Político, p 25

Institución, "sirve para mantener y reproducir la ideología dominante a través del sistema de enseñanza".¹⁶

Por lo que entendemos que el curriculum también lo forman los elementos no previstos con los cuales el profesor refuerza los propósitos que intenta lograr y con los cuales obtendrá mejores resultados en su labor con apoyo de los elementos de una buena planeación y evaluación.

¹⁶ KEMMIS Stephen, Análisis curricular, 183

CAPÍTULO III
ESTRATEGIA DIDÁCTICA EL JUEGO

3.1 El juego en la construcción del conocimiento.

La actividad principal de las personas durante la infancia, es el juego, extrínsecamente considerada como entretenimiento, sin embargo, intrínsecamente es esencial para desarrollar habilidades físicas, emocionales, mentales y creativas.

Los niños y las niñas juegan porque tienen energía, imaginación, necesidad de conocer a otros niños y les gusta divertirse.

En los últimos 20 años se han realizado estudios en la didáctica de las disciplinas que apoyan al aprendizaje para favorecer la interacción entre los alumnos frente a tareas que les plantean retos significativos en su vida, en el cual, el juego ha despertado un especial interés como un medio para apoyar el aprendizaje del niño.

Existen diversas concepciones sobre el juego; para Bruner "el juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño aunque se trate de una actividad seria"¹⁷, a demás considera el juego como medio de exploración e invención, modificando aquello que trata de lograr y permite a sus fantasías que sustituyan esos objetivos.

Para este autor el juego proporciona placer al vencer los obstáculos establecidos dentro del mismo y más aún cuando llegan a ser superados, sin embargo, esto último se contrapone al concepto que le da Vigotsky" por dos razones : primera, existen muchas actividades que producen mayores experiencias de placer (el saborear algún dulce, observar algo que le guste) segunda, porque hay juegos en los que la actividad no es placentera en si misma (cuando los juegos son competitivos, no siempre se siente placer, cuando al finalizar el juego el resultado es desfavorable por lo que llega a ser frustrante en el niño)"¹⁸.

Para Vigotsky, "el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles que son

¹⁷ BRUNER, J. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. p. 81.

¹⁸ VIGOTSKY, L. S. El juego. p. 61.

complementarios del propio" ¹⁹. Este autor se ocupa sobre todo del juego simbólico donde los objetos cobran un significado en el juego.

Dentro de las primeras teorías sobre el origen y el significado del juego, Rubin, Fein y Vandenberg las clasifican en cuatro teorías: "teoría de exceso de energías, de la relajación, de la práctica o del preejercicio y de la recapitulación." ²⁰

Friedrich Schiller formuló que "el juego sirve para gastar energías que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, sus necesidades son satisfechas por otras" ²¹ éste autor hace la distinción entre el juego de actividad física y el juego de tipo simbólico. Mas tarde el psicólogo y filósofo inglés Herbert Spencer sostenía que "los sentimientos derivan del juego y que ambos se caracterizan por no buscar ventajas ulteriores próximos, son sus únicos fines". ²²

El juego es el ejercicio artificial de energías, que a falta de su ejercicio natural, llegan a gastarse en acciones simuladas.

Una teoría opuesta pero complementaria es la que sostuvo que el juego sirve precisamente para la relajación, Lazarus (Filósofo alemán del siglo XIX) para él, "los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras para relajarse". ²³

La teoría de la recapitulación defendida por el psicólogo Norteamericano Stanley Hall menciona que "el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie, por esto el niño producirá durante su

¹⁹ Ibid. p. 13.

²⁰ RUBIN, Fein y Vandenberg citado por JUAN DELVAL El juego. p. 13.

²¹ SHILLER, Friedrich. Op. cit. p. 13

²² SPENCER, Herbert. Citado por DELVAL Juan. El juego. p. 13.

²³ LAZARUS. Op. cit. p. 14.

infancia la historia de la especie humana y realizarla en el juego esas actividades".²⁴

En la teoría del preejercicio, Karl Gross sostiene que "el juego es necesario para la maduración psicofisiológica que es un fenómeno que esta ligado al crecimiento"²⁵, consiste en un ejercicio preparatorio o un ejercicio para el desarrollo de sus funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerla completa.

Cada autor tiene una concepción diferente del juego, sin embargo todos comparten sus características y señalan que es placentero, espontáneo y voluntario, tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa de quien juega, guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego, promueve la creatividad y la solución de problemas

En el capítulo anterior se hablo de las etapas por las que pasa el pensamiento del niño (ver 2.1) las cuales tiene sus propias características e intereses, de acuerdo a ellas Piaget clasifica a los juegos en tres clases: "los juegos de ejercicios, simbólicos y el de reglas".²⁶

Juego de ejercicio (aproximadamente de los 0-2 años) consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse con el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo ésta todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como el "cu-cu", las palmas y aserrín y aserrán.

Este tipo de juegos son los primeros en aparecer, pues son acciones que realiza el niño sin ninguna técnica particular, son simples ejercicios que se realizan al vacío con el fin de sentir placer por hacerlo y no por necesidad. Estos juegos van disminuyendo con el desarrollo a partir de la aparición del lenguaje.

²⁴ STANLEY, Hall. Op. Cit. p. 14

²⁵ GROSS, Karl. Op. cit. 14.

²⁶ PIAGET, Jean. Op. cit. p. 26.

Durante la evolución de los mismos se clasifican en dos categorías: sensorio-motores y los que se refieren al pensamiento. Los sensorio-motores se dividen en tres clases: los simples, los de destrucción de objetos y los que tienen una finalidad, los primeros se limitan a producir una conducta que adopta un fin utilitario repitiéndolo por placer de ejercer su poder (brincan, tiran objetos, atan o desatan cuerdas). La segunda clase, las acciones salen del juego para buscar combinaciones nuevas, experimentando inteligentemente, por lo que es más fácil deshacer que construir (hacer un montón de tierra y lo destruye completamente para hacer otro más grande o pequeño). La tercera pasa de buscar combinaciones para lograr un fin.

La segunda categoría referida al pensamiento se encuentra en las tres clases antes descritas, en el ejercicio sensorio-motor, el de la inteligencia práctica y el de la inteligencia verbal.

El juego simbólico (dominante entre los dos y siete años) se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en un camión, el palito en un jeringuilla que utiliza el médico. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el médico, el tendero, el conductor, eso le ayuda a dominarlas.

Los juegos simbólicos se presentan después de los de ejercicios, un ejemplo real es cuando un niño toma un objeto y le atribuye un significado que no le corresponde, la imaginación simbólica constituye el instrumento o la forma de juego y no de su contenido, lo que permite que el símbolo aporte los medios de asimilar lo real a sus deseos e intereses por las realidades simbolizadas por lo que utiliza el símbolo para evocarlas.

La formación de los juegos simbólicos pasa por tres etapas: primera, en los esquemas simbólicos, es cuando se evocan conductas en ausencia de su objetivo habitual, frente a nuevos objetos concebidos como sustitutos.

El juego simbólico refuerza al de ejercicio por medio de la asimilación representativa de la realidad. Este esquema simbólico sirve de transición, pues constituye a un simple ejercicio de las conductas propias, pero un ejercicio ya simbólico.

La segunda etapa: Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos, el niño generaliza conductas después de varios ejercicios (imita el llanto del perro, después hace llorar a su muñeca, a un palo, etc.). Tercera etapa: asimilación simple de un objeto a otro, aquí los símbolos se vuelven combinaciones cada vez más complejas, e intervienen reproducciones de escenas enteras o combinaciones simbólicas nuevas.

A partir de los cuatro a los siete años el juego presenta un orden relativo de las construcciones lúdicas por oposición a la incoherencia de las combinaciones simbólicas, posteriormente pasa a la veracidad por la imitación exacta de lo real, en otras palabras es cuando se coordinan el ejercicio lúdico sensorio-motor y el intelectual con el símbolo nuevo. Por último se presenta el carácter del simbolismo colectivo y se caracteriza este juego por ser más socializado, así como su progreso del propio lenguaje.

El juego simbólico tiene un proceso, al comienzo la construcción simbólica (gestos imitativos los cuales son asimilados) representan situaciones y objetos sin relación directa con ella, que son asimilados a un sistema de combinaciones subjetivas.

Al final de la construcción simbólica llega a la reproducción imitativa directa de la realidad evocada para servir de objeto al esfuerzo de comprensión inteligente: así el símbolo ha llegado a ser imagen la cual ya no sirve a la asimilación del yo, más bien sirve a la adaptación de la realidad.

Aproximadamente a esta edad (4 a 7 años) estos juegos empiezan a desaparecer, no porque disminuyan sobre todo en la intensidad afectiva, si

no porque al aproximarse cada vez más a lo real, el símbolo llega a perder su carácter de formación para pasar a una simple representación imitativa de la realidad.

El juego simbólico, es el que mejor favorece la adquisición de conocimientos en los alumnos de primer grado ya que se ubican en esta edad de seis y siete años, donde predominan los juegos colectivos dentro de la escuela, sin embargo, durante este período se va constituyendo el inicio de juegos con reglas.

El juego de reglas se lleva a cabo de los seis años a la adolescencia, presentándose su carácter social que se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, sin la labor de todos no hay juego, de igual manera también existe la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista de otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y la superación del egocentrismo.

Así como el símbolo reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio.

Existen dos tipos de reglas, las transmitidas y las espontáneas, las primeras se convierten en institucionales en el sentido de las realidades sociales y los juegos de reglas que son de naturaleza momentánea.

Los juegos de reglas son combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos) o intelectuales (cartas, ajedrez, etc.) con competencia de los individuos.

El uso que se hace del juego para instruir a los infantes en los valores de nuestra cultura, es sin duda un modo de socialización que prepara la adopción de papeles en la sociedad adulta, cuando dos niños juegan a intercambiar ideas, negocian sus intenciones, elaboran sus temas a medida que las necesitan, mientras que un niño solo tiene la dificultad de sostener esa actividad de juego.

Un juego más elaborado, más rico y más prolongado da lugar a la formación de seres humanos más completos que los que se desarrollan en medio de un juego empobrecido; por lo que el juego es una forma de utilizar la mente, el pensamiento, las negociaciones del dialogo; a los niños les proporciona modelos y técnicas con las que puede operar después por sí mismo.

Para realizar las actividades lúdicas es importante crear un clima de confianza y libertad entre los alumnos y profesor, con la finalidad de que las actividades puedan ser disfrutadas como juego.

En todos los juegos se da un ganador o un perdedor, al finalizar cada participante se da cuenta de la causa del porque gano o perdió, ésto le permite mejorar sus propias estrategias, y le ayuda a adquirir nuevos aprendizajes. Por lo tanto, el jugador frente a un juego tiene que ser autónomo porque no esta sujeto a instrucciones, sino que construye sus propias estrategias por sí mismo.

Dentro de los recursos pedagógicos que pueden utilizarse en la práctica docente, para que el niño construya el conocimiento histórico, se encuentran los juegos de simulación; las psicologías actuales han destacado al juego dentro del desarrollo infantil y cada vez es más importante el papel que se le otorga a éstas actividades, sobre todo en los primeros años.

Los docentes, en ocasiones nos hemos enfrentado con contenidos difíciles de enseñar, por ejemplo en los fenómenos sociales es difícil de manipular y reproducir algún hecho, una batalla, una crisis económica pasada que pueda comprobarse , esta es una desventaja de la historia.

Los juegos de simulación suponen una posible solución a estas limitaciones, se trata de reproducir acontecimientos de la vida real, simplificadas de informaciones irrelevantes, secuencian los pasos y permite a los alumnos ser los verdaderos actores de la situación, enfrentándose a las necesidades de tomar decisiones y de valorar resultados.

Boocock, menciona las ventajas que ofrecen estos juegos de simulación: "motivar e interesar a los alumnos a tareas menos pesadas, convertir a los alumnos en sujetos activos haciéndolos que construyan sus propios conocimientos en lugar de recibirlos ya elaborados".²⁷

El aprendizaje se realiza mediante situaciones en las que hay que explotar estrategias de solución de problemas que el propio sujeto determina y dirige, es fundamental este 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 y efecto entre las decisiones y las consecuencias que estos producen, así el alumno puede comparar estas relaciones causales con las que se dieron realmente en el hecho histórico.

Otra característica es la simplificación que se hace del mundo real para resaltar los aspectos fundamentales. Estas situaciones facilitan la comprensión de los procesos complejos al eliminar la información irrelevante que existe en toda situación de la vida real, utilizando la concepción que el propio alumno tiene de las cosas.

Una de sus ventajas es que los alumnos aprenden modelos de actuaciones y modelos de realidad que pueden transferirse de un contenido a otro.

Se trata, por tanto de que el alumno comprenda los procesos históricos, de que aprenda a hacer historia, en lugar de limitarse a la incorporación de contenidos concretos.

La interacción social caracteriza a estas actividades, exige entre los participantes una cooperación, rompe la tradición entre el profesor y el alumno para establecer relaciones entre compañeros.

"Los juegos son valiosas estrategias didácticas en las clases escolares porque a través de ellos se promueve el desarrollo físico,

²⁷ BOOCOOCK y Schild e Invar. Y Stoll citado por Martín Elena. Construcción del conocimiento de la historia. p. 132.

emocional y permite el conocimiento de la vida social, estimula la adquisición de conceptos y la resolución de problemas de manera activa y placentera en los alumnos".²⁸

A medida que el niño experimenta éxito por medio del juego; su confianza, su sensación de poder, su iniciativa se fortalece; esa confianza ganada de tal forma se lleva al salón de clases con el propósito de estimular al alumno a trabajar más en otros campos del aprendizaje: en la formulación de juicios, analizar, sintetizar y resolver problemas que se le presentan, también fortalece el desarrollo emocional del niño, muchas veces su estado de ánimo es de miedo, de ansiedad, de alegría y el juego es una actividad que permite recrear su estabilidad emocional.

El juego ayuda a los alumnos a adquirir conceptos nuevos a través de la auto actividad y la experimentación por cuenta propia, utilizando los mejores medios de que dispone el niño para aprender en su contexto social, natural y cultural donde se desenvuelve, esto le permite estar en contacto con los hechos, de esta manera le es más fácil comprender y retener en la memoria los conocimientos. Sin embargo no siempre es posible que el educando manipule los hechos a estudiar, se encuentra en desventaja en cuanto a los contenidos que son subjetivos, que no se pueden comprobar, como son los acontecimientos históricos, para ello el juego ofrece una variedad de actividades flexibles que ayudan a desarrollar el pensamiento y la construcción de conocimientos, entre ellos están los juegos de simulación, de secuencia, rompecabezas, memoramas, la ruleta, el navío, adivinanzas, el juego de disfraces, el alfabeto móvil, juego de papiroflexia, etc.

Estos juegos mencionados, los implemente como estrategias dentro del salón de clases de primer grado con el objetivo de favorecer el aprendizaje en los alumnos sobre los temas de pasajes y personajes de la historia de México; a continuación se describen las actividades que se realizaron.

²⁸ RAMSEY M.É. y Bayles K.M. El juego, p. 281.

3.2 Estrategias didácticas.

Estrategia: juego de secuencia.

Propósito: el alumno identificará lo que se conmemora en la fecha 13 de septiembre, a través de recortes y fotografías.

Actividades: por la mañana los alumnos participaron en la ceremonia del 13 de septiembre (aniversario de la toma del Castillo de Chapultepec), en el izamiento de bandera, el pase de lista de los jóvenes cadetes conocidos como los Niños Héroes de Chapultepec y escucharon una breve reseña sobre dicho acontecimiento, sin embargo lo ahí expuesto no fue significativo para los alumnos. En el salón al inicio de la clase los cuestioné a cerca del tema que se trato en el homenaje ¿por qué lo hicieron? a lo que se limitaron a responder que lo hicieron por los Niños Héroes, entonces les pregunte si querían saber más sobre estos niños, la mayoría se interesó, a continuación los forme en equipos de cuatro elementos dando un total de ocho equipos, les repartí una lámina correspondiente al tema, les pedí que la observaran dibujo por dibujo y que lo comentaran, después hice una explicación breve de cada dibujo y al mismo tiempo ellos hacían correspondencia del dibujo con lo escuchado, algunos querían apropiarse de la lámina, sin dar oportunidad a sus demás compañeros de equipo de manipularla, ocho niños mostraron poco interés pero la mayoría se impresionó al ver las ilustraciones, específicamente donde se encontraba representada la figura de Juan Escutia envuelto en el lienzo tricolor.

Después cada niño recortó dos ilustraciones que más llamaron su atención y que mejor comprendían su significado, continuando con el trabajo narré la historia y ellos fueron ordenando los recortes de acuerdo a como fueron sucediendo los hechos, esto provoco polémica entre ellos debido a que el niño que llegaba a equivocarse era regañado por sus compañeros; pero estos errores favorecieron el trabajo, finalmente todos lograron tener la secuencia correcta de sus ilustraciones.

Para terminar la actividad pegaron sus ilustraciones en una hoja blanca aplicando sus nuevos conocimientos adquiridos en la clase, cinco equipos llevaron una secuencia correctamente ordenada, pero tres equipos pegaron sus dibujos en forma incorrecta, sin considerar el orden. Posteriormente presentaron su trabajo para que todos lo observaran.

Como recursos didácticos utilizamos hojas blancas, monografías de los Niños Héroes, pegamento y tijeras.

Tiempo: Se realizó en la segunda semana del diez al catorce de septiembre del dos mil uno.

Instrumento: Para la evaluación de esta estrategia se utilizó la lista de cotejo.

Estrategia: juego de simulación.

Propósito: el niño construirá el conocimiento histórico sobre la Independencia de México.

Actividades: por medio de un cuestionario previamente elaborado los niños realizaron una investigación de campo recurriendo a varias fuentes de información que tuvieron a su alcance dentro de su propia familia, este cuestionario contenía preguntas que permitían al alumno conocer algunos rasgos generales sobre los acontecimientos de la Independencia de México.

Con anticipación se solicitó a los padres de familia el vestuario adecuado para representar cada uno de los personajes que participaron en dicho movimiento de independencia, así como algunos objetos que se utilizaron en esa época.

Con la información y el material recopilado (armas antiguas, vestidos y una campana) distribuí los parlamentos para una simulación del acontecimiento y realizamos algunos ensayos, al día siguiente los alumnos se presentaron muy entusiasmados, algunos se hicieron acompañar de sus

papás. Les comente que su actuación estaría relacionada con los personajes y que los podía relacionar con el presente.

Todo el grupo participó con libertad y hubo momentos muy interesantes porque los diálogos fueron cambiados por palabras cotidianas propias del lenguaje de los niños, como en el caso de la expresión "levantar las armas" ellos se expresaron "vamos a pelear para que seamos libres y ya no nos manden", cuando llegó el momento de simular la batalla entre criollos y españoles provocó un gran revuelo entre los participantes, por fortuna no se presentó ningún incidente que lamentar.

Los recursos didácticos utilizados en la aplicación de esta estrategia fueron: indumentaria relacionada con cada personaje, una campana y algunas armas antiguas que no representaban ningún peligro para los participantes.

Tiempo: Se realizó en la tercera semana del diecisiete al veintiuno del mes de septiembre del dos mil uno.

El instrumento de evaluación utilizado en esta actividad fue la lista de cotejo.

Estrategia: juego sopa de letras.

Propósito: el alumno identificará los nombres de los personajes que participaron en los dos aniversarios que se conmemoran en México (13 y 16 de septiembre).

Actividades: antes de trabajar la actividad, les pedí que recordaran los personajes que participaron en la toma del castillo de Chapultepec en 1847 y en la Independencia de México, estos nombres los clasifique en dos listas en el pizarrón que se leyeron en colectivo, después las analizamos y contamos el número de letras que las formaban, esta última actividad la considere necesaria, como era inicio del curso escolar los niños estaban en proceso de adquirir la lectura y escritura.

Posteriormente entregué individualmente una hoja que contenía la sopa de letras, di las indicaciones correspondientes y los motive para que jugarán al detective cuya misión era encontrar los nombres que estaban escondidos, haciendo la aclaración que pintarían de un color los nombres que correspondían a un acontecimiento y de otro color al segundo acontecimiento. Iniciaron el trabajo y dos de treinta y dos niños lo realizaron en poco tiempo debido a que ya tenían la ventaja de leer, los demás se les dificultó porque no visualizaron bien las palabras pero si lo llevaron a cabo, tres niños necesitaron mayor atención para realizar el trabajo y uno más no hizo nada.

Tiempo: Se realizó en la cuarta semana del 24 al 28 de septiembre del dos mil uno.

Los Recursos didácticos fueron hojas de papel y colores para iluminar en la sopa de letras.

Instrumento de evaluación: lista de cotejo.

Estrategia: juego de rompecabezas.

Propósito: el alumno descubrirá el contenido de las ilustraciones, adquiriendo la habilidad de interpretar lo que observa.

Actividades: se formaron equipos de cuatro elementos, dando un total de ocho equipos, a cada uno se le hizo entrega de dos paquetes que contenían un rompecabezas, uno de la independencia y otro del doce de octubre, cada uno tenía diferentes formas (el primer rompecabezas estaba formado por cuadriláteros y el segundo por triángulos), posteriormente los alumnos procedieron a armarlos dando los siguientes resultados, seis equipos lograron armarlos en poco tiempo facilitándoseles más el que contenía los dibujos de la independencia, dos equipos no lograron armarlos

correctamente porque confundieron las piezas de ambos rompecabezas, entonces les dije que observaran bien, que se trataba de formar y completar correctamente los dibujos, si habían construido la mitad del barco les faltaba completar la otra mitad, con esta pista lograron realizar mejor su trabajo, mientras ellos lo llevaban a cabo yo los observaba y pude darme cuenta como se ayudaban para poder colocar correctamente cada una de las piezas, los niños tomaban una, la observaban y decían "aquí tengo la cabeza pero me falta el cuerpo" (de un personaje) otro contestó "aquí la tengo" estas acciones dieron muestra de cómo se debe trabajar en forma colectiva.

Cuando terminaron pregunte ¿Cuál rompecabezas ya conocían? Todos coincidieron en el de la independencia, dijeron que se trataba de los ricos españoles contra los pobres y mencionaron que eran los mismos personajes que representaron en la clase de la simulación; posteriormente hicieron la descripción del segundo juego, pero me percate que no todos participaban e implemente una serie de preguntas como ¿De que color es el barco?, ¿Cómo era la ropa que usaban? ¿Cuántos barcos traían? Para poderlos conducir a una descripción más completa que les permitiera socializar el conocimiento; después les pedí que trataran de hacer una predicción de lo que trataría el tema de acuerdo a la ilustración con la que habían trabajado.

Recursos didácticos: dos juegos de rompecabezas.

Tiempo: Se realizó en la primera semana del primero al cinco de octubre del dos mil uno.

Instrumento de evaluación: lista de cotejo.

Estrategia: juego de secuencia.

Propósito: el alumno ordenará la secuencia de los hechos del descubrimiento de América

Actividades: en esta sesión inicié preguntando que si conocían mi nombre completo, algunos respondieron en forma afirmativa y otros comentaron que desconocían mis apellidos solicitando escribiera mi nombre completo en el pizarrón, procedí a hacerlo (mi nombre completo es Juana Mexicano Cristóbal) remarque el apellido Cristóbal, pregunté que si habían escuchado o conocían a alguien que se llamara así, su respuesta fue negativa.

Entonces les pedí que observaran al personaje que aparecía en su libro integrado en la lección titulada Cristóbal Colón pág. 48 y 49, y después leí el texto en voz alta y los alumnos seguían la lectura señalando con su dedo índice en su libro.

Terminando la lectura les mostré una ilustración alusiva al doce de octubre, la observaron y después comentaron con sus compañeros e intercambiaron ideas sobre lo observado, al mismo tiempo identificaron el dibujo que ilustraba el acontecimiento de lo que sucedió primero, posteriormente lo recortaron y así sucesivamente hasta completar la secuencia de las ilustraciones, esos recortes los fueron pegando en forma horizontal siguiendo un orden, finalmente platicaron entre compañeros lo que habían entendido a cerca del tema. Su expresión oral fue clara y coherente, sin embargo, no todos tuvieron la oportunidad de participar pues el factor tiempo no lo permitió debido a que algunos alumnos ocuparon demasiado tiempo en su relato por lo que tuve la necesidad de lanzar preguntas directas a los que no habían participado con la finalidad de lograr el propósito.

Los recursos didácticos que favorecieron esta actividad fueron las ilustraciones alusivas al tema, pegamento, tijeras y el libro de texto primer grado conocimiento del medio.

Tiempo: Se realizó en la segunda semana del ocho al doce de octubre del dos mil uno.

Instrumento de evaluación: lista de cotejo.

Estrategia: papiroflexia (plegado de papel para obtener figuras diversas).

Propósito: el alumno armará un barco simbólico alusivo al viaje de Cristóbal Colón

Actividades: iniciamos la clase con un canto infantil titulado "Barquito" después les repartí una hoja de periódico a cada niño para que elaborarán un barco de acuerdo a la imaginación propia, entusiasmados hicieron su primeros intentos, para algunos y para otros les fue más fácil porque ya sabían elaborarlos, cuando todos terminaron mostraron su barco a sus compañeros, los observaron y compararon unos de otros, lo que provocó cierto descontento en los dueños de los barcos que no contaban con una bonita presentación, dijeron "maestra es que yo no puedo hacerlo" en ese momento aproveche y les dije que si tenían interés de aprender a hacerlos les ayudaría.

Con otra hoja de periódico iniciamos el doblado pero esta vez con instrucciones sencillas, la atención de los alumnos fue buena durante el proceso de elaboración de su barco, pero como siempre el aprendizaje es diferente en cada uno de las personas y en este caso en los niños las habilidades de manipular el papel y la interpretación de las instrucciones se presentaron en forma muy diversa incluso confundían las indicaciones, lo hacían al revés, lo que ocasionaba desesperación y enojo, les dije que para lograrlo era muy importante que tuvieran paciencia. Sólo se realizaron once barcos y los dos niños que supieron trabajar desde el principio mostraron su barco y me sorprendió ver la forma cómo lo hicieron, eran diferentes, estos mismos alumnos sirvieron como monitores con los demás y sin egoísmo alguno ayudaron a sus compañeros, pero por lo general le hacían todo el barco.

Como la mayoría se quedaron interesados en aprender a hacer su propios barcos, especialmente aquellos que no pudieron, les dije que en la próxima clase se repetiría la actividad.

Los recursos didácticos: hojas de papel periódico y tijeras.

Tiempo: Se realizó en la cuarta semana del veintidós al veintiséis de octubre del dos mil uno.

Instrumento de evaluación: lista de cotejo

Estrategia: juego de disfraces.

Propósito: los alumnos reconocerán la indumentaria e instrumentos de la época revolucionaria

Actividades: a cada equipo formado de cinco niños le entregue un conjunto de prendas que anteriormente se recopilamos para que disfrazarán libremente a uno de sus compañeros, junto con las prendas se les proporcionó algunos objetos que se utilizaron en ese tiempo (petates, metates, canastas, armas, etc.), cuando terminaron de disfrazarse observaron el tipo de vestuario que tenía cada niño y se hizo una descripción de cada una, al mismo tiempo se llevó a cabo la comparación y diferencias que tiene ese tipo de ropa con la que actualmente vestimos a la de ese tiempo, de la misma manera trabajamos con los objetos e instrumentos y las armas. Posteriormente apliqué un cuestionamiento oralmente a través de preguntas, y a continuación enunció: ¿Porqué creen que se usaba esa clase de ropa?, ¿Cómo se imaginan que eran las casas?, ¿Qué alimentos comían?, ¿Para qué creen que se utilizaba la pala? Las respuestas fueron varias, cada uno expresó oralmente lo que sabía del tema.

Los materiales que recopilamos para trabajar en esta actividad fueron: rebozos, ceñidores, blusas, carrilleras, fusiles, petates, molcajetes, palas, canastas, sombreros y ropa de manta.

Tiempo: se realizó en la primera semana del cinco al nueve de noviembre del dos mil uno.

Instrumento de evaluación: lista de cotejo.

Estrategia: juego con el alfabeto móvil.

Propósito: los alumnos formaran palabras relacionadas con el tema de la revolución mexicana

Actividades: se inició la actividad con la lectura compartida en equipos, los cuales leyeron palabras escritas en tiras de papel, se analizaron y después individualmente formaron esas palabras con su alfabeto móvil (letras sueltas del alfabeto que facilitan moverlas de lugar), posteriormente procedieron a copiarlas en su cuaderno.

Fue una actividad muy sencilla donde se pudo manipular el material, practicaron su lectura y reafirmaron su conocimiento sobre la indumentaria e instrumentos que utilizaron en esa época.

Recursos materiales: tiras de papel, colores, alfabeto móvil, cuaderno y lápiz.

Tiempo: se realizó en la segunda semana del doce al dieciséis de noviembre del dos mil uno.

Instrumento de evaluación: lista de cotejo.

Estrategia. Juego de adivinanzas.

Propósito: el niño reafirmará los nombres de los personajes que participaron en la Revolución Mexicana.

Actividades: a todo el grupo se le presentaron biografías de los principales personajes de la Revolución Mexicana, posteriormente les leí la reseña de cada biografía, después verbalmente mencionaba alguna de sus características y de acuerdo a estas los niños trataban de adivinar el nombre del personaje de quien se estaba hablando.

Una vez más se repitió la actividad pero antes se retiraron las biografías, los alumnos escribieron las respuestas en su cuaderno. Estas respuestas se analizaron, a través de ellas observe que el propósito se alcanzó, además, de haber desarrollado la habilidad de la memoria cuidando de no abusar de esta.

Los recursos didácticos únicamente fueron biografías de personajes históricos, cuaderno y lápiz.

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

Tiempo: se realizó en la cuarta semana del veintiséis al treinta de noviembre del dos mil uno.

Estrategia: juego de memorama.

Propósito: el alumno adquirirá habilidades de percepción e identificación de personajes de los pasajes históricos.

Actividades: los alumnos trabajaron en equipos de cuatro elementos y se les repartió las biografías de los Niños Héroes, Miguel Hidalgo, Josefa Ortiz de Domínguez y tarjetas con los nombres de cada uno de estos personajes.

Este juego consistió en que los alumnos observaran las biografías y relacionaran la imagen con el nombre de cada personaje. En la segunda semana se trabajó con el mismo material pero se incluyeron las biografías de Cristóbal Colón, Emiliano Zapata y Francisco I Madero. Esta forma de trabajo les gustó mucho a los niños, además, el propósito fue realmente alcanzado, se les facilitó la identificación de los nombres de las personas que participaron en los cuatro sucesos históricos (aniversario de la toma del Castillo de Chapultepec, Independencia de México, Descubrimiento de América y Revolución Mexicana).

Los materiales didácticos utilizados en esta actividad fueron biografías y tarjetas con los nombres de los personajes.

Tiempo: se realizó en la primera y segunda semana del tres al catorce de diciembre del dos mil uno.

Instrumento de evaluación: lista de cotejo.

Estrategia: juego con la ruleta "atínale".

Propósito: el alumno reconocerá los derechos y deberes dentro de la escuela.

Actividades: al inicio de la clase de historia comentamos algunas acciones que realizamos en la escuela, se mencionaron varias que después se anotaron en el pizarrón, posteriormente les presente la ruleta que contenía los derechos y deberes de los niños, la finalidad era que pasaran todos a girarla pero el tiempo no lo permitió y solo un elemento de cada equipo pasó a manipularla, cuando la ruleta paraba la flecha señalaba un enunciado que contenía uno de los derechos o deberes de los niños, posteriormente era leído en voz alta, para esto cada niño contaba con una hoja dividida en dos, un espacio para los derechos y otro para los deberes y cuando paraba la ruleta y era leído el enunciado, los alumnos lo identificaban y lo ubicaban en el espacio correspondiente en forma escrita.

Esta actividad captó la atención de todos los niños y despertó su entusiasmo por participar en el juego, pero como el tiempo no fue suficiente ocupe la hora de receso para quedarme con cinco alumnos que presentaban problemas en lecto-escritura pero querían seguir participando, aproveche la ocasión para retroalimentar su aprendizaje.

Los recursos didácticos en esta actividad fueron la ruleta, tiras de papel, marcadores, cuaderno y lápiz.

Tiempo: se realizó en la primera semana del siete al once de enero del dos mil dos.

Instrumento de evaluación: lista de cotejo.

Estrategia: juego el "Navío".

Propósito: el niño clasificará los derechos y deberes para comprender su importancia.

Actividades: esta actividad se realizó en el patio de la escuela, los alumnos formaron un círculo y pedí que uno de ellos pasara al centro, sosteniendo una pelota en la mano, la cual sería arrojada a cualquiera de sus compañeros diciendo "allá va un navío cargado, cargado de derechos de los niños" al niño quien fue lanzada la pelota tenía que decir un derecho, si no sabía perdía y pasaba al centro.

Esta mecánica se repitió varias veces, eligiendo un derecho o bien un deber. En el salón les pedí que escribieran enunciados en tiras de papel utilizando los derechos y los deberes, después de haber terminado pegaron los enunciados escritos en el pizarrón en el lugar correspondiente a los títulos (Derecho o Deber).

De tarea les pedí que investigaran un derecho o un deber diferente a los que habíamos mencionado en clase, para que lo presentaran al siguiente día, con ello elaboramos un álbum al que le llamamos "Derechos y Deberes de los niños.

Los recursos didácticos que se utilizaron fueron una pelota, papel bond, colores y pizarrón.

Instrumento de evaluación: lista de cotejo.

Tiempo: se realizó en la segunda semana del mes de enero del dos mil dos.

En su mundo de juego, el niño puede imaginarse e interpretar cualquier personaje, situación real o imaginaria. El juego y la fantasía son para los niños una necesidad y el profesor debe proporcionar oportunidades para propiciarlas.

Previamente a la aplicación de la alternativa lleve a cabo la elaboración del plan de trabajo de las estrategias que posteriormente

apliqué a los alumnos de primer año, para su conocimiento se presenta a continuación.

PLAN DE TRABAJO.

ZONA: 03

NOMBRE DE LA ESCUELA: "JUSTO SIERRA"

UBICACIÓN: B. SAN ANTONIO, HUAMANTLA.

CLAVE: 29EPR0056C

GRADO: 1°

GRUPO: "A"

OBJETIVO: POR MEDIO DEL JUEGO EL ALUMNO COMPRENDERÁ LOS TEMAS DE PASAJES Y PERSONAJES DE LA HISTORIA DE MÉXICO.

ASIGNATURA	ESTRATEGIA	PROPÓSITO	ACTIVIDADES	FORMA DE TRABAJO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	RECURSOS	FECHA.
H I S T O R I A	Juego de secuencia con la línea del Tiempo.	A través de la observación de recortes o fotografías se identificará las principales fechas conmemorativas a esos días. (13 de septiembre)	<ul style="list-style-type: none"> - Observar las fotografías - Comentarios de lo que observaron. - Identificación de las fotografías que correspondan a una sola colección a los temas. - Ordenación de las 2 colecciones de acuerdo al tema y pegarlas en una lámina cada una. 	<p>Equipos de 4 elementos.</p> <p>Observación</p> <p>Lluvia de ideas.</p> <p>Individual.</p>	<p>Lista de cotejo</p>	<p>Recortes.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Resistol.</p> <p>Papel.</p> <p>Tijeras.</p>	<p style="text-align: center;">2^{da} Semana</p> <p style="text-align: center;">10-14 Sept.</p>

220946

PLAN DE TRABAJO

ZONA: 03

NOMBRE DE LA ESCUELA: "JUSTO SIERRA"

UBICACIÓN: B. SAN ANTONIO, HUAMANTLA.

CLAVE: 29EPR0056C

GRADO: 1°

GRUPO: "A"

OBJETIVO: POR MEDIO DEL JUEGO EL ALUMNO COMPRENDERÁ LOS TEMAS DE PASAJES Y PERSONAJES DE LA HISTORIA DE MÉXICO.

ASIGNATURA	ESTRATEGIA	PROPÓSITO	ACTIVIDADES	FORMA DE TRABAJO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	RECURSOS	FECHA.
H I S T O R I A	Juego de simulación.	A través de juego de simulación el niño construirá su conocimiento histórico de la Independencia de México.	1.- Investigación documental o personal, con testimonios sobre el tema. 2.- Distribución de los papeles de los personajes que participaron en la independencia. 3.- Dialogo de los parlamentos investigados y corregidos y secuenciados entre los grupos. 4.- Actuación libre de los alumnos.	Lluvia de ideas. Individual Equipos. Grupal. Investigación	Lista de cotejo	Vestigios o materiales ropa.	3 ^{era} . Semana <u>17-21</u> Sept.
	Juego de sopa de letras.	Identificara los nombres de los personajes, que participaron en las conmemoraciones de México 13 y 15 de Septiembre.	- Motivación para jugar a resolver la sopa de letras. - Encerrar las palabras de los personajes (Horizontal). Verificación de su resultado. - Escritura en el cuaderno de las palabras descubiertas.	Grupal Individual. Binas	Lista de cotejo	Hojas. Bicolor Cuaderno Lápiz.	4 ^{ta} . Semana <u>24-28</u> Sept.

PLAN DE TRABAJO

ZONA: 03

NOMBRE DE LA ESCUELA: "JUSTO SIERRA"

UBICACIÓN: B. SAN ANTONIO, HUAMANTLA.

CLAVE: 29EPR0056C

GRADO: 1°

GRUPO: "A"

OBJETIVO: POR MEDIO DEL JUEGO EL ALUMNO COMPRENDERÁ LOS TEMAS DE PASAJES Y PERSONAJES DE LA HISTORIA DE MÉXICO.

ASIGNATURA	ESTRATEGIA	PROPÓSITO	ACTIVIDADES	FORMA DE TRABAJO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	RECURSOS	FECHA.
HISTORIA	Juego de Rompecabezas.	El niño descubrirá el contenido de las ilustraciones, adquiriendo la habilidad de interpretar lo que observa.	<ul style="list-style-type: none"> - Armado de 3 rompecabezas. - Diferenciar lo que ya conoce con lo que no. - Interpretación de la misma en forma oral. 	Individual Binas Grupal	Lista de cotejo	Rompecabezas.	1 ^{era} Semana 1-5 Oct.
	Juego de Secuencia	Ordenar la secuencia de los hechos sucedidos a través de ilustraciones. (12-Oct.-1492)	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura oral del acontecimiento del 12 de octubre. - Presentación de la ilustración del tema con secuencia. - Recortarla y ordenarla. 	Grupal Observación	Lista de cotejo	Ilustraciones Cinta adhesiva.	2 ^{da} Semana 8-12 Oct.
	Papiroflexia.	A través del doblado de papel, el alumno armará un barco simbólico al viaje de Cristóbal Colon.	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración libre de un barco de papel. - Instrucciones de doblado. - Elaboración del barco de acuerdo a las instrucciones. - Competencia en el armado. 	Equipos Grupal Individual Binas.	Lista de cotejo	Hojas de Papel.	4 ^{ta} Semana 22-26 Oct.

PLAN DE TRABAJO

ZONA: 03

NOMBRE DE LA ESCUELA: "JUSTO SIERRA"

UBICACIÓN: B. SAN ANTONIO, HUAMANTLA.

CLAVE: 29EPR0056C

GRADO: 1°

GRUPO: "A"

OBJETIVO: POR MEDIO DEL JUEGO EL ALUMNO COMPRENDERÁ LOS TEMAS DE PASAJES Y PERSONAJES DE LA HISTORIA DE MÉXICO.

ASIGNATURA	ESTRATEGIA	PROPÓSITO	ACTIVIDADES	FORMA DE TRABAJO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	RECURSOS	FECHA.
HISTORIA	Juego de Disfraces.	Reconocerá la indumentaria e instrumentos de la época revolucionaria.	<ul style="list-style-type: none"> - Recopilación de ropa es instrumentos revolucionarios. - En equipos participaran en el juego "Diferentes Formas de Vestir". - Conversaciones y cuestionamiento. - Identificación de la indumentaria revolucionaria. 	Individual Equipos Grupai Individual.	Lista De cotejo	Testimonios Históricos. Objetos Ropa e Instrumentos	1 ^{era} . Semana 5-9 Nov.
	Alfabeto móvil	Los alumnos, formaran palabras relacionadas, con el tema de la Revolución Mexicana.	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura de palabras en tiras de papel (caballos, trenes, rifles, carrilleras, botas, huaraches). - Participación de alumnos para formar esas palabras con el alfabeto móvil. - Escritura de las palabras formadas en su cuaderno. 	Equipos Binas Individual.	Lista de Cotejo	Papel, colores. Alfabeto móvil Cuaderno Lápiz.	2 ^{da} Semana 12-16 Nov.

PLAN DE TRABAJO

ZONA: 03

NOMBRE DE LA ESCUELA: "JUSTO SIERRA"

UBICACIÓN: B. SAN ANTONIO, HUAMANTLA.

CLAVE: 29EPR0056C

GRADO: 1°

GRUPO: "A"

OBJETIVO: POR MEDIO DEL JUEGO EL ALUMNO COMPRENDERÁ LOS TEMAS DE PASAJES Y PERSONAJES DE LA HISTORIA DE MÉXICO.

ASIGNATURA	ESTRATEGIA	PROPÓSITO	ACTIVIDADES	FORMA DE TRABAJO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	RECURSOS	FECHA.
H I S T O R I A	Juego ¿Adivina de quién se trata?	El niño reafirmará su conocimiento sobre los personajes que participaron en la Revolución Mexicana.	<ul style="list-style-type: none"> - Mención de características principales de los personajes de la Revolución Mexicana. - Escritura de la respuesta en su cuaderno. - Verificación. 	<p>Grupal</p> <p>Individual.</p> <p>Equipos</p>	Lista de cotejo	Pizarrón Gis.	<p>4^{ta.} Semana</p> <p><u>26-30</u> Nov.</p>
	Memorama	En este juego el alumno adquirirá habilidades de percepción e identificación de personajes de los pasajes históricos. 13 de Septiembre 16 de Septiembre 12 de Octubre 20 de Noviembre. Así como la Biografía de "Justo Sierra"	- Los niños jugarán en equipo al juego de memorama con personajes de 2 acontecimientos, en la segunda semana se incluirán los personajes de los 2 temas, y la biografía de "Justo Sierra", cuyo nombre lleva su escuela.	Equipos	Lista de Cotejo	Memorama Biografías de Personajes Históricos.	<p>1^{er.} Semana</p> <p><u>3-7</u> Dic.</p> <p>2^{da} Semana</p> <p><u>10-14</u> Dic.</p>

PLAN DE TRABAJO

ZONA: 03

NOMBRE DE LA ESCUELA: "JUSTO SIERRA"

UBICACIÓN: B. SAN ANTONIO, HUAMANTLA.

CLAVE: 29EPR0056C

GRADO: 1°

GRUPO: "A"

OBJETIVO: POR MEDIO DEL JUEGO EL ALUMNO COMPRENDERÁ LOS TEMAS DE PASAJES Y PERSONAJES DE LA HISTORIA DE MÉXICO.

ASIGNATURA	ESTRATEGIA	PROPÓSITO	ACTIVIDADES	FORMA DE TRABAJO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	RECURSOS	FECHA.
H I S T O R I A	Juego en la ruleta "Atínale"	El alumno reconocerá los derechos y los deberes.	<ul style="list-style-type: none"> - Lluvia de ideas con relación del tema. - Escritura en el pizarrón de las mismas. - Presentar la ruleta. - Participación individual con la ruleta. - Escritura del enunciado que indico en tiras de papel. - Ordenación de las mismas en donde correspondan. 	<p>Grupal</p> <p>Individual</p> <p>Equipos</p>	Lista de cotejo	<p>Ruleta</p> <p>Tiras de papel.</p> <p>Marcadores</p> <p>Cuaderno.</p>	<p><u>1^{era.}</u> Semana</p> <p><u>7-11</u> Ene.</p>
	El Navío.	Por medio de este juego el niño clasificará los derechos y deberes para después comprender la importancia de ellos y conocer el documento donde están escritos "La Constitución".	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños formaran un círculo en el patio y con un objeto se jugará al navío varias veces. - En el salón escribirán algunos enunciados, clasificando los derechos y los deberes. - En casa investigarán algunos de ellos. - Elaboración e un libro y selección del título. 	<p>Grupal.</p> <p>Equipos</p> <p>Individual</p>	Lista de cotejo	<p>Grupal (pelota)</p> <p>Papel bond.</p> <p>Investigación.</p> <p>Hojas.</p> <p>Colores.</p>	<p><u>2^{da}</u> Semana</p> <p><u>14-18</u> Ene.</p>

CAPÍTULO IV
EVALUACIÓN

4.1 Importancia de la evaluación.

Todas las acciones que realizamos en la vida cotidiana ofrecen un resultado, muchas veces positivo y en otras ocasiones poco satisfactorio, a estos dos aspectos se enfrenta el profesor en el momento de realizar una minuciosa investigación de las actividades pedagógicas, con el objetivo de conocer los resultados de aprendizaje del educando a través de la evaluación.

"La evaluación vista como un interjuego entre una evaluación individual y una grupal, es un proceso que permite reflexionar al participante de un curso sobre al mismo proceso de aprendizaje, a la vez que permite confrontar este proceso con el proceso seguido por los demás miembros del grupo y a la manera como el grupo percibió su propio proceso. La evaluación así concebido tendería a propiciar que el sujeto sea auto consiente de su proceso de aprendizaje."²⁹

La evaluación se encarga de analizar y estudiar el proceso aprendizaje en su totalidad, abarcando todos los factores que intervienen en su desarrollo para favorecerlo u obstaculizarlo; a inquirir sobre las condiciones que prevalecieron en el proceso grupal, las situaciones que se dieron al abordar la tarea, el orden del grupo en términos de racionalizaciones, evasiones, rechazos a la tarea, indiferencias, miedos, ansiedades, etc. Elementos todos que plantean una nueva concepción de aprendizajes que rompe con estructuras o esquemas referenciales dirigidos que encauzan al grupo a nuevas elaboraciones del conocimiento.

"La evaluación es parte importante del proceso educativo permanente, porque además de ser la base para asignar calificaciones parciales y finales conforme a su aprovechamiento y definir la acreditación permite conocer la evaluación de los conocimientos, habilidades y actitudes de los alumnos con respecto de situación inicial y a los propósitos

²⁹ PANSZA, Margarita, Planeación, evaluación y comunicación en el proceso enseñanza-aprendizaje, P. 36

previamente establecidos, también permite valorar la eficacia de las estrategias, las actividades y los recursos empleados en la enseñanza".³⁰

En muchos casos la evaluación se reduce a la medición (cuantitativa) de la información específica que los alumnos recuerdan acerca de los temas establecidos en los programas olvidando esa información después del examen.

En el caso de la enseñanza de la historia, esta forma de proceder la convierte en una memorización sin sentido, descuidando los propósitos importantes de la educación primaria: el desarrollo de habilidades intelectuales, valores, actitudes, la comprensión de nociones y procesos, la capacidad de análisis de explicación de los hechos históricos.

Por otra parte la evaluación es un instrumento fundamental para promover la equidad en la educación de calidad porque permite detectar desigualdades en todos los aspectos educativos del sistema, para lograr esta calidad se requiere enriquecer y diversificar la forma de enseñanza, pero también es importante poner atención en los resultados que se obtienen, esta es la tarea del profesor, quien debe llevar a cabo una evaluación cualitativa, de calidad y no de cantidad.

4.1.1 Principios de la evaluación.

Dentro del proceso enseñanza aprendizaje la evaluación es parte esencial, ya que por medio de esta se puede: precisar que objetivos fueron logrados e identificar los problemas en el trabajo docente. Es necesario que el profesor esté consciente de que la evaluación se fundamenta en ciertos principios que determinan la eficacia de los procedimientos y prácticas que emplea. La evaluación ha de ser integral, sistemática, continua, acumulativa, científica, cooperativa y funcional.

1.- Integral. Las actividades de evaluación debe considerar tres esferas

³⁰ SEP. Acuerdo 200.

que integran la personalidad del ser humano: cognoscitivo , afectivo y psicomotor.

- 2.- Sistemática. Debe ser sistemática en la forma del proceso de enseñanza -aprendizaje, basada en un plan previamente elaborado.
- 3.-Contínua. La evaluación debe ser un proceso ininterrumpido que cubra las etapas previstas para la consecución de los objetivos, por lo que debe ser continúa y permanente.
- 4.- Acumulativa. En el proceso de evaluación se registran los datos o resultados en forma sistemática a fin de emplearlos adecuadamente al hacer un juicio de valor
- 5.- Científica. La evaluación se sirve de técnicas e instrumentos validos, confiables, objetivos, experimentados, seleccionados en base a los propósitos que se han de cumplir, pasos del método científico.
- 6.- Cooperativa. Todos lo protagonistas del proceso educativo colaboran para evaluar el rendimiento escolar, entre maestros, alumnos, padres de familia y autoridades.
- 7.- Funcional. Debe responder a las necesidades del sujeto, del programa y del medio de acuerdo a la realidad. Ha de permitir una mejor adecuación de los métodos y de los medios para el logro de los objetivos propuestos.

4.1.2 Tipos de evaluación.

La evaluación puede cumplir dos propósitos según el enfoque de trabajo que realice el docente: el formativo y el sumativo.

Una evaluación formativa hace un seguimiento del programa o de la actividad y evalúa los progresos, dificultades y bloqueos a los que se enfrentan los alumnos durante el proceso de aprendizaje a través de la observación sistemática y pautada del proceso, posteriormente serán plasmadas en un registro de seguimiento. "En general, la evaluación

formativa cumple la función de ayudar a los implicados en el proceso para mejorar y ajustar lo que se esta haciendo"³¹

La evaluación con funcionalidad formativa se utiliza en la valoración de procesos de funcionamiento general, de enseñanza, de aprendizaje y supone por lo tanto, la obtención rigurosa de datos a lo largo de ese mismo proceso, de modo que en todo momento se posea el conocimiento apropiado a la situación evaluada. "Esta evaluación implica que hay que realizar, la evaluación a lo largo del proceso, de forma paralela y simultánea a la actividad que se lleva a cabo y se esta valorando y nunca al final."³²

La evaluación de tipo sumativo determina hasta qué punto los objetivos propuestos se han cumplido en los diferentes grados de aprendizaje que estipulan los objetivos (terminales de algún nivel o grado) a propósito de los contenidos seleccionados, es decir esta evaluación se realiza al término de una fase de aprendizaje a través de la observación e interpretación de las respuestas y comportamientos de los alumnos a preguntas y situaciones que exigen la utilización de los contenidos aprendidos.

4.1.3 Momentos de la evaluación

La evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje se da en tres momentos: al inicio, durante y al final del mismo.

La primera se realiza al iniciar un curso escolar para detectar sus antecedentes y condiciones en que se encuentra el niño, esto permite conocer el grado de conocimientos que posee el alumno. Esta evaluación favorece al docente para planear sus actividades de enseñanza, partiendo de los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica.

La evaluación continua o permanente, se caracteriza por dar un panorama general de secuencia en objetivos, unidades, módulos y

³¹ CEMBRANOS, Fernando, otros. Aplicación de la alternativa de innovación. P.39.

³² CASANOVA, María Antonia. La evaluación educativa. P. 117.

actividades que se realizan durante el proceso de enseñanza aprendizaje, esta evaluación determina el grado de conocimientos que el alumno ha adquirido.

La evaluación final o sumativa se lleva a cabo en la culminación del proceso enseñanza-aprendizaje e integra los resultados proporcionados por la evaluación inicial y continua, se realiza al término del año escolar y valora la conducta final del educando al término del proceso, califica el logro de los objetivos propuestos e integra en una sola la calificación de todo el curso.

4.2 Instrumento de evaluación.

En el capítulo anterior describí las actividades que llevé a cabo en la aplicación de las estrategias con los alumnos de primer año, para conocer los resultados de la evaluación formativa durante el proceso de aprendizaje fui registrando los avances cualitativos de las habilidades, actitudes y valores que desarrollaban los niños en las actividades; para este registro utilicé la lista de cotejo, instrumento que considere apropiado para aplicar la técnica de observación; las listas de cotejo se usan para evaluar procesos, productos y aspectos de desarrollo social, donde la evaluación de las características puede limitarse a juicios de presente –pasado, sí, no, etc., además es la técnica que hace posible obtener información del comportamiento tal como ocurre, "observar los cambios de comportamiento de los alumnos es importante para determinar la madurez de los procesos de desarrollo del aprendizaje".³³

³³ SELLTIZ, citado por C.E.T.E. Aplicación de la alternativa de innovación, p. 85.

4.3 Evaluación de la alternativa.

a) Situación previa

El grado en el que se encuentran los alumnos con los que se trabajó la alternativa es el primero de primaria, prácticamente la situación es nueva comparado con las experiencias obtenidas en los cursos anteriores cuando trabajé con 1° y 2° grado. En esos grados trabajamos más tiempo las asignaturas de español y matemáticas porque así lo mencionaba el programa de educación básica, en cuanto a la asignatura del Conocimiento del Medio el tiempo era más corto, recordemos que ella integra a las siguientes materias: Ciencias Naturales, Historia, Geografía y Educación Cívica. En los que corresponde a los contenidos de Historia la clase era monótona y poco interesante, principalmente cuando hablamos de los temas del Descubrimiento de América, Revolución Mexicana, 16 de Septiembre, etc. La situación era poco significativa para ellos, su aprendizaje era momentáneo y a través de los días fácilmente era olvidado, como resultado el aprovechamiento del grupo era bajo, pues la participación era mínima, a pesar de las actividades que ponía en práctica para que los alumnos comprendieran estos pasajes históricos.

El material que utilizaba es el que existe en la escuela: láminas, libros, etc. y la organización de las actividades fueron planeadas correctamente, sin embargo, durante el desarrollo surgían obstáculos de aburrimiento por lo menos en la mitad del grupo y lo manifestaban oralmente solicitando trabajar con las otras asignaturas. Desafortunadamente ese 50 % lo conformaban alumnos desfavorecidos, provenientes de un contexto familiar y social, donde se mencionaban poco o a veces nunca estos acontecimientos de la historia.

b) Condiciones enfrentadas

Durante el desarrollo de la aplicación de la alternativa existió el apoyo de los papás de los niños, proporcionaron la indumentaria que les solicitaba con la finalidad de utilizarlos como testimonios de la época del tema a tratar.

En una estrategia se iba a proyectar un video, pero por coincidencia, en esa semana cortaron la luz para hacer arreglos de la misma y la actividad ya no se llevó a cabo, ésta la modifiqué de la mejor manera posible a la siguiente semana para que no se perdiera el entusiasmo.

Los programas escolares que se presentaron dentro de la escuela favorecieron el aprendizaje, porque tres de ellos los utilicé como actividades previas del tema (13 de Septiembre, 12 de Octubre y 20 de Noviembre), y otras reafirmaron sus conocimientos.

c) Avances obtenidos

Al trabajar las actividades de la alternativa, se observó el interés y el entusiasmo que pusieron los alumnos para participar, la clase se convirtió en activa y dinámica. Con este logro mencionado se obtuvo un avance en el aprovechamiento escolar y el aprendizaje que adquirieron los alumnos fue significativo.

d) Niveles de participación

La participación de los alumnos fue activa en todas las actividades, su espontaneidad demostró que en todo momento estaban dispuestos a trabajar más si se trataba de jugar.

En un principio el juego se convirtió en indisciplina, pero poco a poco retomamos el camino para que estas actividades cumplieran su objetivo.

e) Ajustes realizados

Por el factor tiempo tres actividades tuvieron que ser modificadas, cuidando de no quitar la esencia del tema.

Se hizo un ajuste necesario en una actividad, se pretendía proyectar un video y por causa de la luz eléctrica se pospuso.

f) Análisis de desempeño

Considero que mis actividades han sido funcionales y los alumnos lo han demostrado en su ánimo de trabajo, así como el interés que han manifestado en el aprendizaje de esta materia.

Hubo momentos que no logré la disciplina del grupo; es necesario analizar mejor mis actividades, además de concientizar a los niños que todos los juegos tienen reglas.

g) Elementos de innovación

Anteriormente a los niños no les gustaba trabajar en la asignatura de historia, específicamente en los temas de pasajes y personajes de la Historia de México, las clases les parecían tediosas y por mi parte tampoco me gustaba mucho trabajarlas, aún así los motivaba y trataba de hacer amenas las clases, pero generalmente llegaba a la aplicación de actividades de lectura del texto o narraciones del tema, considerando la edad y el grado de los niños, los evaluaba por medio de preguntas orales cuyas respuestas eran recordadas vagamente y que después de unos días eran olvidadas.

Con la aplicación de la alternativa, cambié el modelo de enseñanza por estrategias que implicaron juegos y que al mismo tiempo involucraron conocimientos históricos, que fácilmente fueron asimilados por los niños de manera significativa.

Otro elemento importante de la innovación de mi práctica docente es que los alumnos participaran durante la implementación de la alternativa, pues lo que antes era un aula de receptores paso a ser a un grupo de sujetos activos donde y en cada una de las clases demostraron curiosidad por las actividades que iban a realizar.

En realidad hubo una gran diferencia entre el antes y después de la aplicación de la alternativa, finalmente el aprendizaje de los pasajes de los sucesos históricos del 13 y 16 de septiembre, 13 de octubre, 20 de

noviembre, 5 de febrero, y la identificación de los personajes que participaron en cada hecho fue identificado, comprendido y no memorizado.

Termino este párrafo con una reflexión personal, los niños son capaces de aprender, sólo al docente le corresponde buscar la manera de cómo enseñarle para así lograr en ellos un buen aprendizaje.

Estrategia: Juego de secuencia.

Propósito: El alumno identificará lo que se conmemora en la fecha del 13 de septiembre, a través de recortes y fotografías.

En esta actividad los alumnos iniciaron el trabajo en equipos, no fue fácil, pusieron en práctica la observación de las láminas, participaron oralmente y describían lo que observaban, y de pronto la curiosidad los hacia preguntar e investigar "el porqué" o "para qué".

Después de haber disipado sus dudas recortaron la lamina en fragmentos, para ordenar secuencialmente los dibujos, para ello fui mencionando los acontecimientos y ellos tuvieron la habilidad de identificarlo, al mismo tiempo ponían en juego la competencia de rapidez, finalmente pegaron las ilustraciones en una tira de papel. Fue importante ver cómo discutían para ordenarlos, trataron de ubicarse cronológicamente, no siempre acertaban pero sí en su mayoría, cuando no lo lograban los ayudaba de tal manera que ellos mismos llegaron a las respuestas. De acuerdo a los resultados, en la evaluación que arrojó la lista de cotejo se alcanzó un 83% del propósito, pues todos los niños participaron y se integraron, aunque su ordenamiento y pegado no fueron los correctos en tres equipos por lo menos lo intentaron, sin embargo, pudieron visualizar los dibujos, de ahí que lograron comprender el propósito de este suceso.

En cinco equipos el orden del pegado de los dibujos estuvieron correctos, para reafirmar el logro de mi propósito pedí que hicieran una

breve exposición donde participaron todos los integrantes, cada uno hizo referencia al el dibujo que le tocó pegar.

Estrategia: Juego de simulación.

Propósito: El niño construirá su conocimiento histórico de la independencia de México.

Previamente, los niños hicieron una investigación a través de un cuestionario (anexo 3) que fue contestado junto con sus padres, y al mismo tiempo colaboraron con ropa e instrumentos para la simulación del tema.

En el grupo repartí pequeños parlamentos basados en la información que dieron en el cuestionario, después de dos ensayos y al día siguiente hicieron la simulación de los personajes. La participación en equipo fue libre, pues cada quien buscó a sus compañeros por afinidad y esto favoreció al desenvolvimiento natural en su actuación.

Hubo avances significativos en cuanto a la expresión comunicativa del niño, los diálogos salían espontáneamente, cambiaron términos formales por términos cotidianos, lo que significó que el niño tomó el lugar de los verdaderos actores y así tuvieron la oportunidad de constituir sus propios conocimientos en esta actividad.

Dentro de los resultados que se obtuvieron fue que a través de la simulación los alumnos identificaron a los principales personajes (93%). Se logró la comprensión e identificación de las causas de la lucha por la independencia (87%), así, como los logros y consecuencias que dejó la lucha (96%).

Durante la realización de las actividades, los niños demostraron entusiasmo en el trabajo. En ella pusieron en práctica habilidades psicoafectivas de cada alumno.

Estrategia: Juego sopa de letras.

Propósito: El alumno identificará los nombres de los personajes que participaron en las dos conmemoraciones de México (13 y 15 de sep.).

Después de un breve recordatorio de los participantes de estas dos fechas, escribimos, leímos y analizamos los nombres en el pizarrón posteriormente les entregué una hoja que contenía la sopa de letras que contenía nombres de los dos temas, jugaron al detective para encontrar los nombres ocultos, iluminaron las líneas verticales de un tema de un color y las horizontales de otro para diferenciarlas.

Esta actividad se relacionó con la anterior, los alumnos reafirmaron sus conocimientos de los personajes y los separaron con el color, entre el juego y el trabajo lograron asimilar quiénes fueron partícipes de cada uno de los pasajes de la historia de México.

El 6% trabajó rápido y correcto en la identificación de los nombres, el 81% alcanzó el objetivo, aunque más lento, pero el 9% lo hizo mal y el 4% no realizó nada.

La lectura y escritura de los niños está en proceso, sin embargo el resultado fue favorable.

Estrategia: Juego de rompecabezas.

Propósito: El alumno descubrirá el contenido de las ilustraciones adquiriendo la habilidad para interpretar lo que observa.

En equipo, los alumnos armaron dos rompecabezas, cada uno con tema diferente (16 de Sept., y 12 de Oct.) con el fin de que diferenciara uno de otro. Esta actividad la trabajaron como un juego y les gustó, como es natural, lo realizaron muchas veces hasta armar el rompecabezas. A través de preguntas indagué si ya conocían el contenido de cada uno de los rompecabezas, sólo uno fue identificado porque el tema ya era conocido por lo que lograron interpretar lo que observaron en ese rompecabezas. Con el otro no conocido realizaron la descripción, comentaron y socializaron

sus conocimientos, posteriormente hicieron predicciones orales, las cuales registré en un papel para que no lo olvidaran para la siguiente clase.

El propósito se logró satisfactoriamente, pues los alumnos descubrieron el contenido de un rompecabezas e interpretaron el contenido en un 90 %, además favoreció su expresión oral. El 10 % logró armar el rompecabezas después de varios intentos, pero no logró interpretarlo porque los conocimientos que tenían del tema anterior ya no lo recordaron.

Estrategia: Juego de secuencia.

Propósito: El alumno ordenará la secuencia de los hechos en el tema descubrimiento de América.

Después de la motivación y la audición de una lectura observaron una lámina grande en el pizarrón, la comentaron y describieron lo observado, a través de un cuestionamiento lo ordenaron oralmente, por equipo estudiaron el significado de cada dibujo para exponerlo, la expresión fue clara y coherente en 5 equipos así como la secuencia de los hechos; el logro en el grupo fue del 78% y el 22% no respondieron al propósito porque la competencia lingüística no fue dominada; otros acapararon más la participación, por lo que fue necesario utilizar preguntas directas para verificar si el contenido lo habían asimilado y si la secuencia de los sucesos fue correcto de acuerdo a los resultados obtenidos, el 84 % logro comprender el tema del 12 de octubre, el porcentaje restante se limitó a escuchar las clases.

Los avances que lograron los niños fue la habilidad de observar las ilustraciones, interpretarlos y exponer el tema mencionando las características importantes al mismo tiempo ordenaron secuencialmente cada uno de los hechos sin el menor trabajo, permitiendo la comprensión del pasaje del descubrimiento de América. Pasaje que forma parte de la Historia de México.

Estrategia: Papiroflexia.

Propósito: El alumno armará un barco simbólico al viaje de Cristóbal Colón.

En la elaboración del barco el alumno puso en juego la creatividad para hacerlo libremente, para algunos fue nuevo el intento y dejaron volar su imaginación, después elaboraron otro, pero recibiendo instrucciones, y un último barco lo elaboraron solos. Hechos los tres barquitos les pusimos nombre, La Niña, La Pinta y La Santa María. Les Pregunté que si estos nombres no les decía algo que ya conocían, las respuestas fueron varias. El 100% elaboró el barco 1, el barco 2 lo realizó el 68% y el barco 3 lo realizó el 90%.

Sin embargo lo más significativo es que hicieron un muñeco que representaba a Cristóbal Colón.

Estrategia: Juego de disfraces.

Propósito: El alumno reconocerá la indumentaria e instrumentos de la época revolucionaria.

A cada equipo le entregué un conjunto de prendas para que disfrazaran a uno de sus compañeros, cuando terminaron, identificaron la indumentaria de la época revolucionaria junto con sus instrumentos; describimos las diferencias de esa ropa con la actual, cuestione a los niños sobre lo que representaban: ¿Por qué se usaba ese tipo de ropa? ¿Cómo imaginaban que eran las casas? ¿Qué alimentos comían? etc. Las respuestas fueron variadas, por último les pedí que eso investigaran con sus padres.

Para el alumno fue fácil conocer como vestían en esa época, lo más sobresaliente fue que les gustó cómo se veían, para el día siguiente se presentaron vestidos de revolucionarios.

La evaluación que realicé en esta actividad fue en binas y consistía en buscar las prendas y los instrumentos de la época revolucionaria y vestirse. El 100 % lo realizó satisfactoriamente de acuerdo a la lista de cotejo.

Estrategia: juego con el alfabeto móvil.

Propósito: los alumnos formarán palabras relacionadas con el tema de la revolución mexicana con el alfabeto móvil.

Se inició la actividad con la lectura compartida de palabras en tiras de papel; se realizaron y después, individualmente, formaron esas palabras en su alfabeto móvil, para después copiarlas en su cuaderno.

Fue una actividad muy sencilla pero manipularon el material, practicaron su lectura y reafirmaron su conocimiento sobre las ropas e instrumentos utilizados en esa época.

El 96 % formó las palabras referentes al tema con el alfabeto y el 4 % de los alumnos no lo lograron por ellos mismos y necesitaron apoyo.

Estrategia: Juego de adivinanzas.

Propósito: El niño reafirmará los personajes que participaron en la Revolución Mexicana.

Se presentaron cuadros con las fotografías de los principales personajes de la Revolución Mexicana y se leyó una pequeña reseña de cada uno, después mencionaba algunas características y ellos adivinaban, se repitió la actividad pero sin cuadros y la respuesta la escribirían en su cuaderno.

Estas respuestas se analizaron y el 81 % alcanzó el propósito, pues a través del juego de adivinar trabajaron la memoria sin abusar de la memorización.

Estrategia: Juego memorama.

Propósitos: El alumno adquirirá habilidades de percepción e identificación de personajes de los pasajes históricos.

Los alumnos trabajaron en equipos de 4 elementos y se les repartió una biografía de los Niños Héroes, Miguel Hidalgo y Josefa Ortiz de Domínguez.

También se les entregó tarjetas que contenían sus nombres. Este juego consistió en que los alumnos observaran las biografías, identificaran que personaje era. En la segunda semana se incluyeron en el mismo memorama la biografía de Cristóbal Colón, de Emiliano Zapata y de Francisco I Madero. Las actividades fueron las mismas y a los alumnos les gustó mucho, además de que el propósito fue realmente alcanzado.

Esto se vio reflejado en la evaluación que se les aplicó a los alumnos y se demostró que el 95 % relacionó el nombre del personaje con el acontecimiento histórico.

Estrategia: La ruleta "Atinale".

Propósito: El alumno reconocerá los derechos y deberes dentro de la escuela.

Al inicio de la clase de historia comentamos acciones que realizamos en la escuela, se mencionaron varias y las escribía en el pizarrón. Después les presenté la ruleta que contenía algunos derechos y deberes.

La idea era que pasaran todos a jugarla, pero nos llevamos mucho tiempo, por lo que solo un elemento de cada equipo pasó a manipularla, cuando paraba en donde indicaba la flecha el enunciado era leído por todos

en voz alta. Para eso cada niño contaba con una hoja dividida en dos, un espacio para los derechos y otro para los deberes; cuando paraba la ruleta y era leído el enunciado los alumnos ordenaban la oración en el espacio correspondiente en forma escrita.

La actividad les gustó, todos querían jugar pero como no tuvieron oportunidad quedaron inquietos, por eso a la hora de recreo me quedé jugando con 5 niños que no saben leer y aproveche para leer junto con ellos las oraciones, pero lo más importante fue que si no podían leer les ayudaba, entonces preguntaba, ¿es derecho o deber? ellos lograban responder correctamente, después les pedí que corrigieran su escrito.

Para evaluar esta actividad hice uso de la lista de cotejo, la cual arrojó que el 93 % logró identificar las oraciones y las escribieron correctamente en el espacio de los derechos o en su caso el de los deberes.

Estrategia: El juego el navío

Propósito: El niño clasificará los derechos y deberes, para después comprender la importancia de ellos y conocer el documento donde están escritos "La Constitución".

Esta actividad se realizó en el patio, formados en círculo se jugó al navío, juego que consistía en echar la pelota a cualquier compañero y el que la atrape le correspondió mencionar un derecho en general y en la escuela, (1^{ra}. ronda) y en la segunda ronda, se mencionaron los deberes. Dentro del salón les pedí que escribieran enunciados, utilizando los derechos o los deberes en tiras de papel.

Los alumnos investigaron un derecho o un deber diferente para presentarlo al siguiente día, con ello elaboramos un pequeño libro al que le llamamos Constitución.

Par la evaluación se elaboró una lista de cotejo, la cual indicó que el 91 % alcanzo el propósito; logró conocer que los derechos y los deberes son importantes para los niños.

4.4 Recomendaciones para reestructurar la propuesta de innovación.

A lo largo del trabajo realizado dentro del salón de clases participamos agentes activos, en ello se demostró que si existe congruencia entre el enfoque constructivista, base en la que se fundamenta la didáctica de la alternativa, la cual posibilitó el proceso de socialización que se dio al trabajar en equipos donde los alumnos tuvieron la oportunidad de participar activamente para expresar su forma de pensar, sentir, escuchar y conocer los puntos de vista de sus compañeros. Sin embargo, sugiero que los trabajos por equipo se organicen mucho mejor para evitar la indisciplina que en momentos determinados se presentó.

Los referentes conceptuales de la problemática, la alternativa del juego, así como las estrategias aplicadas y su evaluación se realizaron satisfactoriamente, por lo que considero que el trabajo expuesto no tiene necesidad de alguna modificación.

CONCLUSIONES

El juego como recurso didáctico en el trabajo docente ha favorecido la enseñanza de la historia en el grupo de primer año, con el propósito de lograr en los alumnos un aprendizaje significativo.

Si bien es cierto que en los últimos años se ha notado la deficiencia de conocimientos en la asignatura de historia en todos los grados y niveles de estudio, debido a las diversas circunstancias que no han permitido considerarla importante, específicamente en la Educación Primaria, un factor que ha predominado es la indiferencia que muestran los docentes en su labor.

La enseñanza de la historia de manera significativa en los temas de pasajes y personajes de la historia de México ofrece mejores resultados.

El trabajo docente se va perfeccionando a través de múltiples y variadas estrategias que se buscan para favorecer el aprendizaje de contenidos históricos complejos; acciones que hacen de esta materia importante, interesante y significativa.

Para despertar el entusiasmo de los alumnos por trabajar con los temas de historia de México no se necesitan gritos, amenazas o golpes, lo que se necesita son actividades que propicien aprendizajes significativos.

El juego tiene una gama de actividades que difícilmente aburren a los niños, actividades que se utilizan como estrategias didácticas para alcanzar un aprendizaje más atractivo y permanente.

Durante y al final de mi propuesta de trabajo, los niños demostraron interés por la historia, aprendieron a trabajar en equipo lo que permitió la interacción y organización del grupo.

Todas las asignaturas que forman el plan y programa de estudio a nivel primaria tienen un propósito fundamental en la formación educativa de los alumnos, es tarea del docente dar importancia a cada una de ellas.

De manera personal concluyo que la historia debe considerarse como historia viva y no del pasado, pues a través de ella conocemos las causas que han originado los cambios en la vida natural, social, política y cultural del mundo y los seres que la forman. Para ello puedo decir que hay varios caminos que nos llevan al conocimiento, solo falta buscarlos, explorarlos y analizar cuáles son los que alcanzan el verdadero fin "El aprendizaje significativo" en los alumnos.

El docente que se arriesgue a buscar nuevas alternativas en su trabajo, logrará en sus alumnos una educación de calidad, educación que México necesita para enfrentar los retos del mañana.

BIBLIOGRAFÍA

- AJURIAGUERRA J. "El desarrollo infantil según la psicología genética". en antología básica: El niño, desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. UPN. México, 1994. pp. 25-27.
- ANGELES, Ángeles, Alba. Rocha y Alvarado, Raúl Fidel. Historia 1. Editorial Angeles, primera edición, México, DF; 1992. 204 pp.
- BRUNER, J. "Juego, "Pensamiento y lenguaje". en antología básica: El niño: desarrollo y proceso de construcción del pensamiento. UPN. México, 1994. pp. 81-86.
- CASANOVA María Antonia "Reformar la evaluación para reformar la enseñanza" en: La evaluación educativa, cooperación Española SEP. México, 1998. 262 pp.
- CEMBRANOS Fernando "La evaluación" en antología básica: Aplicación de la Alternativa: innovación. UPN. México, 1994. pp. 33-35.
- COLL, Cesar. "La construcción del conocimiento en el marco de las relaciones interpersonales y sus implicaciones para el currículum escolar". en: Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Paidós, México, 1997. pp.31-38.
- COLL, Cesar. "Constructivismo e intervención educativa: ¿Cómo enseñar lo que se ha de construir?". en antología básica: Corrientes Pedagógicas contemporáneas. UPN. México, 1994. pp.9-23.
- DELVAL, Juan. "Los tipos de juego". en antología básica: El juego. UPN. México, 1994. pp. 11--27.
- KEMMIS, Stephen "La teoría del currículum como ideología". En antología básica. Análisis curricular. UPN. México, 1994. pp.177-191.
- MARTÍN, Elena "jugando hacer historia: Los juegos de simulación como recurso didáctico". en antología básica: Construcción del conocimiento de la historia en la escuela. UPN. México, 1994 pp.132-135.
- PANSZA, González Margarita "Instrumentación didáctica. Conceptos generales". en antología básica: Planeación, evaluación y

- comunicación en el proceso enseñanza aprendizaje. UPN. México, 1994. pp. 9-37.
- RAMSEY, M. E. y Bayles K. M. "Valores y propósitos del juego". en antología básica: El juego. UPN. México, 1994. pp. 281-283.
- SACRISTAN, José Gimeno y Ángel L. Pérez Gómez "La selección cultural del currículum". en antología básica: Análisis curricular. UPN, México, 1994. pp.30-59.
- SELLTIZ, "Estrategias de evaluación en el aula". En antología básica: Alternativa de innovación. UPN. México, 1994. pp.60-90.
- SEP." "Enfoque de historia" en: Plan y programas de estudio Educación Básica Primaria". México, D.,F. 1993. 162 pp.
- SEP. "Libro para el maestro" en: Conocimiento del Medio, primer grado. México, D. F. 1998. 62 pp.
- SHOWELL, J. T. "Historia" Historia del mundo antiguo. Fondo de cultura económica. México, D. F. 1940. 132 pp.
- USET. "El nuevo enfoque de la enseñanza de la historia en la escuela primaria": en antología: Área de actualización educativa. México, D. F. 1997. pp. 91
- VYGOSTSKI, L. S. "El papel del juego en el desarrollo del niño". en antología básica: El juego. UPN, México, 1994. p.61-70.

ANEXOS

ANEXOS 1

ESCUELA PRIMARIA JUSTO SIERRA

CUESTIONARIO 1

APLICADO A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA PRIMARIA JUSTO SIERRA DEL BARRIO DE SAN ANTONIO, HUAMANTLA, TLAX.

- 1.- ¿Cuál de las asignaturas del currículum de primaria le gusta enseñar con entusiasmo a sus alumnos?-----

- 2.- ¿ Por qué?-----

- 3.- A usted profesor, ¿Qué asignatura le gusta más?-----

- 4.- ¿ Trabaja todas las materias con la misma importancia?-----

- 5.- ¿ Qué opina sobre la asignatura de historia?-----

- 6.- ¿ Qué tiempo le dedica para enseñar historia en la semana?-----
- 7.- ¿ Elabora material didáctico para su enseñanza?-----

- 8.- ¿ Emplea algún tipo de motivación?-----
- 9.- Los alumnos que atiende actualmente en que materia el aprovechamiento escolar se presenta bajo? -----
- 10.- ¿ Considera usted que la actitud del profesor en cuanto a su enseñanza influye en el aprovechamiento escolar?-----

POR TU COLABORACIÓN GRACIAS COMPAÑERO PROFESOR
APLICADOR. JUANA MEXICANO CRISTÓBAL

ANEXO 2
CUESTIONARIO 2

ALUMNOS DE LA ESCUELA PRIMARIA JUSTO SIERRA

1.- ¿Cuál de las materias te gusta trabajar en clase?-----

2.- ¿ Por qué?-----

3.- ¿ Qué materia no te agrada?-----

4.- ¿ Por qué?-----

5.- ¿ Sabes que es la historia?-----

6.- En los años anteriores ¿ Cómo te han enseñado esta materia?-----

7.- ¿ Cómo te gustaría que tu maestro te enseñara los pasajes históricos?--

8.- ¿ Para que nos sirve aprender historia en la escuela primaria?-----

PROFESORA JUANA MEXICANO CRISTOBAL

ANEXO 3
CUESTIONARIO 3

NOMBRE DEL ALUMNO-----

PREGUNTA A TUS PADRES O ABUELOS LO SIGUIENTE Y
ESCRÍBELO.

1.- ¿ Qué se festejó el 15 de septiembre?-----

2.- ¿ Qué personajes recordaron? -----

3.- ¿ Qué hicieron esos personajes? -----

4.- ¿ Qué motivo tuvieron para realizar esa lucha?-----

5.- ¿ Qué personaje le gustaría ser si usted hubiese participado en esa
lucha?-----

6.- ¿ Qué hubiese hecho?-----

7.- ¿ Porqué?-----

8.- Busque alguna prenda de vestir que usaron esos personajes (o
parecido) y préstesele a su hijo (a) para la siguiente clase.

NOMBRE DEL ENTREVISTADO-----