



UNIDAD AJUSCO

TITULO DE LA TESINA

TESINA

**“Propuesta educativa computacional para la
comprensión de la historia en un grupo de 3° grado
de educación primaria”**

**QUE PARA OBTENER EL DIPLOMA DE
ESPECIALIZACIÓN EN COMPUTACIÓN Y EDUCACIÓN**

PRESENTA:

MA. CRISTINA HERNANDEZ MORALES

ASESOR:

MÉXICO, DF. MARZO DE 2008

SIMPLEMENTE GRACIAS....

Gracias a todos los que me han apoyado en la realización de este trabajo:

Gracias a DIOS por darme esta oportunidad de superarme día a día, gracias por todo el apoyo de la autora de mis días (MI MADRE) que supo aguantarme durante todo este tiempo, gracias a mis dos amores (DIEGO Y FER) que son la alegría de mis días, gracias a mis compañeras (ALMA E IVETTE) con las que he logrado formar una bonita amistad, gracias al apoyo de mis profesores (ROGELIO, ESPERANZA Y ALBERTO) sin ellos no hubiera logrado este trabajo.

Hoy al terminar este reto que inició hace dos años no puedo decir otra cosa más que...

GRACIAS

INDICE

PÁGINA

⊕ INTRODUCCION	4
-----------------------	---

PRESENTACION DE LA PROPUESTA

▪ PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
▪ JUSTIFICACION	8
▪ OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	11

CAPITULO I PARA SABER MÁS.

1.1 ¿QUE ES HISTORIA?	12
1.2 PROPOSITOS DE LA HISTORIA	13
1.3 LA HISTORIA Y SU RELACION CON EL JUEGO	15
1.4 VALOR FORMATIVO DE LA HISTORIA	16
1.5 ESTADIOS DEL DESARROLLO COGNITIVO	18
1.6 TEMAS A TRATAR DENTRO DE LA PROPUESTA	20
✓ CARACTERISTICAS DE LOS AZTECAS	20
✓ LLEGADA DE LOS ESPAÑOLES A AMERICA	21
✓ CONQUISTA DE MÉXICO	21

CAPITULO 2 ¿CÓMO TRABAJAR LA PROPUESTA EDUCATIVA?

2.1	INTRODUCCION AL MANUAL DE SUGRENCIAS	23
2.3	PRESENTACION DE LA PROPUESTA	24
2.2	DESARROLLO DE ACTIVIDADES:	
▪	AZTECAS	30
▪	ESPAÑOLES	38
▪	LA CONQUISTA	51

CAPITULO 3 PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

4.1	INTRODUCCION AL PROTOCOLO	58
4.2	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	59
4.3	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	59
4.4	HIPOTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	59
4.5	VARIABLES E INDICADORES	59
4.5	METODOLOGIA	59
4.6	ANALISIS ESTADISTICO	61
	ANEXOS	65
	BIBLIOGRAFIA	70

INTRODUCCIÓN.

“El pasado no solo permite comprender mejor el presente; comprender mejor el presente también permite comprender mejor el pasado”.

Sabemos que el tiempo es algo que no se detiene y que a diario ocurren sucesos que van transformando las costumbres de una sociedad, la tecnología avanza a pasos acelerados y el pensamiento de las personas cambia constantemente. Las nuevas generaciones están inmersos en una combinación de diversas costumbres y es necesario que conozcan sus raíces como sociedad, para que así comprendan que mucho de lo que hoy viven es el resultado de las transformaciones históricas que su nación a tenido.

Desde siempre se han estudiado aspectos relevantes de la historia en todos los niveles educativos, con el fin de que los chicos aprendan de su pasado y así poder comprender mejor su presente, sin embargo, este objetivo no se ha logrado por completo ya que en ocasiones, como profesores, hemos caído en el juego de la transmisión de conocimientos y en la repetición de fechas sin detenernos a pensar si el niño está reflexionando o comprendiendo los procesos de cambio a través del tiempo. Las clases de historia se vuelven aburridas y lo que parecía ser un viaje interesante a través del tiempo, termina por ser una clase aburrida y sin interés para el alumno.

Es por esto que ante la necesidad de que el alumno comprenda la importancia de conocer su pasado y los cambios que se han tenido en la sociedad en la cual el está inmerso, se ha elaborado la presente propuesta, titulada: “De Tenochtitlan a la Conquista” propuesta educativa computacional para la comprensión de la historia en 3° grado de educación primaria, la cual está destinada a niños de tercer grado de educación primaria y cuyo objetivo principal es que el alumno reafirme sus conocimientos de historia a través de la interacción con la computadora conociendo así parte del pasado del Distrito Federal, específicamente las

características más relevantes de la ciudad de Tenochtitlan y la llegada de los españoles hasta la conquista. El alumno al trabajar con esta propuesta comprenderá que la ciudad de Tenochtitlan tenía ciertas características que cambiaron con la llegada de los españoles, además comprenderá que al registrarse un hecho histórico como fue la lucha entre aztecas y españoles y la derrota de estos, sabrá que todas esas características analizadas en un principio fueron modificadas y que han sido antecedentes de lo que hoy vivimos como sociedad.

El presente trabajo de esta propuesta, esta dividido en apartados que van desde un análisis de lo que actualmente se trabaja en el área de historia hasta una serie de fundamentos teóricos que me permiten conocer cómo son los procesos por los cuales el alumno va conociendo la historia y por ultimo se plantea la investigación que me llevará a comprobar el funcionamiento de esta propuesta con los alumnos.

Así este trabajo queda con las siguientes características:

✓ **PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

Para realizar la presente propuesta fue necesario revisar la forma en como se trabajan los contenidos de historia dentro del aula, justificar el origen de este trabajo y marcar los objetivos o metas que se pretenden alcanzar al trabajar con ella. Además de hacer una comparación entre la forma usual de trabajar la historia dentro del aula y las ventajas que podría tener el cambiar estas formas haciendo uso de las bondades que nos puede ofrecer la computadora.

✓ **CAPITULO I: PARA SABER MÁS**

En toda propuesta es importante un sustento teórico, una base en la cuál esté apoyado dicho trabajo, por lo tanto en el segundo apartado de esta propuesta esta enmarcado el propósito de la historia cómo asignatura dentro de la escuela primaria, algunos elementos importantes a desarrollar en el niño y la teoría de Jean Piaget sobre el desarrollo de la noción del tiempo en el niño así

como su teoría del cognocitivismo. Además se incluye información acerca del tema que se esta trabajando en la propuesta, es decir, información acerca de las características de los aztecas, fundación de la ciudad de Tenochtitlan, llegada de los españoles y el proceso de la conquista.

✓ **CAPITULO 2: ¿CÓMO TRABAJAR LA PROPUESTA EDUCATIVA?**

En esta tercera parte encontraremos todo el desarrollo de la propuesta pedagógica, en dónde están explicadas cada una de las actividades a trabajar dentro del programa, el objetivo y la sugerencia didáctica de cada una de ellas, para que de esta forma el profesor o cualquiera que aplique la propuesta pueda conocer cada una de las funciones del programa y la manera en cómo las puede ejecutar dentro del aula.

✓ **CAPITULO 3: PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN**

En la última parte de este documento se presenta el protocolo de la investigación de esta propuesta, en el cual están planteados los pasos a seguir para realizar la investigación de la propuesta pedagógica y así poder determinar cuál es su alcance dentro del aula de clases, si es que realmente puede funcionar como una forma distinta de manejar los contenidos de historia en el aula y qué beneficios puede traer para el alumno.

Así de esta manera se plantea esta propuesta pedagógica cuyo fin es modificar los esquemas y formas de trabajar dentro del aula pudiendo ofrecer al alumno alternativas para su conocimiento, llevándolo a algo que él conoce y que sabemos hoy en día es de gran utilidad: la computadora.

PRESENTACION DE LA PROPUESTA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Dentro de la escuela primaria existe una signatura llamada Historia que a partir de tercer grado el alumno comienza con el estudio formal de ésta. Esta asignatura es importante que los alumnos la trabajen ya que de ella depende que conozcan el pasado del país dónde vive.

Para cualquier nivel escolar es importante que se conozcan los hechos históricos que han marcado la vida de una sociedad, ya que sin estos antecedentes la sociedad no entendería su presente. Recordemos que uno de los principales objetivos de la historia es desarrollar la identidad nacional en el sujeto, dicha identidad se refiere a que el sujeto logre sentirse parte del lugar donde habita y que logre comprender que todas las acciones que como sociedad hacemos marcan la historia del lugar donde habitamos.

Y ya que esta asignatura es importante en la formación de sujetos es bueno que como base se desarrolle en los niños que cursan la educación primaria. Dentro de la escuela, el estudio de la historia comienza de lo particular a lo general, desde la historia del lugar dónde vive, es este caso Distrito Federal, hasta la historia de su país, finalizando con los aspectos más importantes de la historia universal.

En este caso, mi trabajo estará basado en la historia que los niños aprenden en tercer año: La historia del Distrito Federal. Específicamente México-Tenochtitlan y la Conquista.

Durante mí práctica docente me he percatado que a los niños se les dificulta entender los hechos del pasado y más aún las fechas y personajes de las etapas

históricas. Para la mayoría de los alumnos la asignatura de historia es aburrida o difícil de comprender. Es por esto que veo como necesidad crear una estrategia que ayude al alumno a comprender aspectos de la historia que son importantes en su formación. Y siendo la ciudad de Tenochtitlan una de las primeras ciudades del Distrito Federal y la última del México Prehispánico, es importante que el alumno conozca los aspectos más importantes de este lugar además de todo el proceso de la conquista que se dio a partir de la llegada de los españoles.

Así surge esta propuesta pedagógica con el nombre: “Propuesta educativa computacional para la comprensión de la historia” cuyo principal objetivo es que el alumno conozca parte de la historia del Distrito Federal, reconociendo que un hecho histórico puede cambiar la vida de una sociedad y disfrute el trabajo que esta realizando.

JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Durante mucho tiempo se ha considerado a la Historia como una asignatura aburrida y un tanto difícil remitiéndonos a la memorización para cumplir con un número de aciertos para acreditar el examen.

Con las reformas educativas se ha buscado darle otro sentido a esta asignatura para que el alumno logre asimilar conocimientos que le ayuden en su vida cotidiana. En el Plan y Programas de estudio 1993 se menciona que la Historia tiene un valor formativo en el que se pretende adquirir valores y habilidades que le permitan al alumno desarrollar su propia identidad nacional, asimilando que los hechos históricos del presente son el resultado del pasado.

A partir de este planteamiento surge la necesidad como docente de desarrollar estrategias adecuadas a los niveles de comprensión de los alumnos del nivel básico, en este caso alumnos de tercer grado (7 y 8 años), estrategias que le sean atractivas y motivadoras para que no solo se queden con la información que se les

presenta en la escuela sino que por su cuenta busquen indagar nuevos conocimientos.

Así pretendo con esta propuesta lograr la adquisición del conocimiento de la historia que le sea favorable al alumno. Y a partir de esta idea surge la propuesta didáctica: “Propuesta educativa computacional para comprender los cambios en la ciudad de Tenochtitlan a partir de la llegada de los españoles”

Haré uso de la computadora para esta propuesta pedagógica ya que hoy en día resulta una herramienta útil para el trabajo en el aula, y permite que el alumno pueda observar imágenes lo más reales posibles además de que el alumno podrá trabajar en diversas actividades cuyo fin es que él mismo pueda ir construyendo su propio conocimiento. Esto a diferencia del método convencional hace que el alumno no solo lea, subraye, anote ideas en su cuaderno o que resuelva ejercicios escritos; sino que además se interese por el trabajo ya que la computadora le será atractiva por las bondades que ésta tiene como la interacción entre alumno e información.

Así la propuesta pedagógica esta basada principalmente en enseñar al alumno parte de la historia del Distrito Federal, como la fundación de la ciudad de Tenochtitlan y el proceso de la conquista hasta su consumación el 13 de agosto de 1521. Para ello es necesario realizar diferentes actividades que el alumno tiene que ir resolviendo una serie de actividades en las que tiene que ir construyendo su conocimiento acerca de este tema, aquí el alumno se dará cuenta de las principales características de la ciudad de Tenochtitlan, cómo fue la llegada de los españoles a esta ciudad y todos los cambios que se suscitaron a partir de este hecho. La lucha que se dio entre españoles y aztecas y el apoderamiento de la ciudad de parte de los españoles en 1521.

Todas estas actividades se realizaran con la ayuda de la computadora, con ésta el alumno interactuará con el conocimiento y lo reforzará con actividades extras; todo

esto es con el fin de que el alumno logre comprender los contenidos de historia de una manera diferente.

Ya que a lo largo de mucho tiempo hemos aprendido historia a partir de varias formas: con lecturas, resúmenes, ejercicios, visitas a museos o zonas arqueológicas, etc. Sin embargo no ha sido suficiente para que el alumno asimile y comprenda los cambios históricos ya que con frecuencia nos damos cuenta que el alumno confunde personajes o fechas de la historia y que olvida los conocimientos de historia que trabaja en el aula.

No ha sido mala esta forma de enseñanza ya que muchos hemos aprendido de esta forma y a algunos nos ha gustado, otros simplemente se han olvidado de ella.

Entre la propuesta pedagógica y el método convencional hay similitudes y diferencias. Entre las similitudes están los contenidos de historia que se están manejando los cuales son de acuerdo al plan y programas para la educación primaria, además de la intención de que el alumno conozca su historia y asimile los procesos de cambio. Sin embargo hay diferencia al buscar la propuesta pedagógica trabajar a través de una computadora dejando aún lado la memorización o los resúmenes y buscando que el alumno se interese por lo que esta trabajando. Además de que pretende que el alumno logre comprender que todo hecho marca la historia en cualquier momento y que todo cambio lleva un proceso.

OBJETIVOS

Los objetivos que pretendo cumplir con esta propuesta son:

- ❖ Despertar en el alumno el interés por la adquisición de conocimientos históricos.
- ❖ Que el alumno reconozca los cambios que se dieron en la ciudad de Tenochtitlan a partir de la llegada de los españoles.
- ❖ Identificar personajes y principales acontecimientos durante la época de la Conquista de nuestro país.

PARA SABER MÁS

¿QUÉ ES HISTORIA?

La historia tiene su fundamento propio: ir más allá de las enseñanzas académicas tradicionales y atender a otros aspectos que suponen desarrollo de capacidades, de hábitos y de actitudes.

La historia es la rama de las ciencias sociales que estudia y analiza el pasado del hombre, los acontecimientos ocurridos, sus causas, su desarrollo y las consecuencias de las mismas.

Comprender la historia significa poder establecer relaciones de influencia, tanto de unos hechos con otros en un mismo tiempo. A la historia le interesa saber qué influye o produce directamente los cambios, le interesa la causalidad temporal.

“Los sucesos históricos se conocen gracias al trabajo de los historiadores y diversas ciencias auxiliares que complementan la labor. Cada uno de estos hechos no son hechos aislados sino que aparecen relacionados en **espacio y tiempo**. Sobre cada uno de ellos influyen características geográficas y acontecimientos pasados. A su vez forman parte de las causas que permiten el desarrollo de futuros eventos.”¹

El aprendizaje de la historia es una herramienta esencial para la formación humana ya que le ayuda al niño a ubicarse dentro del proceso general de la evolución de la sociedad de la que forma parte desarrollando así su identidad personal y comunitaria. Por ello es necesario señalar los propósitos del aprendizaje de la historia.

¹ www.escolar.com.mx LA HISTORIA.

PROPOSITOS DE LA HISTORIA

Lo que se puede esperar en el nivel de educación primaria es que los niños tengan un esquema de ordenamiento de las épocas de la historia de México dándole algún sentido.

A partir del plan de estudios de 1993 de educación primaria se reintegraron diversas materias, entre ellas la historia, la cual por años había estado inmersa en la asignatura de las ciencias sociales. Con esta integración de la historia en el aula surgen propósitos o metas que son necesarias cubrir, entre ellas se encuentran:

- ❖ Desarrollar el interés por el pasado.
- ❖ Aprender sobre las situaciones y acontecimientos más importantes de su propio país.
- ❖ Comprender la diferencia entre pasado y futuro.
- ❖ Comprender que los sucesos tienen una multiplicidad de causas.
- ❖ Estimular la comprensión de los procesos de cambio y continuidad.
- ❖ Mejorar la comprensión de nosotros mismos.
- ❖ Impulsar el desarrollo de la conciencia histórica.

Además de que se espera que el aprendizaje de la historia contribuya a la educación personal y social del niño, desarrollando actitudes, valores y estimulando una comunicación clara. Estas metas sirven de marco a los objetivos que a continuación se detallan.

A la edad de 7 años aproximadamente, los alumnos deberían ser capaces de:

- Comenzar a comprender que ellos mismos viven en y forman parte de un país, un comunidad, y un mundo con su propia herencia e historia.
- Disponer objetos o imágenes que presenten rasgos históricos particulares en una secuencia de “antes” o “después” y dar razones para ello.

- Utilizar la imaginación y los datos para describir cómo era la vida en épocas pasadas.²

Se puede decir que al enseñar a los niños conceptos históricos se les ayuda a entender los valores, que son cruciales en la sociedad.

“La historia estudia el pasado y los cambios que experimentan las sociedades a través del tiempo. Tiempo, pasado, sociedad y cambio son conceptos fundamentales de la historia, cuya comprensión se dificulta para los niños.”³

Para los niños es complicado hablar de historia, ya que les es difícil comprender los cambios en una sociedad a través del tiempo, es por ello que es importante tomar en cuenta algunos elementos que son importantes para desarrollar la noción del tiempo en el niño, dichos elementos más importantes son:

- ⊕ **SECUENCIA CRONOLOGICA.** Los niños comienzan a secuenciar acontecimientos describiendo el patrón que siguen sus propias vidas. El hecho de describir acontecimientos de su propia vida puede ayudar a los niños a plasmar la secuencia de acontecimientos en relatos. Los niños aprenden a secuenciar cronológicamente a partir de la lectura de un cuento haciendo que el pequeño logre identificar lo que sucedió primero, los acontecimientos que le siguieron y la forma en cómo concluyó el relato. Además se puede hacer uso de otros recursos como ordenando fotografías u objetos, o escuchando relatos orales.
- ⊕ **CAUSA Y EFECTO.** Los niños deben aprender a crear modelos de sus propias experiencias, a relacionar causa y efecto, a secuenciar, ordenar y agrupar, a aclarar su pensamiento sobre las ideas, los sentimientos y los acontecimientos. Esto es que los niños desde pequeños y a través de los cuentos o narraciones vayan adquiriendo las nociones de causa y efecto que en años posteriores tomarán mayor significado para ellos.

² H. PLUCKROSE. Enseñanza y aprendizaje de la historia.

³ Libro para el maestro. Historia cuarto grado. SEP

- ⊕ **SEMEJANZA Y DIFERENCIA ENTRE PASADO Y PRESENTE.** Piaget demostró que los niños solo aprenden a formar conjuntos de objetos con características comunes. Esto significa que los niños pueden empezar a ordenar lo “antiguo” y lo “nuevo” y a dialogar sobre las razones por las que ponen un objeto en uno u otro conjunto. Para ellos es necesario estimular a los niños desde pequeños para que hagan colecciones y observen, hablen y tengan en cuenta las semejanzas y diferencias entre ellas. Deben comenzar a distinguir entre el pasado y el presente en sus propias vidas y en las de sus familias.

En conclusión, se pretende que el niño desde pequeño sea estimulado a través de juegos y actividades diarias para empezar a adquirir los elementos de historia necesarios para su desarrollo. Por lo que el juego toma un papel importante dentro del desarrollo del niños y a continuación se describe la relación entre este y la asignatura de historia.

LA HISTORIA Y SU RELACION CON EL JUEGO.

Los niños necesitan explorar, por medio del juego, el mundo en que viven y su relación con él. El pensamiento histórico puede desarrollarse a través del juego en relación con las personas, lugares, acontecimientos y relatos del pasado, porque ese juego supone hacer inferencias sobre cómo se utilizaban esos objetos y como influían en la vida de la gente.

El juego es una forma excelente de presentar la historia a los niños.

1. Les ayuda a dar sentido a lo que han aprendido, a explorarlo y a desarrollarlo y a integrarlo con lo que ya saben. Los relatos sobre el pasado tienen una estructura que los niños pueden reinventar en el juego.
2. El juego permite explorar a los alumnos los límites entre la imaginación y la realidad que, resultan borrosos para los niños. En el juego, los niños son capaces de vivir en varios mundos a la vez, el cotidiano y el imaginario.
3. El juego les permitirá rechazar lo que no pueden interiorizar y a lo que no puedan dar sentido.

La función del maestro es esencial para garantizar el valor óptimo del juego. El juego no se desarrolla solo, el profesor tiene que proporcionar materiales y construir un ambiente relacionado con un relato, una visita o una reconstrucción en vivo de la historia que los niños hayan visto.

La historia como asignatura dentro de la escuela primaria, tiene una gran relación con otras asignaturas lo que la hace importante dentro del ámbito escolar, por lo que resulta importante indagar sobre el valor formativo de la misma.

EL VALOR FORMATIVO DE LA HISTORIA.

La historia tiene un valor formativo muy interesante ya que su estudio es fundamental en la formación de los seres humanos, porque la sociedad humana tiene historia, no surge espontáneamente y la sociedad humana en gran parte es producto de su propio aprendizaje.

Dado que el presente trabajo esta enfocado en alumnos de tercer grado de primaria, es importante conocer que en este nivel el alumno se prepara para conocer la historia de la entidad dónde habita y lo más adecuado es estudiar algunos elementos de historia de la localidad y promover que los niños se familiaricen con el tipo de cambio que ocurren en ella y que son relativamente observables.

Para la enseñanza de la historia se han planteado algunas constantes que el niño va desarrollando a lo largo de su vida escolar, para la realización de este trabajo se manejaran las siguientes:

TEMPORALIDAD: es el tiempo histórico, esta relacionado con las duraciones, sucesiones y cambios de hechos sociales que tienen un pasado, un presente y un futuro.

CAUSALIDAD: la historia es un proceso en el que los acontecimientos se encadenan de formas diversas, es importante que los alumnos se expliquen los hechos históricos como parte de esa cadena, al tiempo que reconozcan las causas que los provocaron y las consecuencias que promovieron.

RELACION PASADO PRESENTE: esta relación puede convertir el conocimiento en algo significativo para los niños ya que el pasado explica el origen de muchas de las situaciones cotidianas actuales y esta presente en todas las acciones de la vida social.

Para llevar a cabo esta propuesta fue necesario indagar cómo se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de los alumnos encontrando dentro de la **Teoría Cognoscitiva** y en Piaget un sustento para este trabajo.

La teoría cognoscitiva del aprendizaje sugiere que las estructuras del conocimiento se establecen durante el crecimiento del niño. Durante su crecimiento, los niños añaden información nueva a las estructuras y a veces reformulan las principales. Esta teoría no considera al sujeto, que aprende, como un simple registrador de eventos externos. El individuo que aprende es considerado, más, bien, como un participante muy activo del proceso de aprendizaje. La teoría cognoscitiva del aprendizaje puede ser aplicada, con mucho acierto, a situaciones en las que los alumnos tienen dificultad para aprender habilidades complejas. Al respecto sería importante señalar lo que Piaget habla acerca del desarrollo cognitivo del alumno.

Piaget en su teoría del desarrollo cognitivo indagó cómo van evolucionado los esquemas y el conocimiento a lo largo de las diferentes edades de los niños. Para hacer más fácil el estudio de estas evoluciones en el niño, Piaget las dividió en estadios. Los estadios piagetianos suelen coincidir con adquisiciones y cambios en el comportamiento infantil observables. Así dichos estadios han quedado de la siguiente manera:

ESTADIOS DEL DESARROLLO COGNITIVO.

ición del esquema medios-fines. Aplicación de este esquema a la solución de problemas prácticos.

Operacional concreto (2-12 años)

Subperíodo preoperatorio (2-7 años)

Transición de los esquemas prácticos a las representaciones. Manejo frecuente de los símbolos. Uso frecuente de creencias subjetivas: animismo, realismo y artificialismo. Dificultad para resolver tareas lógicas y matemáticas.

Subperíodo de las operaciones concretas (7-12 años)

Mayor objetivaciones de las creencias. Progresivo dominio de las tareas operacionales concretas (seriación, clasificación, etc.)

Operacional formal (12-15 años y vida adulta)

Capacidad para formular y comprobar hipótesis y aislar variables. Formato representacional y no sólo real o concreto. Considera todas las posibilidades de relación entre efecto y causa.

Utiliza una cuantificación relativamente compleja (proporción, probabilidad, etc.).

Piaget defiende la hipótesis de que el sujeto explora activamente su entorno, creando a partir de sus acciones, estructuras internas que le permiten ir conociendo el mundo de forma cada vez más estable y objetiva.

Ya que esta propuesta esta dirigida a niños de tercer grado (8-9 años) estaremos hablando que se encuentran dentro del subperíodo preoperatorio, las características de este subperíodo son:

- ✓ Se logra una mayor estructuración de las habilidades cognitivas.
- ✓ Capacidad de realizar operaciones mentales.
- ✓ Capacidad de conservar, clasificar, seriar y la de resolver problemas que impliquen nociones científicas similares, comprensión de las nociones de movimiento, velocidad y tiempo.

“Además para Jean Piaget los niños perciben el tiempo progresivamente en tres etapas: el estadio del *tiempo vivido*, el estadio del *tiempo percibido* y el estadio del *tiempo concebido*.”⁴

El tiempo vivido son las experiencias personales y directas de carácter vivencial. El niño a partir de sus propias experiencias que va acumulando a lo largo de los primeros años de vida comienza a organizar sus experiencias en orden y tiempo.

El tiempo percibido son las experiencias situadas externamente, duraciones, representadas en espacios que el niño va adquiriendo paulatinamente.

El tiempo concebido son las experiencias mentales que prescindan de referencias concretas.

En conclusión se puede decir que la comprensión del tiempo está muy relacionada al conocimiento físico y social; y el niño lo construye a través de las siguientes fases:

1. Concibe el tiempo solamente relacionado al presente, no contempla mentalmente el pasado ni el futuro. Tiene una dimensión única del tiempo.
2. Comienza a entender que el tiempo es un continuo, que las cosas existen antes de ahora y que existirán después de ahora.
3. Usa el término de mañana o ayer, quizás no acertadamente, pero con indicios de que comprende la existencia de un pasado y un futuro.
4. Reconstruye hechos pasados, pero no lo hace secuencial ni cronológicamente. Por ejemplo, si le pedimos que nos cuente cómo hizo su pintura, lo podrá contar, pero no secuencialmente, por dónde empezó, que hizo después y así sucesivamente.
5. Reconstrucción secuencial y cronológica del tiempo y comprensión de las unidades convencionales del mismo. Por ejemplo: semana, mes, hora, etc. En esta fase el niño ya comienza a mostrar una visión objetiva del tiempo.

⁴ GARRIDODOMINGUEZ MA. CONCEPCIÓN Didáctica de las ciencias sociales. Madrid 2004

TEMAS A TRATAR DENTRO DE LA PROPUESTA

CARACTERISTICAS DE LOS AZTECAS

Aztecas o Mexicas, fue el pueblo que dominó el centro y sur de México, en Mesoamérica, desde el siglo XIV hasta el siglo XVI y que es famoso por haber establecido un vasto imperio altamente organizado, destruido por los conquistadores españoles y sus aliados mexicanos.

Algunas versiones señalan que el nombre de "azteca" proviene de un lugar mítico situado posiblemente al norte de la actual República mexicana, llamado Aztlán; más tarde se autodenominaron mexicas. Los aztecas vagaron durante años, según cuenta la leyenda, en busca de la señal en donde debían fundar su ciudad, ésta era un águila y una serpiente luchando sobre un nopal. Empezaron el recorrido desde Aztlán (en náhuatl "Lugar de Garzas" o "Lugar de la Blancura"), sin poder establecerse ni en las peores tierras del Valle, hasta que en 1325, fundaron su ciudad la cual llamaron: Tenochtitlán (ubicada donde se encuentra la actual ciudad de México, Distrito Federal, capital del país).

La ciudad de Tenochtitlán, estaba construida sobre las aguas del lago Texcoco, la comunicación dentro de la ciudad se realizaba mediante calzadas canales. Su población era muy numerosa. Se calcula en 300.000 personas aproximadamente. En el centro de la ciudad se encontraban 78 edificios, entre los que se hallaban el templo, una cancha de pelota, los palacios de los señores y abundantes jardines y huertas.

La agricultura fue la base de la economía azteca, el maíz y la calabaza los cultivos más importantes. El comercio también era una actividad muy extendida. Intercambiaban productos con pueblos de diferentes regiones, los comerciantes llegaban hasta lugares lejanos con artículos de mucho valor y de poco peso, como

el cacao, gemas, algodón o preciosas plumas. La actividad de los comerciantes no sólo tenía valor económico sino también importancia estratégica, ya que actuaban como espías del estado. El colorido y la variedad de producto eran característicos de los mercados.

El Estado azteca tuvo una importante fuerza militar con la que logró una gran expansión territorial. La máxima extensión de los dominios se produjo en tiempos de Moctezuma, el emperador azteca hasta la llegada de los españoles.

Entre los aztecas los sacerdotes eran los dueños del conocimiento conservado en códices. Conocían la astronomía, la medicina y la escritura. La mayoría de la población no tenía acceso a los saberes

Quetzacoátl, la serpiente emplumada era uno de los dioses principales de los aztecas. La religión formaba parte de cada momento de la vida de este pueblo, las conquistas la hacían en nombre de estos dioses y en su nombre también realizaban sacrificios humanos. Con ellos alimentaban a los dioses con la sangre humana. La infracción a las leyes estaba castigada con penas muy duras. A los traidores, homicidas y violadores se los castigaba con la pena de muerte.

LLEGADA DE LOS ESPAÑOLES A AMERICA

Los primeros asentamientos españoles se ubicaron en las islas Antillas. Desde la ciudad de Santo Domingo en la isla que Cristóbal Colón llamó La Española -actual territorio de Santo Domingo y Haití-, se organizaron la primera recolección de oro americano y la conquista de las islas adyacentes y del continente. En febrero de 1519, partió Hernán Cortés, al mando de 11 naves y 600 hombres, con destino a la tierra firme del continente, a la búsqueda de las fabulosas riquezas en oro mencionadas por los indígenas.

CONQUISTA DE MEXICO

Las armas de fuego y los caballos que usaban los hombres de Cortés atemorizaron a las primeras tribus con las que los españoles entraron en contacto.

Una de ellas, la de los tlaxcaltecas -pueblo que había sido sometido por el imperio azteca y debía entregarle fuertes tributos-, se alió con las tropas invasoras. El avance de los españoles se vio favorecido por el descontento existente entre los dominados por los aztecas.

El emperador Moctezuma envió embajadores ante Cortés con obsequios de oro y plata para que desistiera de seguir avanzando. Pero esto no hizo más que aumentar la codicia de los españoles.

La llegada de Cortés en 1519 a la capital azteca, Tenochtitlán, fue pacífica. Los aborígenes los recibieron creyendo que podían ser enviados del dios Quetzalcoátl, pero Cortés tomó prisionero a Moctezuma. Poco tiempo después, la matanza de numerosos miembros de la nobleza azteca que realizaron los españoles en el Templo Mayor provocó la sublevación del pueblo, liderado por Cuauhtémoc. Los españoles fueron sitiados y Cortés obligó a Moctezuma a hablar con su pueblo para detener el ataque. Pero la lluvia de flechas y piedras que lanzaban los guerreros aztecas hirieron de muerte al propio Moctezuma y Cortés se dispuso a huir. En la llamada noche triste, los españoles que huían fueron apuñalados y sólo un pocos -entre ellos, Cortés- lograron escapar con los tesoros obtenidos.

Luego las tropas españolas se reorganizaron y, con el apoyo de los tlaxcaltecas, aplastaron sangrientamente la resistencia de los aztecas en Tenochtitlán.

La invasión europea produjo un tremendo impacto entre los pueblos que habitaban América. Para estas sociedades que habían vivido aisladas del resto del mundo, los europeos representaban algo totalmente desconocido. Toda su vida cambió a partir de la conquista. Su organización económica, social y política, sus creencias religiosas, su visión del mundo y las costumbres de su vida cotidiana, se derrumbaron.

¿CÓMO TRABAJAR LA PROPUESTA EDUCATIVA?

MANUAL DE SUGERENCIAS DIDACTICAS.

Este trabajo titulado: “De Tenochtitlan a la Conquista” propuesta educativa computacional para la comprensión de la historia en 3° grado de educación primaria, está diseñado para trabajar contenidos de historia (específicamente los temas relacionados de México-Tenochtitlan a la Conquista) teniendo como finalidad que el alumno comprenda las principales características de la ciudad de Tenochtitlan y reconozca los cambios que se dieron en ella a partir de la llegada de los españoles.

Esta propuesta se trabajará con alumnos de tercer grado de nivel primaria (8-9 años) y servirá de complemento para la asignatura de Historia, Geografía y Civismo las cuales se encuentran inmersas en la asignatura del Distrito Federal.

A continuación se presenta un manual de sugerencias didácticas en las que se describen cada una de las actividades de esta propuesta pedagógica, su objetivo y algunas sugerencias didácticas que sirvan de complemento para reforzar el trabajo logrando cumplir el objetivo de la misma.

Esta propuesta se trabajará en el salón de clases haciendo uso de la computadora como herramienta principal y de otros recursos como ejercicios, dibujos, hojas de colores, etc.

El trabajo: “De Tenochtitlan a la Conquista” propuesta educativa computacional para la comprensión de la historia en 3° grado de educación primaria, esta compuesto por una parte inicial en la que habrá una introducción al trabajo previo

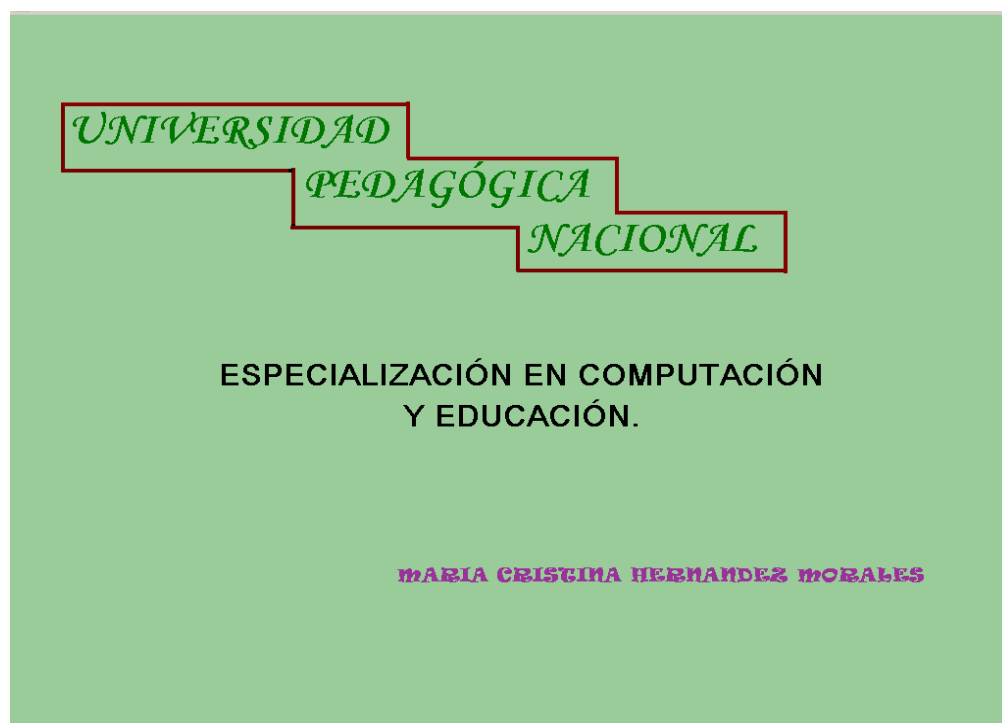
a las actividades de la propuesta y tres apartados en los que el alumno conocerá las principales características de la ciudad de Tenochtitlan, cómo fue la llegada de los españoles a esta ciudad y la culminación de la lucha entre españoles y aztecas.

Así esta propuesta inicia con las siguientes actividades.

PRESENTACION DE LA PROPUESTA.

OBJETIVO: Que el alumno tenga un primer acercamiento al trabajo que va a realizar tomando en cuenta sus

El programa inicia con la presentación del trabajo con el objetivo de que el alumno tenga conocimiento del autor del programa y el lugar de la elaboración del mismo.



Posteriormente verá el título del trabajo: “De Tenochtitlan a la Conquista” y una imagen que acerque al alumno al trabajo que va a realizar.



OBJETIVO: Que el Alumno a partir de la imagen y el título de la presentación pueda deducir de qué tratará el trabajo.

SUGERENCIA DIDÁCTICA: Se puede propiciar que el alumno exprese la idea que le da esta imagen a partir de preguntas como: ¿Qué vez en esta imagen?, ¿Cómo eran las armas de los españoles a comparación de los aztecas?, ¿Por qué crees que están luchando?, ¿Quién crees que ganó esta lucha?; así de esta manera el alumno se interesará por el trabajo que ha de realizar.

A continuación se le presenta al alumno el trabajo dándole la bienvenida, haciéndole una invitación a trabajar.

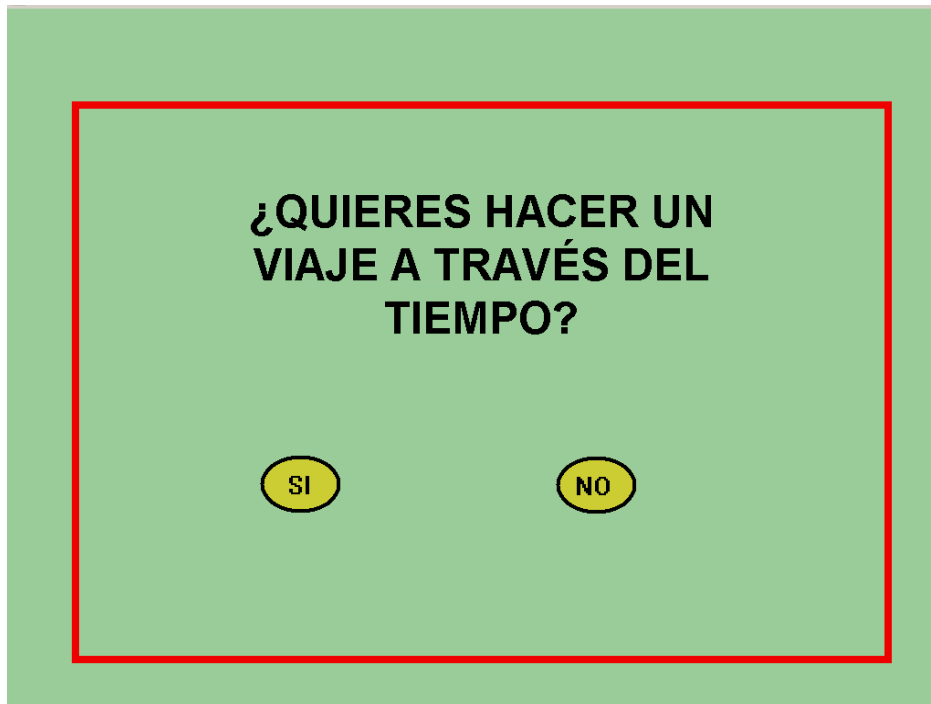
**Hola amiguito, estas a punto
de hacer un recorrido a
través de la historia.**

**¡¡PREPARATE!! y que tengas
un buen viaje...**

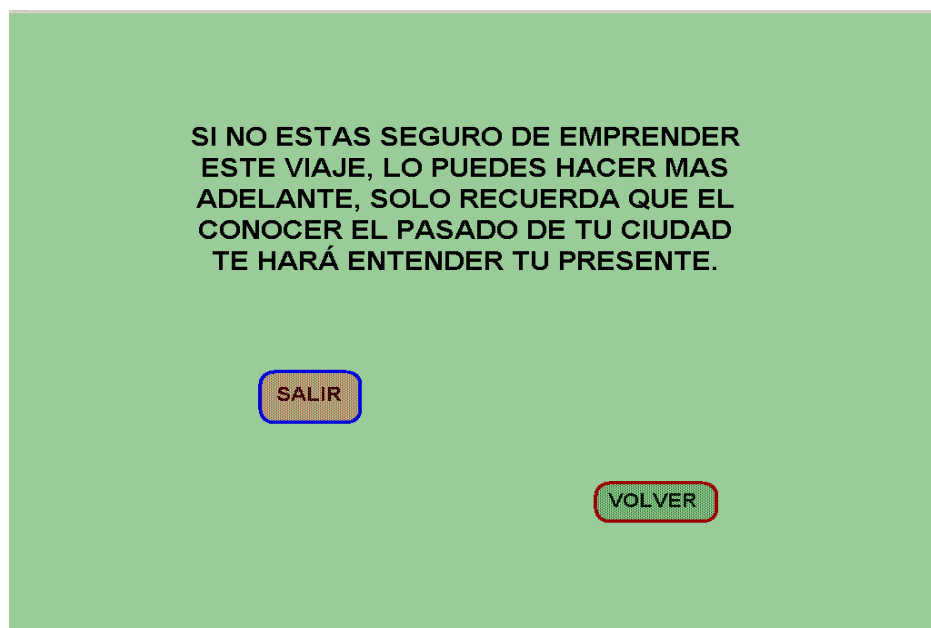
CONTINUAR 

OBJETIVO: Motivar al alumno dar inicio a la propuesta.

Posteriormente se le hace una pregunta en la que el alumno tendrá que decidir si quiere o no trabajar en el programa.



Aquí el alumno tendrá dos opciones “sí” y “no” él tendrá que elegir cualquiera de las dos. Si su decisión es no, pasará a otra pantalla en la que se le hará nuevamente la invitación para regresar al trabajo con la opción “Volver”, además de la opción “Salir” si ha decidido salir definitivamente. Si el alumno decide volver se le preguntará su nombre de lo contrario se le dirá adiós.



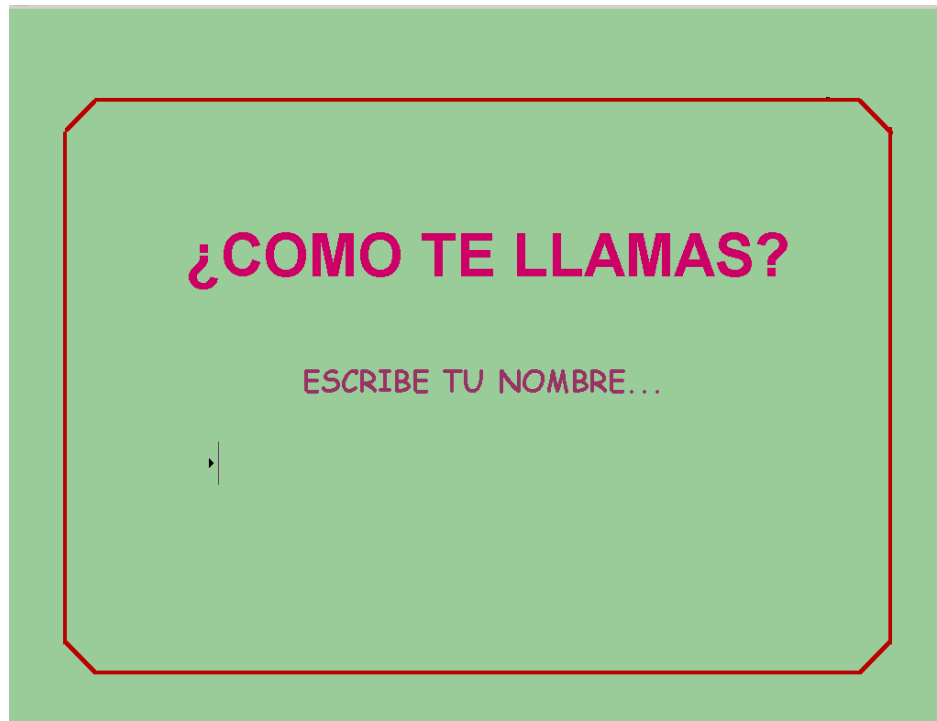


¡ ADIOS!

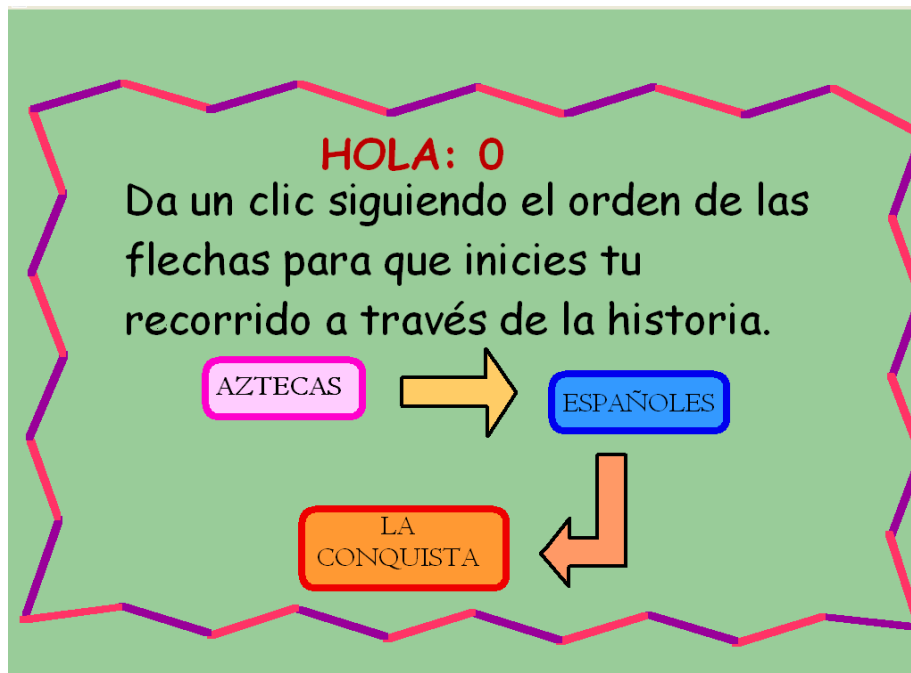
OBJETIVO: Dar la oportunidad al alumno de reanudar al trabajo.

SUGERENCIA DIDACTICA: El profesor al observar que el alumno no quiere trabajar se le puede explicar que la historia le da la oportunidad de conocer su pasado para entender su presente, dándole ejemplos para motivarlo a continuar con el trabajo.

Cuando el alumno reanude al programa se le preguntará su nombre y lo escribirá en el espacio indicado.



Después de escribir su nombre y dar “enter” aparecerá una siguiente pantalla en donde conocerá todos los puntos que ha de recorrer durante el trabajo.



En esta pantalla habrá tres apartados:

- ❖ Aztecas.
- ❖ Españoles
- ❖ La conquista

En el apartado de “Aztecas” el alumno conocerá las principales características de la ciudad de Tenochtitlan y de sus habitantes, características como estructura de la ciudad, fundación, alimentación y forma de vestir.

En el segundo apartado “Españoles” sabrán cómo fue que llegaron los españoles a América, el recibimiento que les dieron los aztecas al llegar a Tenochtitlan y algunas de las luchas que se dieron entre estos dos grupos.

Y por último en el apartado de “La Conquista” sabrán el significado de esta palabra, cómo culminó la lucha entre españoles y aztecas y la fecha en que terminó este proceso.

Se le pedirá al alumno que de un “clic” en el apartado “Aztecas” y comenzar así el trabajo de la propuesta.

PRIMERA PARTE DE LA PROPUESTA: AZTECAS.

OBJETIVO: Conocer principales características de los aztecas a través de diversas actividades.

Piaget demostró que el niño a partir de sus experiencias puede aprender los conceptos de tiempo, a medirlo y comprenderlo; por lo tanto para iniciar esta propuesta se le pedirá al alumno que escriba sus conocimientos (previos) que tiene acerca de tema.

¿Qué tanto conoces de los aztecas?

Escribe en este espacio todo lo que conozcas de los aztecas, cómo era su ciudad, a qué se dedicaban, etc.



Quando termines de escribir, da clic aquí para iniciar tu viaje.

OBJETIVO: Conocer los conocimientos previos del alumno.

Esta actividad se retomará al finalizar el programa para comparar ambos trabajos y así establecer una comparación para determinar qué tanto el niño comprendió del tema.

Al concluir y dar enter observará una pantalla con la imagen de la ciudad de Tenochtitlan para que se vaya familiarizándose con el tema.

TENOCHTITLAN



OBJETIVO: Que el alumno a partir de una imagen pueda deducir el contenido del tema.

SUGERENCIA DIDÁCTICA: El profesor podrá hacer preguntas para que el alumno encuentre detalles dentro de la imagen: ¿Qué observas?, ¿Cómo esta construida la ciudad?, ¿Qué diferencia puedes observar con las construcciones actuales?, etc. Así se podrá desarrollar tanto la observación como el interés por el trabajo.

Después de observar la imagen los alumnos leerán una pequeña información acerca de la fundación de la ciudad de Tenochtitlan.



Un grupo de personas llamados aztecas salieron de Aztlán o Lugar de las Garzas, en busca de una señal que su dios Huitzilopochtli les diera para que fundaran su ciudad, tal señal era encontrar un lago con un islote en donde un águila y una serpiente estuvieran luchando sobre un nopal. Cuando la encontraron allí fundaron su ciudad, a la que llamaron...

Tenochtitlan.

OBJETIVO: El alumno conocerá cómo se fundó la ciudad de Tenochtitlan a través de una narración.

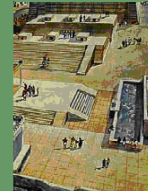
SUGERENCIA DIDACTICA: Se le puede pedir al alumno que explique con sus propias palabras cómo fue la fundación de Tenochtitlan, e incluso se pueden formar equipos dentro del grupo de niños para que representen este y cada uno de los acontecimientos más importantes que marcaron la vida de los aztecas, ya que las representaciones son útiles para la comprensión de hechos históricos.

Para que los alumnos conozcan algunas de las características de la ciudad como forma de vestir, alimentación y algunas costumbres se harán diversas actividades como la siguiente:

Esta es la ciudad de Tenochtitlan, aquí habitaron los aztecas; como puedes observar en el centro de la ciudad estaban contruidas dos piramides dedicadas a sus dioses Huitzilopochtli (dios de la guerra) y Tláloc (dios de la lluvia). Observa bien la imagen porque en unos segundos desaparecerá y tendras que realizar una actividad con ella.



Arma el siguiente rompecabezas de la ciudad de Tenochtitlan, dentro del recuadro.



OBJETIVO: El alumno al armar un rompecabezas con la imagen de la ciudad de Tenochtitlan podrá conocer algunas de sus características en cuanto a la forma de su construcción.

SUGERENCIA DIDACTICA: Una vez comentadas las características de la ciudad en cuanto a su estructura se les puede proporcionar a los alumnos plastilina y $\frac{1}{4}$ de papel cascaron, allí podrán hacer una maqueta de ella la cual será el inicio de una exposición que al finalizar la propuesta será presentada a algún grupo de la escuela.

Al concluir la actividad aparecerá la imagen completa con una felicitación.



FELICIDADES

Has hecho un excelente trabajo, ahora que ya conoces la ciudad de Tenochtitlan, conocerás qué comían los aztecas.

CONTINUAR

La siguiente actividad para trabajar las características de la ciudad de Tenochtitlan estará enfocada en la alimentación de los aztecas. Para ello se les presentará la siguiente pantalla.

Como sabes Tenochtitlan estaba rodeada por ríos, por lo tanto su cultivo era a base de chinampas abonadas, los productos que allí cultivaban era: MAIZ, CALABAZA, CHILE, JITOMATE, FRIJOL, MAGUEY Y CAMOTE.

**¿Cuál crees que era el producto más importante para los aztecas?
haz clic en tu respuesta.**

FRIJOL

JITOMATE

CALABAZA

MAGUEY

CHILE

MAIZ

OBJETIVO: Que el alumno comprenda que entre los aztecas existía una gran variedad de productos para alimentarse y que su principal producción era el maíz.

Aquí el alumno conocerá que el alimento principal fue el maíz y todo lo que podían elaborar con él, a través de una actividad en la que se le presentarán varias opciones y él tendrá que averiguar cuál fue el principal alimento para los aztecas; posteriormente pasarán a una leyenda para concluir la primera parte del programa.

¡EXACTO!

El maíz era el producto más importante para los aztecas ya que de él obtenían diversos productos para su alimentación como:

* TORTILLAS.

* ATOLE.

* TAMALES.

* ELOTES.

Y era tan importante el maíz para ellos que incluso tenían una leyenda acerca de la creación del hombre relacionada con este producto.


[IR A LEYENDA](#)



Después de que el alumno le haya dado clic a la palabra maíz verá todos los productos que podían elaborar a partir de este.

SUGERENCIA DIDACTICA: Comentar la importancia del maíz para los aztecas y para la población mexicana en la actualidad y presentar algunos de los productos que se elaboran a partir de este alimento.

En esta pantalla el alumno conocerá una de las tantas leyendas de los aztecas en la que se hace referencia de la importancia del maíz para ellos y cómo lo relacionaron incluso con la creación del ser humano. También se les darán las definiciones de algunas palabras que sean extrañas para ellos.



LA CREACION DEL HOMBRE.

El dios Quetzalcóatl (Serpiente emplumada), creó al hombre cuatro veces. En cada intento fue superando su creación, pero ninguna lo **satisfizo** por completo. Finalmente, tomó los miembros de los **imperfectos** hombres, los mezcló con tierra y con sangre de los dioses y consiguió crear al hombre que había ambicionado desde el principio.

Quetzalcóatl necesitaba comida para alimentar a su nuevo pueblo y se dedicó a buscar alimento para ayudarlos a subsistir. Durante su búsqueda, vio a una hormiga roja que cargaba excelentes granos de maiz.

MENU

OBJETIVO: Que el alumno a partir de una leyenda conozca las creencias que tenían los aztecas así como la forma en como mezclaban la realidad con la fantasía.

SUGERENCIA DIDACTICA: Escuchar o narrar más leyendas para que el alumno conozca que los mexicas tenían distintas leyendas que hablaban de sus costumbres y dioses.

Con esta actividad concluyen la primera parte del programa, ahora conocerán a Hernán Cortés y cómo fue su llegada a América.

SEGUNDO APARTADO DE LA PROPUESTA: ESPAÑOLES.

OBJETIVO: Conocer y comprender cómo fue la llegada de los españoles a la ciudad de Tenochtitlan y el acercamiento que hubo entre éstos y los aztecas.

Iniciaremos este apartado haciendo mención de Hernán Cortés. Se les dirá a los alumno que ahora van a conocer al hombre que cambio la historia de los aztecas llamado Hernán Cortés.

Los españoles fueron un grupo de personas de España, que al enterarse de la existencia de pueblos ricos en América, decidieron salir en busca de las nuevas tierras. Entre ellos un hombre llamado...

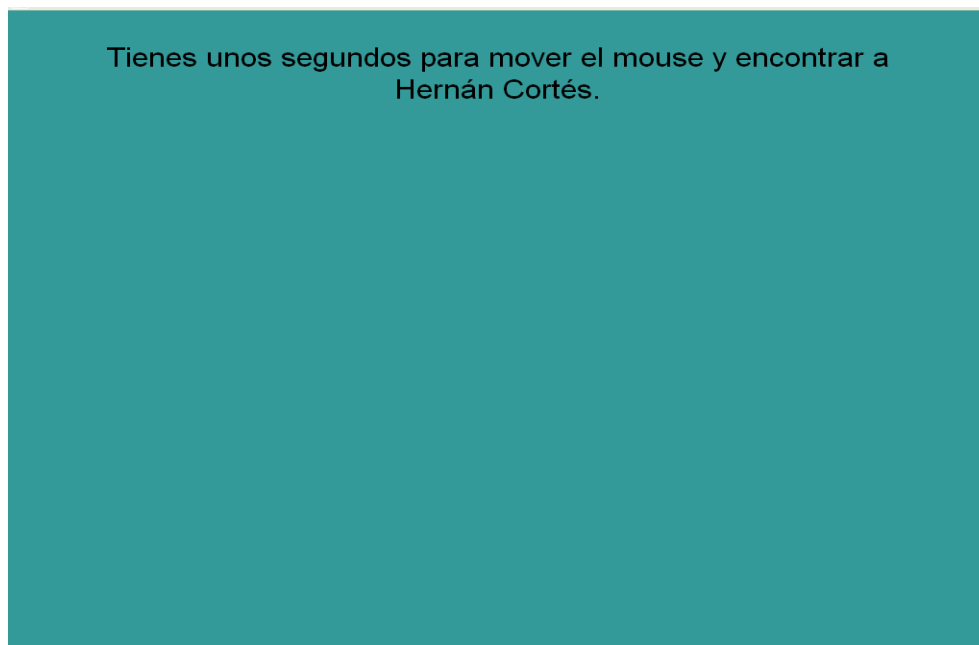
HERNÁN
CORTÉS

CONTINUAR

OBJETIVO: El alumno conocerá a un personaje que fue importante en la historia y que llegó a cambiar la vida de los aztecas: Hernán Cortés.

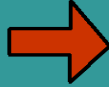
SUGERENCIA DIDACTICA: Cuando el niño este trabajando en esta pantalla, se le puede pedir que comente lo que sabe acerca de este personaje, conforme trabaje en esta parte ira modificando su opinión o reafirmarla.

Posteriormente se le presentará un ejercicio en el que tendrán algunos segundos para mover el Mouse y cuando aparezca la “manita” deben dar un clic y allí aparecerá una imagen de Hernán Cortés con información de su vida.



Aquí el alumno deberá encontrar la imagen de Hernán Cortés al mover el “Mouse”, para que aparezca la siguiente pantalla:

¿QUIEN ES HERNÁN
CORTÉS?



Nació en 1485 en Medellín, España. Pertenecía al grupo de los exploradores y conquistadores de la pequeña nobleza pobre, que vió en América la salida a todos sus problemas. Estudió un tiempo en la universidad y en 1504 se dirigió a América, llegando a lo que hoy es Cuba y allí se enteró de la existencia de un lugar con mucha riqueza. Así que decidió salir a la expedición junto con sus hombres.

OBJETIVO: Conocer la imagen de Hernán Cortés y algunas características de su vida.

SUGERENCIA DIDACTICA: Que el alumno comente lo que le parece la información y por que cree que Hernán Cortés decidió conquistar el territorio mexicano.

A continuación aparece la indicación de que al llegar Cortés a territorio mexicano fue recibido con regalos y se le invita al alumno a conocer esos regalos que recibió Cortés. Además de una información extra en el sabías qué...

Al primer lugar al que llegó Hernán Cortés fue a Yucatán y posteriormente a Veracruz, en ese lugar confirmó la existencia de un pueblo que tenía mucha riqueza, cuando un grupo de aztecas le ofreció diversos regalos que el emperador Moctezuma le había mandado.

Si te quieres saber qué fue lo que recibió Hernán Cortés, haz clic en regalos y...
¡¡ENTÉRATE!!



Al dar “clic” en el “Sabías qué” aparecerá una información referente a lo que recibió Hernán Cortés de parte de los aztecas a su llegada a Tenochtitlán.

Con Hernán Cortés no solo llegaron españoles, también objetos y animales totalmente desconocidos para los habitantes de México.

Objetos como : ARMAS, ARMADURAS DE HIERRO, Y ESPADAS.

Y animales como: CABALLOS Y PERROS DISTINTOS A LOS YA EXISTENTES EN TENOCHTITLAN.

Esto hizo que se despertara el temor entre los aztecas por no saber si los recién llegados eran dioses o qué era lo que buscaban.

REGRESAR

OBJETIVO: Que el alumno obtenga datos que le amplíe su información acerca de cómo fue el proceso de la conquista.

SUGERENCIA DIDACTICA: Mostrar imágenes u objetos de lo que en esta pantalla se menciona y dar al alumno una fotocopia con esto para que las ilumine y pegue.

Al terminar de leer esta información darán “clic” en “regresar” y se les pedirá que nuevamente den “clic” pero ahora en “regalos” al hacerlo aparecerá una sopa de letras en las que el alumno buscará esos nombres de regalos que recibió Cortés.

Estos son algunos de los regalos que Hernán Cortés recibió.

ENCUENTRA DENTRO DE LA SOPA DE LETRAS LOS REGALOS QUE RECIBIÓ CORTÉS, CUANDO ENCUENTRES LAS PALABRAS DA UN CLIC SOBRE ELLAS.

O	S	Q	E	G	B	B	H	S	B	G	R	E	W	T	R	B	Q
R	D	W	E	H	V	G	E	G	C	Z	W	E	H	W	H	A	D
O	V	Y	R	S	W	F	F	D	Q	S	E	E	Y	U	S	N	I
D	J	D	A	W	C	O	L	L	A	R	E	S	K	A	V	D	U
F	D	S	E	S	W	R	K	J	H	Q	W	W	J	T	B	E	Y
Q	S	A	R	G	W	E	L	T	O	Y	O	I	K	T	Ñ	R	T
W	S	S	P	L	A	T	A	I	W	O	S	J	Ñ	K	K	A	W
V	W	J	I	G	J	Q	R	Y	E	A	T	U	E	E	T	S	Q
B	U	K	T	D	Y	J	W	R	V	E	Y	Y	F	R	E	E	W
M	Y	L	E	G	W	H	R	E	W	R	H	P	S	Q	W	R	E

ORO

PLATA

BANDERAS

COLLARES

VASIJAS

Cuándo el alumno haya encontrado todas las palabras dentro de esta sopa se le felicitará por su desempeño:

¡¡ **MUY BIEN** !!



OBJETIVO: Invitar al alumno a realizar actividades de su interés en las que busque palabras relacionadas con el tema.

SUGERENCIA DIDACTICA: Se le puede entregar otras sopas de letras en relación a este tema además de una fotocopia con los dibujos de los objetos que recibió Cortés para que los ilumine y posteriormente los pegue en su cuaderno de historia.

A continuación se les pedirá a los alumnos que relacionen la imagen de Hernán Cortés y de Moctezuma

Al llegar a Tenochtitlan, Hernán Cortés fue recibido por Moctezuma, emperador de los aztecas.

¿Quién es Moctezuma y quién es Hernán Cortés?

Observa las fotografías y arrastra con el mouse el nombre de los personajes hasta su fotografía.



HERNÁN CORTÉS

MOCTEZUMA

OBJETIVO: Relacionar imagen con información.

SUGERENCIA DIDACTICA: se podrá jugar haciendo adivinanzas con estos dos personajes en dónde se mencionen algunas características físicas y algo relevante de su vida, de esta forma el alumno podrá recordar quiénes fueron estos personajes.

Al concluir esta actividad los alumnos observaran como las imágenes de ambos personajes se unen y aparecerán en una nueva fotografía juntos cuando Hernán Cortés fue recibido por Cuahutémoc en la ciudad de Tenochtitlán, posteriormente habrá dos opciones a las que puede acceder: “Y luego” y “Sabías qué”

Cuándo Hernán Cortés y sus hombres llegaron a Tenochtitlan, Moctezuma acompañado por los grandes señores aztecas y por medio de intérpretes les dieron la bienvenida sin saber



SABÍAS
QUÉ...

CLIC AQUÍ

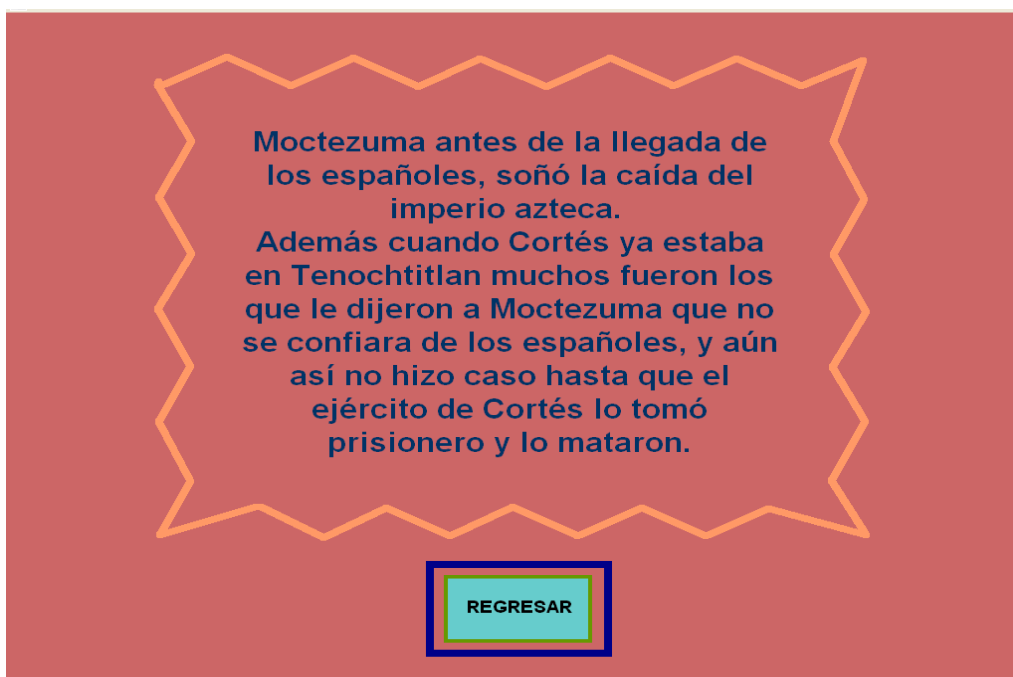
Y
LUEGO...

CLIC AQUÍ

OBJETIVO: Los alumnos conocerán cómo fue la bienvenida de Hernán Cortés a su llegada a Tenochtitlán.

SUGERENCIA DIDÁCTICA: Los alumnos podrán explicar cómo se imaginan que era el ambiente entre los aztecas cuando Cortés llegó a la ciudad de Tenochtitlán, comentarán la información descrita cuando accedan al cuadro de “Sabías qué”

Al concluir con esto se les pedirá que den un clic en el cuadro “Sabías qué” para que comenten la información allí descrita.



OBJETIVO: Al acceder al “Sabías qué” los alumnos conocerán podrán conocer otro dato importante de este proceso de la conquista.

SUGERENCIA DIDACTICA: Comentar la información y permitir que el alumno reflexione acerca de lo que estaba pasando en Tenochtitlán cuando Cortés llegó a la ciudad además de estimar lo que sucedería después de la muerte de Moctezuma.

Al concluir con esta actividad podrán regresar a la actividad anterior y continuar con el recorrido que los llevará a lo que paso después de la muerte de Moctezuma.

Para continuar leerán una información que les dirá cómo fue el primer enfrentamiento entre aztecas y españoles, la derrota de estos últimos y lo que se conoce como “la noche triste”.

ENTERATE

Después de matar a Moctezuma, se dieron varios enfrentamientos entre los españoles y los aztecas. Hernán Cortés quiso apoderarse del tesoro de la ciudad y para ello mandó a fundir joyas y vasijas.

Pero cuando los españoles trataban de escapar con el motín por una de las calzadas de la ciudad, una mujer se dio cuenta y avisó a los demás...

Entonces se inició una de las más sangrientas batallas entre aztecas y españoles, sin embargo la astucia de los aztecas y el poco armamento de los españoles les permitió ganar.

Se dice que Hernán Cortés lloró su derrota y los españoles llamaron a esa noche "LA NOCHE TRISTE".

Los españoles huyeron y los mexicas habían crido que no regresarían.

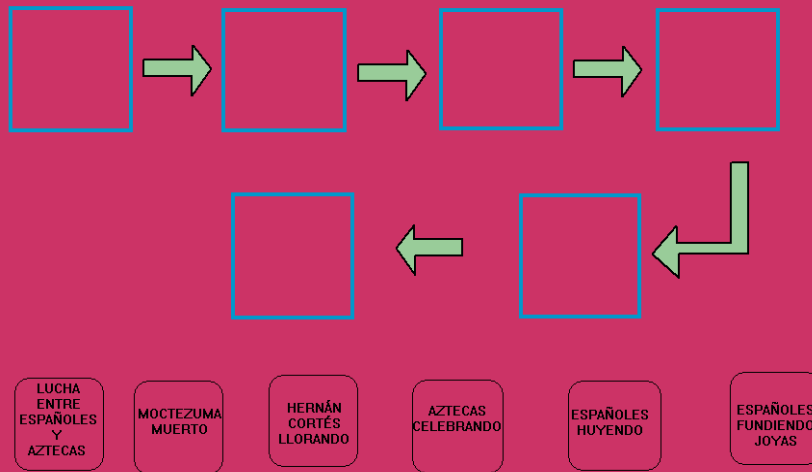
OBJETIVO: Que el alumno conozca los principales enfrentamientos entre españoles y aztecas.

SUGERENCIA DIDACTICA: Pedir a los alumnos que lean por turnos, comentar el contenido y al finalizar realizar el juego de la lotería en la que los alumnos escribirán 6 palabras que se recuerden haber leído en el texto, el profesor volverá a leer la información y cada vez que escuchen una de las palabras que anotaron pondrán un tache el primero que ponga tache a todas sus palabras habrá ganado el juego.

Al terminar de leer esta información aparecerá una actividad titulada: "ordenando la historia", aquí el alumno a partir de lo que leyó arrastrará los cuadros de información que están en desorden a los cuadros que se encuentran arriba siguiendo el orden de las flechas.

ORDENANDO LA HISTORIA.

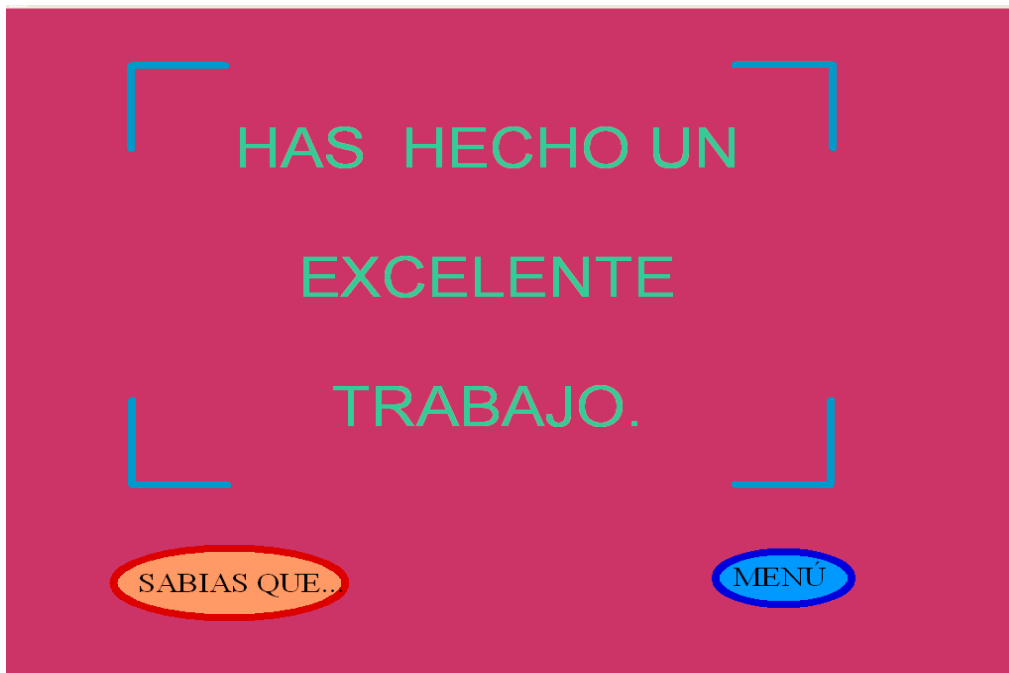
Arrastra con el mouse los dibujos hasta los cuadros, ordenándolos como fueron sucediendo en la historia que acabas de leer.



OBJETIVO: Ordenar la historia a partir de una narración.

SUGERENCIA DIDACTICA: Se le entregará a los alumnos una fotocopia con imágenes en desorden de la historia que ellos han escuchado, posteriormente recortaran cada recuadro y lo ordenarán mostrando al grupo su composición final.

Cuando el alumno haya acabado de ordenar la historia aparecerá una felicitación y nuevamente dos opciones a elegir: “Sabías qué” y “Menú”



OBJETIVO: Felicitar al alumno por su desempeño y permitirle acceder a una información extra a demás de la posibilidad de regresar al menú.

SUGERENCIA DIDACTICA: Antes de abrir la ventana del “sabias qué” se le pueden hacer preguntas al alumno en dónde tenga que recordar lo que ha pasado hasta aquí en cuanto al encuentro entre españoles y aztecas reflexionando en los cambios que se están empezando a dar en la ciudad de Tenochtitlán.

Cuando el alumno abra el recuadro del “Sabías qué” aparecerá la siguiente información en donde conocerán los nombres de los dos últimos emperadores aztecas.

Después de la muerte del emperador Moctezuma, continuaron otros dos: uno llamado CUTTLAHUAC y otro llamado CUAHUTEMOC.

Ambos defendieron el imperio azteca, pero las enfermedades y las armas de los españoles hicieron que estos murieran y así los aztecas perdieran la batalla contra los españoles.



REGRESAR

OBJETIVO: Que el alumno conozca quiénes fueron los dos últimos emperadores aztecas así como algunas de las causas que originaron la caída del imperio azteca.

SUGERENCIA DIDACTICA: Pedir al alumno que investigue más acerca de la vida de estos dos personajes, cuál fue la causa de sus muertes y en el caso del emperador Cuitlahuac reflexionar por qué en ese entonces una viruela pudo haber matado a esta personaje.

Al terminar de leer y trabajar con esta información se les pedirá regresar y dar clic al menú para pasar a la siguiente fase de este trabajo el cual habla de la parte final del proceso de la Conquista.

TERCER A PARTADO DE LA PROPUESTA: LA CONQUISTA

OBJETIVO: Concluir con el proceso de la conquista destacando la forma en cómo se dio.

Para iniciar con esta parte es necesario que los alumnos comprendan el significado de la palabra: Conquista. Una vez que lo sepan comenzarán a trabajar con la siguiente actividad la cual consiste en completar un texto arrastrando palabras que están en recuadros.

¿QUÉ FUE LA CONQUISTA?

Observa que el siguiente texto esta incompleto, arrastra cada una de las siguientes palabras y completalo.

conquista Tenochtitlan españoles
enfermedades lucha oro

Los _____ tenían un solo propósito, apoderarse del imperio azteca, de su _____ y riquezas.
Desde que llegaron a _____ se inició una gran _____ entre ellos y los aztecas, hubo muchas muertes y _____.
Hasta que un 13 de agosto de 1521 culminó este proceso al que se le llamó _____.

OBJETIVO: Que los alumnos al completar el texto comprendan que la conquista fue un proceso largo, que trajo consigo varias consecuencias.

SUGERENCIA DIDACTICA: Al completar el texto pedir a los alumnos que reflexionen sobre su contenido así como hacer un recuento de todo lo que hasta el momento saben para que logren asimilar los cambios que se dieron durante todo este proceso.

Una vez que hayan concluido esta actividad aparecerá el texto completo (como ellos lo hicieron) y una felicitación.

BIEN HECHO

Los españoles tenían un solo propósito, apoderarse del imperio azteca, de su oro y riquezas.

Desde que llegaron a Tenochtitlan se inició una gran lucha entre ellos y los aztecas, hubo muchas muertes y enfermedades.

Hasta que un 13 de agosto de 1521 culminó este proceso al que se le llamó conquista.

[CONTINUAR](#)

Al concluir esta actividad en la que ya comentaron el contenido de la misma, se les pedirá que den un clic en “continuar” para proseguir con este apartado.

En la siguiente pantalla aparecerá un texto en el que los invitará a conocer los cambios que se dieron en la ciudad de Tenochtitlán después que los españoles se apoderaron de ella.

La lucha entre españoles y aztecas fue dura, pero después de la victoria de los españoles hubo grandes cambios en la ciudad de Tenochtitlan.

Si quieres enterarte de lo que paso después de la victoria de los españoles da un clic en cambios.



OBJETIVO: Interesar al alumno a que descubra los cambios que se dieron en la ciudad de Tenochtitlán con la llegada de los españoles.

SUGERENCIA DIDACTICA: Mostrar al alumno las imágenes que el ya conoce de la ciudad de Tenochtitlán, permitir que las describa para que al trabajar con las siguientes actividades le sea más fácil comprender los cambios que se dieron tanto en la estructura de la ciudad como en la forma de vestir y de alimentarse de los aztecas.

Se les pedirá a los alumnos que den un clic en la palabra "cambios" para comenzar a trabajar con lo siguiente.

Estos son algunos de los cambios que se dieron en Tenochtitlan después de la conquista.

Arrastra las palabras **ANTES** y **DESPUÉS** en las fotografías que vayan apareciendo.



ANTES

DESPUES

OBJETIVO: Comprender algunos de los cambios en la ciudad de Tenochtitlan después de la llegada de los españoles como la construcción de a ciudad.

DUGERENCIA DIDACTICA: Pedir a los alumnos que comenten los cambios que observan en las dos imágenes, preguntarles si han visitado el zócalo de la Ciudad de México, de no ser así se podría organizar una salida para que los alumnos completen el trabajo que se inició con esta propuesta.

Para dar fin a esta propuesta se harán algunas preguntas a los alumnos como la siguiente:

Muy bien, ahora explica con tus propias palabras qué cambios pudiste notar en las fotografías anteriores.

Al finalizar da enter.



OBJETIVO: Que el alumnos pueda reconocer que una acción puede tener una consecuencia.

SUGERENCIA DIDACTICA: Hacer comentarios en los que los alumnos recuerden lo que se trabajó en esta propuesta y así puedan dar respuesta a lo que se les pide.

Al terminar de escribir y dar enter aparecerá otra pregunta:

¿Qué crees que hubiera pasado si los españoles no hubieran conquistado América?

Al finalizar tu comentario da clic en enter.



OBJETIVO: Usar la imaginación del alumno para cambiar la historia.

SUGERENCIA DIDACTICA: Después de que el alumno haya contestado esta parte se les dará una hoja en la que harán una historieta donde reflejen lo que hubiera pasado de no haber llegado los españoles a conquistar América y cómo serían ellos actualmente.

Para concluir con la propuesta aparecerá una pantalla en la que se le felicitará por el trabajo realizado.

TE FELICITO POR
HABER CONCLUIDO
TU TRABAJO

*¡*MUY BIEN!!

El maestro encargado de trabajar la propuesta con los alumnos agradecerá el trabajo de los alumnos y podrá recopilar los trabajos elaborados por los alumnos y de ser posible se hará una exposición a la comunidad escolar.

PROTOCOLO DE LA INVESTIGACION.

El presente trabajo titulado: “De Tenochtitlan a la Conquista” propuesta educativa computacional para la comprensión de la historia en 3° grado de educación primaria, tiene como finalidad que el alumno logre comprender los cambios que se pueden dar en una sociedad a partir de un hecho histórico, en este caso la sociedad es la ciudad de Tenochtitlan y el hecho histórico es la llegada de los españoles a ella y el proceso de la conquista que se dio.

Para averiguar si esta propuesta puede ayudar al alumno en su desarrollo académico logrando una mejor comprensión en los cambios históricos, es necesario realizar una investigación en la que se indague su efectividad dentro del aula; para ello se plantea el presente protocolo de investigación en dónde se describen una serie de pasos a seguir para su realización y poder así hacer una comparación entre lo que comúnmente se trabaja en el aula y los resultados que esta propuesta pedagógica puede alcanzar.

Esta indagación se llevará a cabo dentro de un grupo de tercer grado de educación primaria, será aplicado por el profesor de grupo y se harán registros de las observaciones que se hagan durante su aplicación para poder realizar un análisis y así establecer qué tan efectiva resulta la propuesta a comparación del método convencional.

De esta forma inicio el protocolo de investigación enmarcando el objetivo principal del mismo, el planteamiento de una interrogante en cuanto a esta propuesta, hipótesis y el desarrollo de la investigación.

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN.

Esta indagación tiene como objetivo:

- Averiguar si el proyecto titulado: “De Tenochtitlan a la Conquista” propuesta educativa computacional para la comprensión de la historia en 3° grado de educación primaria, puede mejorar el aprendizaje en alumnos de tercer grado de primaria, logrando así que éste comprenda los cambios que se dan en una sociedad a partir de un hecho histórico.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.

- ✓ ¿La propuesta pedagógica computacional ayuda al alumno a comprender mejor los procesos de cambio en una sociedad a partir de un hecho histórico?

HIPOTESIS.

- El alumno al trabajar la propuesta pedagógica logra comprender mejor los cambios en una sociedad a partir de un hecho histórico, que cuando trabaja con el método convencional

VARIABLE E INDICADORES.

VARIABLE: Reconocer cambios en una sociedad a partir de un hecho histórico.

INDICADOR: Cantidad de aciertos obtenidos en el desarrollo de la propuesta.

METODOLOGIA.

Para realizar esta investigación se seleccionará a un grupo de 20 alumnos que cursen el tercer grado de educación primaria, estos a su vez quedaran divididos en dos subgrupos (grupo A y grupo B), se hará una ficha de registro de ambos grupos (anexo 1 y 2) en dónde se anotarán:

- Nombre y ubicación de la escuela dónde se aplica la propuesta.
- Fecha de aplicación de la propuesta.

- Número de alumnos que integran los grupos.

El trabajar con dos grupos de niños del mismo grado y escuela permitirá hacer un análisis de los resultados obtenidos al trabajar la propuesta pedagógica y el método convencional y así poder determinar la funcionalidad de ambos. Los grupos quedarán distribuidos de la siguiente manera:

GRUPO A: se trabajará con la propuesta.

GRUPO B: se trabajará con el método convencional.

GRUPO A: PROPUESTA.

Este grupo se integrará en un salón con las condiciones necesarias para trabajar con la propuesta, se hará la aplicación tal y como esta establecido en el manual didáctico, haciendo uso de los recursos y sugerencias allí mencionadas. Al concluir con el trabajo de la propuesta se le entregará a cada uno de los alumnos un cuestionario de 8 preguntas (anexo 3), cada pregunta tendrá varias opciones de respuestas con un valor diferente, se les pedirá a los alumnos que subrayen la respuesta que consideren sea la correcta; para realizar la evaluación se contará el número de puntos de cada respuesta, el puntaje mayor es de 22.

GRUPO B: METODO CONVENCIONAL.

Este grupo trabajará como de costumbre, con los recursos y el material de apoyo que se utiliza cotidianamente, es decir, el maestro da su clase, explica el tema y los alumnos escuchan en su lugar, leen o escuchan la lectura de su libro de texto la información del tema y realizan un resumen en su cuaderno con alguna ilustración. El maestro encargado de este grupo (que es el mismo del grupo A) entregará a cada uno de los alumnos un cuestionario con las mismas preguntas que se les hicieron al grupo A y de igual forma se hará un registro de sus resultados.

ANÁLISIS ESTADÍSTICO.

Se trabajará con alumnos que asisten a escuelas primarias públicas del Distrito Federal y que cursen el tercer grado. Seleccionando el grupo al azar y dividiéndolo en dos subgrupos, de 10 alumnos cada uno, para poder hacer una comparación entre los tratamientos planteados en la propuesta. Logrando así que los resultados que surjan de la utilización de la misma, puedan ser confiables y a la vez permita detectar similitudes entre los grupos.

POBLACIÓN

Alumnos que cursan el tercer grado de Educación Primaria en el Distrito Federal en escuelas públicas.

UBICACIÓN ESPACIO TEMPORAL

Alumnos de la misma escuela cursen el tercer grado de educación Primaria durante el presente ciclo escolar.

MUESTRA

Se selecciona un grupo de tercer grado de una escuela de las diversas delegaciones del D.F que cuente con aula de medios.

COMPARABILIDAD

Los grupos de los cuales se van a obtener los resultados están compuestos por alumnos que tienen entre 8 y 9 años de edad. Se realizará un estudio comparativo entre los dos grupos que participan en la investigación para determinar su desempeño al trabajar con los dos tratamientos antes señalados.

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Para realizar un análisis estadístico con los resultados en los trabajos de los dos grupos a los que se están comparando, se utilizará el contraste de la U de Mann-Witney. Los resultados que arroje este contraste servirán para determinar cual

método es más viable trabajar con los pequeños. Para dar inicio con esta comparación se plantean las siguientes hipótesis:

Hipótesis alterna (Ha): Los alumnos al trabajar con la propuesta educativa logran comprender mejor hechos históricos.

Hipótesis nula (Ho): El método convencional ayuda al alumno a comprender hechos históricos.

Nivel de significación: Para todo valor menor que 50, se acepta Ha y se rechaza Ho.

Nivel de rechazo: Para todo valor igual o mayor que 50, se acepta Ho y se rechaza Ha.

Aplicación de la estadística: Con base a la aplicación de los dos cuestionarios a los grupos que trabajaron con los dos métodos (convencional y propuesta) se determinan rangos los cuáles se registran en la siguiente tabla.

Dos métodos diferentes aplicados a dos grupos de niños

METODOS APLICADOS	PUNTAJE									
	CONVENCIONAL	7	2	5	14	7	6	9	4	3
PROPUESTA	10	20	15	17	13	21	19	16	11	22

De acuerdo con los pasos, el puntaje se debe ordenar en rangos del menor al mayor.

METODO APLICADO	PUNTAJE										TOTAL
	CONVENCIONAL	12	2	5	14	7	6	9	4	3	
GRUPO 1	(10)	(1)	(4)	(12)	(6)	(5)	(7)	(3)	(2)	(16)	66
PROPUESTA	10	20	15	17	13	21	19	16	11	22	R2
GRUPO 2	(8)	(18)	(13)	(15)	(11)	(19)	(17)	(14)	(9)	(20)	144

Se aplica la siguiente formula:

Donde:

$$U1 = \frac{n1n2 + n1(n1+1) - R1}{2}$$

$$U2 = \frac{n1n2 + n2(n2+1) - R2}{2}$$

U1 y U2= Valores estadísticos de U Mann-Whitney
n1= tamaño de la muestra del grupo 1
n2= tamaño de la muestra del grupo 2
R1= sumatoria de los rangos del grupo 1
R2= sumatoria de los rangos del grupo 2

Se sustituyen valores:

$$U1 = \frac{n1n2 + n1(n1+1) - R1}{2}$$

$$U1 = \frac{10 \times 10 + 10(10+1) - 66}{2}$$

$$U1 = 100 + 55 - 66$$

$$U1 = 155 - 66$$

$$U1 = 89$$

$$U_2 = \frac{n_1 n_2 + n_2(n_2 + 1) - R_1}{2}$$

$$U_2 = \frac{10 \times 10 + 10(10 + 1) - 144}{2}$$

$$U_2 = 100 + 55 - 144$$

$$U_2 = 155 - 144$$

$$U_2 = 11$$

Interpretación.

Con ambos resultados se puede observar que al trabajar con el método convencional nos dio un resultado mayor a 50 en comparación con los resultados de la propuesta por lo tanto se aprueba H_a y se rechaza H_o .

Después de haber aplicado la prueba estadística de Mann-Whitney se ha podido comprobar que existe una diferencia entre los resultados al trabajar con el método convencional y con la propuesta educativa, lo que nos confirma que el trabajar con otra alternativa en la que los alumnos puedan poner en práctica otras habilidades, como el investigar, hacer una escenificación, etc., le va a permitir comprender mejor los cambios que se pueden dar en una sociedad a partir de un hecho histórico, como lo fue La Conquista.

ANEXOS

(ANEXO 1)

ESCUELA: _____

DIRECCION: _____

GRADO: _____

ALUMNOS GRUPO A

NOMBRE DEL ALUMNO	EDAD
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

(ANEXO 2)

ESCUELA: _____

DIRECCION: _____

GRADO: _____

ALUMNOS GRUPO B

NOMBRE DEL ALUMNO	EDAD
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9	
10.	

(ANEXO 3)

NOMBRE _____ GRADO _____

Subraya la respuesta que consideres sea la correcta.

1. ¿Cómo se llamó la ciudad dónde habitaron los aztecas?
 - a) Tula
 - b) Teotihuacan
 - c) Tenochtitlan

2. ¿Quién era el jefe del ejército español?
 - a) Cuahutemoc
 - b) Hernán Cortés

3. ¿Cómo se llamó el último emperador azteca?
 - a) Cuitlahuac
 - b) Moctezuma
 - c) Cuahutemoc

4. ¿Cómo eran las armas de los aztecas en comparación con la de los españoles?
 - a) Iguales, no había diferencia
 - b) Mucho mejores
 - c) Deficientes para poderse defender

5. ¿Por qué se inició una lucha entre los españoles y los aztecas?
 - a) Por la comida
 - b) Por la igualdad entre hombres y mujeres
 - c) Por el territorio

6. ¿Quién ganó en esta lucha?

- a) Los aztecas
- b) Los españoles

7. Fecha en que se consumó la conquista de México.

- a) 31 de agosto de 1500
- b) 16 de agosto de 1521
- c) 13 de agosto de 1521

8. ¿Qué pasó con la ciudad de los aztecas después de la conquista?

- a) Continuó siendo la misma ciudad
- b) Cambió muy poco
- c) Fue destruida totalmente

Las respuestas según el inciso tienen los siguientes puntos:

- A) 1 PUNTO
- B) 2 PUNTOS
- C) 3 PUNTOS

BIBLIOGRAFIA

COOPER, Hilary, “Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria”, Editorial Morata, 2002

BOGGINO, Norberto, “El constructivismo entra al aula”, Argentina, Homo Sapiens, 2004

CARRETERO, Mario, “Constructivismo y educación”, Argentina, Aique, 1993

DELVAL, Juan, “La construcción del conocimiento en la escuela”, México, Paidós, 1992.

DOMENECH, MANSONS José M. “Métodos estadísticos para la investigación en ciencias humanas” Editorial Herder p. 231

DOWNIE, “Métodos estadísticos aplicados” México, 1973

PLUCKROSE, Henry, “Enseñanza y aprendizaje de la historia” Ministerios de Educación y Cultura, 2000

SALAZAR, SOTELO Julia. “Problemas de enseñanza y aprendizaje de la historia” México UPN, 1999

TOVAR SANTANA, Alfonso. “El constructivismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje”México IPN, 2001

www.escolar.com.mx

www.sepeap.es/libros/estadística/tablap.pdf