



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ARAGÓN

“EL JUEGO EN LA ESCUELA COMO MEDIO PARA
OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE”

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN PEDAGOGIA
P R E S E N T A N:
CLAUDIA CASTILLO ZUÑIGA
VÍCTOR ISIDORO SÁNCHEZ ROSARIO



ASESOR DE TESIS:
DR. JOSÉ LUIS ROMERO HERNÁNDEZ

MÉXICO

2009



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIAS

Especialmente a ese ser maravilloso que ha sido la luz en mi vida, **MAMA**, te admiro por ser una madre con una gran fortaleza y sabiduría y que a pesar de todo has salido adelante, eres un ejemplo de superación. Te amo y te agradezco infinitamente porque todo lo que soy es gracias a ti. ¡Que Dios te bendiga siempre!

A mi **PADRE** por inculcarme valores, a pesar de tus carencias y limitaciones eres ejemplo de responsabilidad y constancia.

A mi **ESPOSA** por estar conmigo en los buenos y malos momentos y por su apoyo en la realización de este sueño, se que puedo contar siempre contigo. Te amo.

A los mejores premios en mi vida mis **HNOS** Karen y Eduardo espero que esto los motive en el logro de una carrera profesional y todo lo que se propongan en la vida, ustedes son mi motor y mi máximo orgullo. Te amo princesa, te amo campeón.

A toda mi **FAMILIA**, en especial a mi hermano Alejandro por el respaldo que siempre me ha brindado y a mis demás hermanos (as), cuñados (as) porque a pesar de todos los obstáculos en la vida hemos salido adelante.

A todos mis **SOBRINOS** (as) con especial atención a Norma, Mayte, Juan, Manuel y Kika. Sigán adelante como hasta ahora, son también ejemplo de superación en la familia, estoy orgulloso de ustedes y de sus logros.

Con especial aprecio a **CLAUDIA** mi amiga y compañera de tesis, gracias por compartir conmigo este trabajo, por creer en mí, por tu paciencia, por tu optimismo, experiencia y todo el potencial que posees. Felicidades por este éxito obtenido.

Con gran cariño a mi amiga **DELIA**, gracias por ese profesionalismo que te caracteriza por guiarme y apoyarme en las observaciones del trabajo el cual forma parte de ti.

A mis **AMIGAS** del seminario de tesis Lic. Silvia y Lic. Heri por su amistad, y compañerismo. Gracias por animarme y motivarme en la culminación de este trabajo.

A mis compañeros de trabajo Prof. Fernando Rodríguez Real por el apoyo y la oportunidad que me ha brindado, Nancy Ramírez López, Blanca Montes de Oca Gómez y Beatriz Ramírez Flores por su amistad, honestidad y compañerismo.

A la Esc. Sec. 0400 "Ricardo Flores Magón" por las facilidades otorgadas en la realización de este trabajo.

A todo el JURADO por su tiempo en la revisión y corrección de nuestra tesis, gracias por sus observaciones ya que esto permitió enriquecer nuestro trabajo.

Lic. Joel Bermúdez Jiménez

Mtra. Daniel Gómez Ramírez

Mtra. Leticia Sánchez Vargas

Mtra. Susana Benítez Giles

A mi ASESOR de tesis Dr. José Luis Romero Hernández, mi respeto y admiración, gracias por su apoyo incondicional pero sobre todo por esa sencillez y calidad humana que le caracteriza.

A la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México) FES Aragón, por todo lo que representa como institución educativa, me siento orgulloso de pertenecer a esta máxima casa de estudios. Gracias por contribuir en mi formación profesional.

Y a todas las personas que de alguna u otra manera contribuyeron en la realización de este trabajo, mi más sincero agradecimiento.

Con aprecio y cariño VICTOR.

A DIOS

Mi gran amigo, con el que siempre cuento en todo lugar y momento para hacer frente a la adversidad y a la duda. Gracias mil gracias porque encontré una profesión con la que mi pasión y mi creatividad no tiene límites más que la propia voluntad.

A mis padres

Por darme su amor, comprensión consejos, confianza y apoyo incondicional que me han dado a lo largo de toda mi vida. Jamás existirá una forma de agradecerles los sacrificios y esfuerzos constantes que han hecho para brindarme la oportunidad de tener una carrera profesional que constituye la herencia más valiosa que pudiera recibir.

Porque me han enseñado aceptar la vida como es. Porque siempre me han apoyado cuando los he necesitado.

Porque la vida me ha premiado con unos padres como ustedes. Porque no es todo felicidad sino también dolor y ustedes me han enseñado a soportarlo. Porque me han guiado por un camino recto y honrado. Porque me han enseñado a ser humilde. Porque la vida es dura pero sabia. Por todo esto, hoy les digo: esto no es el final, sino el inicio de una vida de triunfos.

Gracias mamá

Por respetar mis sentimientos, por permitirme valerme por sí misma. Por hacerme fuerte como tú, para enfrentar a la vida gracias por la luz de tu sabiduría, por estas alas que creaste con tus consejos y ejemplos que me han de llevar muy alto. Te quiero mucho mamá.

A mi papá

Porque siempre me enseñaste la fortaleza de tu alma, la perseverancia y la constancia ante las adversidades. Porque tu consejo y tu apoyo siempre estuvieron presente cuando lo necesite, porque en todo momento valore, cuanto me distes y enseñaste con tanto amor. Porque a pesar de tu inesperada partida siempre te siento junto a mí con ese cariño que me alienta a seguir adelante.

Una vez más, gracias a ti porque estoy y estaré orgullosa de llamarme tu hija, porque en todo momento vivirás en mi recuerdo...

A mis hermanos

Con quienes he compartido un sin fin de momentos inolvidables a lo largo de toda mi vida. Quienes me han apoyado en distintas formas. Gracias... Acela, José Luis, Miguel, Armando, Sara y Juan Carlos.

A mis sobrinos

Por cada momento de felicidad y ternura que me brindan todos los días con toda travesura y ocurrencia y un ejemplo a seguir.

A mi amigo Víctor

Gracias Víctor porque me enseñaste la fortaleza y la convicción a los retos duros y difíciles de la vida, y con quien he compartido las angustias y satisfacciones; y sobre todo por llegar juntos a lograr esta meta y hoy el triunfo y a quien te considero una valiosa persona en mi vida.

A mis amigos

Víctor, Heriberta, y Silvia quien tuve la oportunidad de conocer y me ofrecieron su mano su corazón.

... Gracias por abrirme sus puertas, y permitirme sentir la verdadera razón de la amistad... pero sobre todo gracias por estar ahí incondicionalmente y creer en mí.

Dr. José Luis Romero Hernández

Mi asesor y amigo por su paciencia, su humildad, sencillez quien ha demostrado su vocación pedagógica para guiarnos en esta travesía y quien siempre tiene una palabra de aliento que nos anima a continuar y sobre todo una persona maravillosa que nunca olvidaré sus consejos de ser mejor.

A la UNAM

Universidad Nacional Autónoma de México por ser una institución con gran representatividad quien contribuyo de manera satisfactoria en mi formación profesional el cual llevo en mi corazón su color dorado y sangre azul.

A la escuela secundaria oficial No.0400 "Ricardo Flores Magón"

Por las facilidades otorgadas en la realización de este trabajo, con especial atención al profesor de Historia Luis Rosas Escobar.

A mis asesores de tesis

Por haberme guiado y brindado su apoyo en la realización de este trabajo

Lic. Joel Bermúdez Jiménez

Mtro. Daniel Gómez Ramírez

Mtra. Leticia Sánchez varga

Mtra. Susana Benítez Giles

Í N D I C E

INTRODUCCION

CAPÍTULO I

“JUEGO Y EDUCACIÓN”

1. 1 Antecedentes de la educación pública en México.....	4
1. 2 Concepciones y reflexiones sobre el juego en la educación.....	17
1. 3 El juego desde la perspectiva de la Escuela Nueva.....	25

CAPÍTULO II

“MARCO TEÓRICO DEL JUEGO”

2.1 Fundamentación psicológica y pedagógica del juego.....	35
2.2 Principios que orientan el constructivismo y el aprendizaje significativo.....	46
2.3 El juego como herramienta didáctica en la labor docente.....	52

CAPÍTULO III

“DISEÑO Y PROCESO DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO”

3.1 Planteamiento del problema.....	62
3.2 Diseño y desarrollo del proceso de investigación.....	63
3.3 Diagnóstico.....	86

CAPITULO IV

PROPUESTA: APLICACIÓN DE JUEGOS EN LA ASIGNATURA “HISTORIA DE MEXICO” COMO MEDIO PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE.

CONCLUSIONES.....	156
ANEXOS.....	159
BIBLIOGRAFIA.....	161

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad lúdica que puede ser utilizada en el aula para promover un aprendizaje en los alumnos.

La presente tesis tiene como finalidad proporcionar a los docentes de nivel secundaria que imparten la asignatura de Historia de México algunas propuestas pedagógicas en las que el juego sea el principal instrumento de aprendizaje.

Es debido a lo anterior que surge la inquietud de buscar, diseñar y proponer algunos juegos de acuerdo a los contenidos.

Para fomentar la motivación por el estudio de la asignatura a través de la implementación del juego en la clase para hacerla activa, atractiva y significativa en la adquisición y comprensión de los contenidos; ya que si se proponen diversos juegos que pueden ser integrados en la enseñanza de la asignatura de Historia de México entonces podrían los docentes acceder a la presente propuesta y puedan optimizar el aprendizaje de sus alumnos a partir de la utilización del juego en el aula.

La falta de recursos didácticos empleados por el docente en la impartición de su asignatura y en tanto el uso del juego como recurso sustentan el problema del cual trata la presente.

En el contenido del trabajo se hace énfasis en el papel que juega la pedagogía y la labor del pedagogo como posibilidad de responder a una problemática educativa, así como la preocupación por los alumnos en la falta de conocimiento e interés por la asignatura de Historia de México, motivo que conduce la realización de esta investigación.

El contenido de la tesis consta de cuatro capítulos; el primer capítulo denominado "Juego y educación" tiene la intención de dar a conocer al lector antecedentes de la Educación Pública en México, específicamente en Educación Básica. En este capítulo se abordan concepciones y reflexiones sobre el juego en la educación que tiene relación con el objeto de estudio, así como los criterios de la Educación Nueva y sus propuestas pedagógicas.

Otra vertebra de la presente tesis es el capítulo II denominado "Marco teórico del juego" en el se hace referencia sobre los principios psicológicos del juego, el constructivismo y el juego como herramienta didáctica en la labor docente, así como el aprendizaje significativo.

El capítulo III hace referencia a la metodología que se aplicó, los instrumentos que se utilizaron y la interpretación sobre la problemática de nuestro objeto de estudio.

Como resultado de esta investigación se presenta un capítulo IV, en el que se da una propuesta de carácter didáctico en la que se proponen alternativas para la aplicación de juegos en la asignatura de Historia de México.

Finalmente, las conclusiones en las que se hace mención sobre los beneficios y aportes que tiene el trabajo, las limitaciones y sobre todo la posibilidad de intervención del pedagogo ante esta problemática, puesto que debido a su formación posee los referentes teóricos que permiten el planteamiento de propuestas acordes con la estructura y programa de la asignatura en cuestión.

Los anexos forman parte de esta tesis y por último la bibliografía consultada bajo el siguiente orden: fuentes primarias, secundarias y fuentes electrónicas.

“JUEGO Y EDUCACIÓN”

1.1 ANTECEDENTES DE LA EDUCACIÓN PÚBLICA EN MÉXICO.

Con el presente capítulo se da paso a la parte teórica de esta tesis, para ello es necesario dar a conocer al lector los antecedentes de la Educación Pública en México y específicamente en Educación Básica.

En lo que respecta a la historia de la educación en México antes en México no era pública ni contaba con las bases ideológicas y jurídicas como se conoce hoy en día.

Este apartado tiene por objeto destacar las características más generales de la educación a partir de la Colonia.

La educación y la cultura van de la mano y se influyen recíprocamente. “Durante la Colonia la iglesia alcanzó su momento de mayor influencia en el campo diplomático, como expresión de la doctrina teocrática que jerarquizaba la autoridad suprema del pontífice y la soberanía delegada de los reyes y el emperador” (1).

Durante la época de la Colonia la cultura religiosa, escolástica y tradicional se imponía en todas las instituciones docentes; la finalidad formar un hombre piadoso, de sentimientos monárquicos, respetuoso de las tradiciones y las autoridades establecidas parecía ser el objetivo primordial de la Nueva España.

Durante el periodo de la Independencia todo tendía a favorecer el desarrollo de una personalidad individual, enérgica, racionalista, con ideas universales como eran: la libertad, la igualdad y el progreso, con la influencia externa de la Ilustración, la Revolución Francesa, la Invasión napoleónica de España y la Independencia de las Trece Colonias de América del Norte.

Los objetivos fundamentales de este periodo fueron: destruir el prestigio moral y político de las instituciones de la Colonia, deshacer la antigua unión entre el altar y el trono. La lucha contra las tendencias conservadoras desgarró al país y evitó que éste pudiese organizar debidamente su sistema educativo, en su afán racionalista y de modernización.

(1) **GONZALBO** Aizpuru Pilar, (1995). *Historia de la educación en la época colonial*. La educación de los criollos y la vida urbana. Edit. Colegio de México. p. 45.

Pero no fue fácil puesto que los grupos conservadores y liberales defendían sus propios ideales; “por un lado los conservadores tendían a la formación de un espíritu patrio y nacionalista, partidarios de la monarquía, eclesiásticos, querían conservar los privilegios del clero y del ejército, por otro lado los liberales, basado en sus principios de la igualdad, el cual garantizara la construcción de una nueva sociedad” (2).

Estas fueron algunas de las bases de la reforma educativa establecidas por Valentín Gómez Farías (1833-1834) quien propuso la creación de escuelas primarias y por primera vez la enseñanza sería libre y estaría en manos del Estado.

Otra etapa se impuso, el movimiento de Reforma (3), un nuevo concepto cultural habría de guiar a la educación mexicana: la filosofía positivista (4), que veía en el desarrollo científico naturalista el único camino de la educación y del progreso, concebido éste con un sentido estrictamente material.

Uno de los acontecimientos relevantes durante este periodo, fue la expedición de la Ley Orgánica de Instrucción expedida por Juárez en 1867, con el objetivo de organizar la enseñanza laica en todo el país, gratuita y obligatoria la instrucción primaria elemental.

Como consecuencia de esta disposición se adoptó la corriente del positivismo, propuesta por Gabino Barreda; es la época de Rébsamen y Carrillo. La Escuela Nacional Preparatoria se organizó en torno al concepto central del positivismo, formación humana inspirado en la razón y ciencia; integral-inductivo suprimiendo los conceptos teológicos. Los institutos científicos se fortalecen y aumentan en las poblaciones más importantes, al constituir el antecedente inmediato de nuestras actuales universidades.

En lo que respecta a la época porfirista, en este periodo el sistema educativo alcanza por primera vez su organización más coherente. Se sientan las bases para la enseñanza primaria; la pedagogía más moderna y efectiva de sus escuelas.

(2) **JIMÉNEZ** Alarcón Concepción, (1987). *La Escuela Nacional de Maestros: sus orígenes*. Edit. Secretaría de Educación Pública. SEP. México. p.44.

(3) Movimiento religioso en el siglo XVI en el ámbito de la Iglesia cristiana, que puso el fin de la hegemonía de la Iglesia católica y la instauración de distintas iglesias ligadas al protestantismo.
“Reforma”. Microsoft. En carta 2007 [DVD], Microsoft Corporation, 2006.

(4) Precursor del Positivismo Augusto Comte., referido al método de la ciencia en cuanto se dirige al conocimiento puro y simple de los hechos y sus relaciones.

ABAGNANO Íncola, (1983). *Diccionario de filosofía*. Edit. Fondo de Cultura Económica. México-Buenos Aires. p. 937.

También durante esta época se acentuaron dos corrientes de pensamiento: el liberalismo ⁽⁵⁾ y el positivismo. Se crea en 1905 la Secretaría de Instrucción Pública teniendo como ministro a Justo Sierra, quien trata de restaurar la tradición liberal, la enseñanza integral y la formación de un civismo constitucionalista.

La educación porfiriana intentó concentrarse esencialmente en las zonas urbanas y se proyectó básicamente para las clases dirigentes, aunque también estuvo abierta para las clases populares.

Uno de los logros durante este periodo fue las reformas a la Constitución de 1917, sobre todo en materia educativa en el artículo 3º, se estipula que todo individuo tiene derecho a recibir educación y que la federación, los estados y los municipios la impartirán en los niveles de preescolar, primaria y secundaria. Asimismo establece que la primaria y la secundaria son obligatorias. El Estado promoverá y atenderá todas las diferentes modalidades educativas incluyendo la educación superior, apoyará la investigación científica, y alentará el fortalecimiento y difusión de la cultura en México.

El gobierno federal determina los planes y programas de estudio de la educación primaria, secundaria y normal (magisterio) a nivel nacional, tomando en consideración las opiniones de los gobiernos de las entidades federativas y de los diversos sectores involucrados. La educación impartida por el Estado es laica y está orientada por los resultados del progreso científico; por tanto lucha contra la ignorancia, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios” ⁽⁶⁾.

Con relación al párrafo anterior Delors dice respecto a la educación que este constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social ⁽⁷⁾.

En México la Constitución política y la Ley General de Educación (LGE) son los principales documentos legales que regulan el sistema educativo mexicano. Por ello, la Ley General de Educación se encuentra estructurada de la siguiente manera: educación formal, educación no formal y educación informal.

(5) Doctrina que asume la defensa y la realización de la libertad en el campo político. Tal doctrina nace y se afirma en la edad moderna.

Ibidem. p. 737.

(6) *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. El artículo fue actualizado durante el gobierno de Vicente Fox, en donde la educación preescolar se atribuye como obligatoria.

(7) **DELORS** Jacques, (1997). *La educación encierra un tesoro*. Edit. UNESCO. p.13.

Educación formal “es aquel ámbito de la educación que tiene carácter intencional, planificado y reglado. Es el proceso integral correlacionado que abarca desde la educación inicial, hasta la educación superior y conlleva una intención deliberada y sistemática que se concretiza en un currículo oficial y se aplica en calendario y horario definido” (8), comprende la educación preescolar, primaria, secundaria, educación media superior (bachillerato) y educación superior (educación normal, tecnológica y universidad); es decir escolarizado.

La educación no formal: “Se da en aquellos contextos en los que existiendo una intencionalidad educativa y una planificación de las experiencias de enseñanza-aprendizaje, ocurren fuera del ámbito de la escolaridad obligatoria, como la capacitación laboral o empresas o instituciones. El desarrollo de la educación no formal es inseparable del cambiante contexto mundial que sufre enormes transformaciones y que impacta sobre manera en el plano educacional en su sentido más amplio” (9).

En lo que respecta a la educación informal: “es aquella que se da en forma no intencionada y no planificada en la propia interacción cotidiana” (10).

También dicha ley cuenta con modalidades educativas como son: escolarizada, no escolarizada y mixta.

Por lo tanto, en el periodo de José Vascóncelos de 1921-1923 se encuentra el origen de lo que habría de ser la educación pública en México, la lucha contra el analfabetismo, la escuela rural, la difusión de bibliotecas, el impulso a las bellas artes, el intercambio cultural con el extranjero y la investigación científica.

Durante la etapa posterior a la Revolución Mexicana, tendió a corregir los vicios de la época porfiriana, especialmente en el campo educativo, en la que se pretendía impulsar una educación popular como la concebía Lázaro Cárdenas; emancipadora, única y obligatoria, gratuita, de carácter científico o racionalista, técnica, de trabajo social, meramente útil e integral, la cual se consagraría a la acción educativa de los niños proletarios.

Se estableció la enseñanza rural, la educación indígena y la enseñanza técnica, la cual abrió el amplio abanico de las modernas especialidades que exige el desarrollo de un país en marcha hacia la industrialización.

Durante el sexenio de Ávila Camacho (1940-1946) el objetivo de la educación fue preparar a los jóvenes para acelerar la industrialización. En este periodo presidencial Jaime Torres Bodet fue secretario de educación, en 1942 se promulgó una nueva Ley Orgánica de Educación Pública, la cual afirma que la educación impartida por el Estado, en cualquiera de sus grados sería socialista.

(8) <http://www.conocimientosweb.net/portal/article>

(9) *Ibidem*.

(10) *Ibidem*.

En este año Jaime Torres Bodet elaboró “El Plan de Once años” debido al tiempo aproximado que tardaría en cumplir el fin académico, se creó a partir de 1959 la Comisión de Libros de Texto y Cuadernos de Trabajo Gratuitos.

De los años 60 a la fecha el objetivo de la educación es lograr sujetos con formación de una conciencia crítica el cuál se considera como la mejor defensa contra la expansión de las ideologías enajenantes; aparentemente ya que cada gobierno establece sus propias políticas para preparar personas de acuerdo a sus intereses.

Durante el periodo de Carlos Salinas de Gortari, el Programa Nacional para la Modernización Educativa, 1989-1994, el gobierno federal ofreció un diagnóstico de los principales problemas y desafíos de la educación mexicana e hizo públicos sus lineamientos y objetivos de política educativa.

El nuevo plan de estudios y los programas de asignatura que lo integran tienen como propósito organizar la enseñanza y el aprendizaje de contenidos básicos, para asegurar que los niños:

1º Adquiera y desarrollen las habilidades intelectuales (la lectura y la escritura, la expresión oral, la búsqueda y selección de información, la aplicación de las matemáticas a la realidad) que les permitan aprender permanentemente y con independencia, así como actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida cotidiana.

2º Adquieran los conocimientos fundamentales para comprender los fenómenos naturales, en particular los que se relacionan con la preservación de la salud, con la protección del ambiente y el uso racional de los recursos naturales, así como aquéllos que proporcionan una visión organizada de la historia y la geografía de México.

3º Se formen éticamente mediante el conocimiento de sus derechos y deberes y la práctica de valores en su vida personal, en sus relaciones con los demás y como integrantes de la comunidad nacional.

4º Desarrollen actitudes propicias para el aprecio y disfrute de las artes y del ejercicio físico y deportivo.

De acuerdo con esta concepción, los contenidos básicos son medios fundamentales para que los alumnos logren los objetivos de la formación integral, como definen el artículo Tercero de la Constitución y su ley reglamentaria.

En tal sentido, el término “básico” no alude a un conjunto de conocimientos mínimos o fragmentarios, sino justamente a aquello que permite adquirir, organizar y aplicar saberes de diverso orden y complejidad creciente. Uno de los propósitos centrales del plan y los programas de estudio es estimular las habilidades que son necesarias para el aprendizaje permanente. Por esta razón, se ha procurado que en todo momento la adquisición de conocimientos esté asociada con el ejercicio de habilidades intelectuales y de la reflexión” (11).

La prioridad del programa fue explícitamente la educación primaria, con el objetivo de universalizar el acceso a este nivel educativo, lograr la permanencia escolar y atacar el rezago. Para mejorar la calidad educativa se propuso revisar los contenidos educativos, regresar al contenido de asignaturas y no de áreas del conocimiento y apoyar la educación inicial y preescolar.

En 1992 se suscribió el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica, que obedeció a la necesidad de superar rezagos y disparidades acumuladas, satisfacer la creciente demanda de servicios educativos y elevar cualitativamente la calidad de la educación.

Hoy en día el sistema educativo está compuesto por seis niveles educativos: inicial, preescolar, primaria y secundaria, media superior (bachilleratos y profesional media) y superior (licenciatura y posgrado).

La educación inicial proporciona educación y asistencia a los niños de 45 días a 5 años 11 meses de edad, hijos de madres trabajadoras. Esta educación en los Centros de Desarrollo Infantil (CENDI) y en numerosos centros de atención infantil inicial o maternal. La educación inicial no es obligatoria.

La educación preescolar atiende a niños de 4 y 5 años de edad. Se imparte generalmente en tres grados escolares y se ofrece en tres modalidades: general, indígena y cursos comunitarios.

(11) Educación básica. Primaria. *Plan y programas de estudio*, (1993) Secretaría de Educación Pública. SEP. p. 13.

La educación primaria es de carácter obligatorio por mandato constitucional. Se imparte a niños y adultos. La primaria para niños la cursan en seis años (seis grados) los niños en edad escolar, es decir, que tienen de 6 a 12 años y se imparte en los medios urbano y rural. Se divide en tres servicios: general, bilingüe-bicultural y cursos comunitarios.

La educación secundaria es obligatoria y se imparte en los siguientes servicios: general, para trabajadores, telesecundaria, técnica y abierta; a excepción de la abierta, todos los demás servicios componen la secundaria escolarizada. La secundaria se proporciona en tres años a la población de 12 a 16 años de edad. Las personas mayores de 16 años pueden estudiar en la secundaria para trabajadores o en la modalidad abierta.

La capacitación para el trabajo prepara a los estudiantes para que se incorporen a la actividad productiva. Se realiza después de concluir la primaria y tiene una duración de uno a cuatro años, según la capacitación de que se trate; prepara al alumno en especialidades industriales, agropecuarias, comerciales y de servicios. No equivale a la educación secundaria y los estudios no permiten a los alumnos ingresar al bachillerato.

El nivel medio superior comprende tres tipos de educación: propedéutica (bachillerato general), propedéutica-terminal (bachillerato especializado o tecnológico) y terminal (profesional medio). Los dos primeros se imparten en las modalidades escolarizada atiende generalmente a la población de 16 a 19 años de edad que haya obtenido el certificado de secundaria.

La educación superior es el máximo nivel de estudios. Comprende licenciatura y posgrado en educación normal, universitaria y tecnológica. Para cursar la licenciatura y la Normal debe concluirse el bachillerato o sus equivalentes; para cursar estudios de maestría es indispensable la licenciatura; para cursar estudios de doctorado, es necesario tener el grado de maestría o meritos académicos equivalentes. En general, los estudios de licenciatura tienen una duración de cuatro a cinco años, organizados en periodos semestrales.

Otros tipos y modalidades de educación son: la educación especial, la cual se imparte a niños y jóvenes que no pueden incorporarse a las instituciones educativas regulares o continuar en ellas, por presentar alguna alteración orgánica, psicológica o de conducta social.

Los objetivos principales son proporcionar atención especializada con la finalidad de que niños y jóvenes puedan desarrollar sus posibilidades físicas y mentales para integrarse y participar activamente en la sociedad.

Los servicios que ofrece se clasifican en dos grupos: el primero comprende deficiencia mental, trastornos visuales, de audición y lenguaje, y neuromotores; los servicios con los que cuenta son: escuelas de educación especial y centros de capacitación de educación especial. El segundo grupo comprende problemas de aprendizaje, de lenguaje y de conducta, y sus servicios son: unidades de grupos integrados y centros psicopedagógicos.

Educación de adultos. La educación de adultos está dirigida a personas mayores de 15 años que no han cursado la Educación Básica. Comprende la alfabetización, la educación primaria y secundaria, y la capacitación para el trabajo, principalmente a través de los sistemas educativos semiescolarizados y abiertos. También existen opciones de educación abierta y semiescolarizada en los niveles medio superior y superior.

Educación compensatoria. El Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE), organismo descentralizado de la Secretaría de Educación Pública (SEP), investiga, desarrolla, pone en marcha y evalúa nuevos modelos educativos. Algunos de sus programas van dirigidos a los niños que viven en comunidades rurales de difícil acceso y de escasa población, a las cuales no se les ha proporcionado el servicio educativo regular.

El servicio educativo del CONAFE es supletorio, es decir, se retira cuando en la comunidad se instala una escuela regular. Los padres se encargan de proporcionar el aula, dar alimentación y hospedaje al instructor comunitario durante el ciclo escolar y vigilar el cumplimiento del servicio. Por su parte, el CONAFE se responsabiliza de enviar al instructor y proporcionar el mobiliario escolar y los materiales didácticos necesarios.

Los instructores comunitarios son jóvenes egresados de secundarias que provienen principalmente del medio rural, a quienes el Consejo ofrece una beca para que continúen sus estudios a cambio de que presten un servicio social en estas pequeñas comunidades campesinas.

Otro de los períodos en el que la educación en nuestro país pretende un nuevo cambio es durante el gobierno de Ernesto Zedillo 1994-2000, tiene como prioridad por la educación al definirla como instrumento que favorece la incorporación plena de la persona a la vida social.

El Sistema Educativo Nacional hoy en día posee un sustento filosófico y jurídico, “socialmente se reconoce a la educación como el medio fundamental para el desarrollo de la nación y la formación del ciudadano” (12). Los documentos que contienen las disposiciones legales que otorgan legitimidad en materia educativa en nuestro país son:

- . El Artículo 3º constitucional.
- . La Ley General de Educación.
- . Educación básica. Programa de estudio 2006.

El artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, señala el sentido social de la educación como un derecho que tiene todo mexicano para acceder al desarrollo armónico de todas sus facultades. Teniendo en consideración por ello la pugna por el mejoramiento económico, social y cultural del pueblo, así como el fomento y práctica de principios y valores, sustentados en la democracia, la justicia, la libertad, el amor a la patria e identidad nacional, la conciencia de solidaridad internacional, todo ello en el respeto de la dignidad de la persona, la fraternidad e igualdad de derechos de todos los hombres. En este sentido se establece la obligatoriedad de la educación básica.

La Ley General de Educación derivada del artículo 3º, señala la orientación y las disposiciones generales que rigen los servicios educativos como responsabilidad del Estado, mismos que trascienden los cambios de administración y gobierno. La orientación constitucional se traduce en los siguientes fines de la educación, expresados en las fracciones que integran el artículo 7º de la Ley General de Educación.

- I. Contribuir al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plenamente sus capacidades humanas;
- II. Favorecer el desarrollo de facultades para adquirir conocimientos, así como la capacidad de observación, análisis y reflexión críticos;
- III. Fortalecer la conciencia de la nacionalidad de la soberanía, el aprecio por la historia, los símbolos patrios y las instituciones nacionales, así como la valoración de las tradiciones y particularidades culturales de las diversas regiones del país;

(12) **BUSTAMANTE** Castillo Justino, (2003) Et al. *Programa Escuelas de Calidad PEC*. Edit. Escuelas de Calidad. SEN. México. p. 5.

- IV. Promover, mediante la enseñanza de la lengua nacional - el español- un idioma común para todos los mexicanos, sin menoscabo de proteger y promover el desarrollo de las lenguas indígenas;
- V. Infundir el conocimiento y la práctica de la democracia como la forma de gobierno y convivencia que permite a todos participar en la toma de decisiones para el mejoramiento de la sociedad.
- VI. Promover el valor de la justicia, de la observancia de la Ley y de la igualdad de los individuos ante ésta, así como propiciar el conocimiento de los derechos humanos y el respeto a los mismos;
- VII. Fomentar actitudes que estimulen la investigación y la innovación científicas y tecnológicas;
- VIII. Impulsar la creación artística y propiciar la adquisición, el enriquecimiento y la difusión de los bienes y valores de la cultura universal, en especial de aquellos que constituyen el patrimonio cultural de la Nación;
- IX. Estimular la educación física y la práctica del deporte.
- X. Desarrollar actitudes solidarias en los individuos, para crear conciencia sobre la preservación de la salud, la planeación familiar y la paternidad responsable, sin menoscabo de la libertad y del respeto absoluto a la dignidad humana, así como propiciar el rechazo a los vicios;
- XI. Hacer conciencia de la necesidad de un aprovechamiento racional de los recursos naturales y de la protección del ambiente, y
- XII. Fomentar actitudes solidarias y positivas hacia el trabajo, el ahorro y el bienestar general.

El artículo tercero constitucional y los fines de la educación se concretan en los propósitos y contenidos educativos expresados en el plan y programas de estudio. Así, la misión de la escuela primaria tiene los siguientes propósitos educativos:

1. Adquieran y desarrollen las habilidades intelectuales (la lectura y la escritura, la expresión oral, la búsqueda y selección de información, la aplicación de las matemáticas a la realidad) que les permitan aprender permanentemente y con independencia, así como actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida cotidiana.

2. Adquieran los conocimientos fundamentales para comprender los fenómenos naturales, en particular los que se relacionan con la preservación de la salud, con la protección del ambiente y el uso racional de los recursos naturales, así como aquellos que proporcionan una visión organizada de la historia y la geografía de México.
3. Se formen éticamente mediante el conocimiento de sus derechos y deberes y la práctica de valores en su vida personal, en sus relaciones con los demás y como integrante de la comunidad nacional.
4. Desarrollen actitudes propicias para el aprecio y disfrute de las artes del ejercicio físico y deportivo.

El Programa Nacional de Educación, expone la política educativa de la presente administración, con el sustento de los documentos anteriores, da continuidad al Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica y pretende hacer efectivos los postulados de equidad y justicia como requisito fundamental para propiciar una educación básica de buena calidad.

Con la finalidad de darle continuidad al Plan Nacional de Desarrollo que se atiende durante la presidencia de Carlos Salinas de Gortari, en el periodo de gobierno el señor Vicente Fox propone una educación de calidad.

“Una escuela de calidad es aquella que asume de manera colectiva la responsabilidad por los resultados de aprendizaje de todos los alumnos y se compromete con el mejoramiento continuo del aprovechamiento escolar; es una comunidad educativa integrada y comprometida, que garantiza que los educandos adquieran los conocimientos y desarrollen las habilidades, actitudes y valores necesarios para alcanzar una vida personal y familiar plena, ejercer una ciudadanía competente, activa y comprometida, participar en el trabajo productivo y continuar aprendiendo a lo largo de toda la vida” (13).

Con relación a lo antes citado, una educación de calidad debe estar orientada al desarrollo de las competencias cognitivas fundamentales de los alumnos, entre las que destacan las habilidades comunicativas básicas como: la lectura, la escritura, expresión oral y el saber escuchar así como la capacidad de reconocer, plantear y resolver problemas, de predecir y generalizar resultados; desarrollar el pensamiento crítico y analítico.

(13) *Ibidem.* p. 29.

Entre las competencias cognoscitivas fundamentales a desarrollar en este proyecto, destacan las habilidades comunicativas básicas: leer, escribir, hablar y escuchar; el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad; así como la asimilación de conocimientos que les permitan comprender el mundo natural y social; en otras palabras una formación integral.

La visión de la educación básica nacional en el aula, la escuela y la gestión nacional al 2025, estará dirigido a que la relación que se establece entre el maestro y sus alumnos propicie el desarrollo de las competencias fundamentales del conocimiento y el deseo de saber; faculte al educando a continuar aprendiendo por su cuenta, de manera sistemática y autodirigida.

En lo que respecta a las prácticas educativas en el salón de clases, estarán centradas en el aprendizaje al entablar comunicación y relación, el cual facultará la autoestima del alumno; el ambiente en el aula alentará la participación activa entre ellos y promoverá la tolerancia.

El maestro por su parte estará atento a las desigualdades sociales y las diferencias culturales y brindará un trato adecuado a cada uno de los niños y jóvenes bajo su cuidado para garantizar que todos puedan alcanzar resultados educativos equivalentes.

El profesional de la docencia se caracterizará por un dominio cabal de su materia de trabajo, dispondrá de las capacidades que le permitan organizar el trabajo educativo, capaz de diseñar y poner en práctica estrategias y actividades didácticas con el fin de que todos los educandos alcancen los propósitos de la educación.

Cabe mencionar que para que esto se logre interfieren aspectos que en ocasiones limitan la calidad de la educación en los alumnos factores como: disposición de profesores, planes y programas, materiales educativos adecuados y recursos materiales como: infraestructura y el equipamiento de los planteles, entre otros.

En los últimos años, los niveles de logro alcanzados en educación en nuestro país a comparación de otros países, están por debajo de lo que se espera tal y como lo muestra el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación ⁽¹⁴⁾.

(14) **AGUILAR** R. Miguel A, (2005). *PISA para los docentes. La evaluación como oportunidad de aprendizaje*. SEP. México. p. 5.

Por lo tanto, es necesario hacer un análisis y reconocer que la adquisición insuficiente de competencias básicas (en comprensión lectora y matemáticas), cuyo desarrollo es prioridad de la educación básica y fundamento de otros logros educativos, es un problema generalizado.

Para finalizar este apartado, se puede decir que la educación hoy en día, habrá de ser el instrumento privilegiado para enfrentar las circunstancias que son preocupantes para el ser humano por citar: miseria, intolerancia, violencia, deterioro ambiental, racismo, por citar las más concurridas.

Hasta aquí se sintetiza que la historia de la educación en México muestra a lo largo de su desarrollo la intervención política: instrumento de dominación y dependencia cultural en la Colonia: individualista y racionalista durante la primera etapa de su independencia; positivista, científica y elitista en la época porfiriana, social y popular, de la Revolución a la época actual. Cada etapa de su historia es reflejo de las luchas políticas y de los objetivos nacionales que, en su momento, se consideraron esenciales y prioritarios.

Sin embargo la Educación Pública en México al igual que el término educación, ha evolucionado a lo largo del tiempo y cada sociedad no sólo tiene sus propios modelos educativos, sino que también tiene en claro el fin que persigue la educación.

El siguiente apartado permite tener una visión general sobre las concepciones y reflexiones sobre educación y juego visto desde enfoques de carácter pedagógico y psicológico.

1. 2 CONCEPCIONES Y REFLEXIONES SOBRE EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN.

La educación es una práctica humana si se considera la profundidad y la amplitud de su influencia en la existencia de los hombres en tanto comunicación y legado de prácticas sociales y la adquisición de conocimientos por otras generaciones.

El segundo apartado busca la construcción de los elementos, a través de los cuales se definen y articulan conceptos tales como: educación y juego, concepciones básicas y objeto de estudio del presente trabajo.

La palabra educación a lo largo del tiempo ha hecho referencia a distintos significados, relativos al desarrollo y perfección de las facultades intelectuales y morales del ser humano y sinónimos como: instrucción, formación, civilización, cultura entre otros.

Se da inicio con el significado de la palabra educación; etimológicamente la palabra “procede del latín “educere” que significa o equivale a criar, nutrir, o alimentar y de “exducere, que quiere decir sacar, llevar, o conducir desde dentro hacia fuera, esta doble etimología conduce a dos concepciones, que a primera vista, resultan opuestas. En la primera concepción la educación se toma como un proceso de alimentación o acrecentamiento que se ejerce desde afuera; en cambio en la segunda concepción la educación ya no se ve como una crianza o alimentación que viene del exterior, sino se trata de una conducción o encauzamiento de disposiciones que ya son parte del sujeto al que se esta educando, pero finalmente a estos términos se les dio los calificativos de acrecentamiento para “educare” y crecimiento para “exducere” (15).

Con relación a lo antes citado, se puede interpretar que históricamente a la educación en un principio se le otorga este término a la crianza, cuidado y pastoreo de animales, pero con el transcurso del tiempo se retomaría al cuidado de los niños.

Kant dice: “Únicamente por la educación, el hombre llega a ser hombre; no es sino lo que la educación le hace” (16).

(15) LEMUS Luis Arturo, (1981). *Pedagogía. Temas fundamentales*. Edit. Kapelusz. Buenos Aires. p. 14.

(16) *Ibidem*. p. 13.

Desde el punto de vista pedagógico, “la palabra educación del latín educare, en griego paidagogein tiene un sentido humano y social. Es un hecho que se realiza desde los orígenes de la sociedad humana se le caracteriza como un proceso por obra del cual las generaciones jóvenes van adquiriendo los usos y costumbres, las prácticas y hábitos, las ideas y creencias, en una palabra, la forma de vida de las generaciones adultas” (17).

Es decir, la educación que antes era espontánea (educación primitiva), toma ahora la forma de una influencia intencionada, es decir, que se realiza voluntariamente sobre las generaciones jóvenes y llega a ser ejercida por personas especializadas, en lugares apropiados y conforme a ciertos propósitos, religiosos, políticos o económicos. Pero no obstante que la educación intencionada significa un avance innegable en el desarrollo de la sociedad. Con todo, hay un carácter común en todo proceso educativo: ya sea espontánea o reflexiva, por lo que la “educación es un fenómeno mediante el cual el individuo se apropia en más o en menos la cultura (lengua, ritos religiosos y funerarios, costumbres morales, sentimientos patrióticos, conocimientos) de la sociedad en donde se desenvuelve, adoptándose al estilo de vida en donde se desarrolla” (18).

Visto desde el ángulo fonético y morfológico, “educación significa guiar, orientar, conducir, a lo cual debe añadirse, su significado semántico, que recoge las ideas de extraer, hacer que salga a la superficie, dar a luz” (19).

Sin embargo, no hay que perder de vista que el papel de la educación ha cambiado a lo largo del tiempo y que cada sociedad no sólo tiene sus propios modelos educativos, sino que también formula sus propias definiciones en torno a la educación. Al margen de otras definiciones más o menos eclécticas, se encuentra otro tipo de formulaciones concretas; “la educación persigue el perfeccionamiento de las facultades del individuo y, a través de ellas, la maduración de la persona humana, facultades y perfecciones que varían en función de la propia concepción del mundo y que, por tanto, son susceptibles de originar infinidad de interpretaciones, incluso dentro de una misma comunidad” (20).

El hecho de educar viene definido en función de unas coordenadas culturales y sociales determinadas, que varían en función de las pautas, los valores, los ritos y conocimientos adquiridos por cada comunidad y de lo que se entienda, dentro de cada grupo social, por experiencia históricamente acumulada y culturalmente organizada.

(17) LARROLLO Francisco, (1982). *Historia general de la pedagogía*. Edit. Offset Larios. México. p. 35.

(18) *Ibidem*. p. 36.

(19) *Enciclopedia práctica de pedagogía. Tomo 2. La escuela*. (1988). Edit. Planeta. Barcelona-España. p.10.

(20) *Ibidem*. p. 10.

Antiguamente la educación era única, es decir, no se diferenciaba la educación familiar de la religiosa o la cívica. La educación aseguraba la continuidad intergeneracional al transmitir al niño los sentimientos, la manera de ser, la cultura del grupo familiar y también, sus prejuicios.

Otro punto de vista respecto a la educación, es que ésta es considerada como el “factor primordial de la producción cultural del grupo con una función orientadora de la sociedad y con capacidad suficiente para colaborar de manera decisiva en la organización institucional del Estado” (21). Por esto la educación debe preocuparse por crear en los hombres la conciencia del mundo actual mediante la asimilación de la cultura.

Desde la concepción psicológica, el término educación es amplio y complejo. “En sentido amplio es la acción y efecto de educar, formar, instruir a una persona especialmente los niños. La educación puede presentar aspectos parciales, según los objetivos más delimitados que le asigna una sociedad cada vez más especializada: educación cívica, educación profesional, educación sexual, educación física etc.” (22).

En la actualidad se concibe la educación como el medio de transmisión de conocimientos y actitudes por el que el niño se inserta en la sociedad y en la cultura. Es importante no limitarse a educar para lo racional, sino también para lo razonable. El uso razonable de la razón es lo que prepara a las personas para tratar con sujetos, y el racional, lo que las enseña a usar los objetos, las herramientas. Así, la educación debe tener como objetivo preparar para la utilización de la razón y reforzar su uso; el manejo competente de la razón exige una preparación adecuada.

Para Bruner, “la educación debe lograr que los alumnos, terminen por respetar los poderes de su propia mente y que confíen en ellos, que se amplíe ese respeto y esa confianza a su capacidad de pensar acerca de la condición humana, de la situación conflictiva del hombre y de la vida social” (23).

Durkheim, destacó la función social de la educación, en el sentido de la adscripción de los educandos a las características y funcionamiento de la sociedad en el marco de una cultura determinada.

(21) **SOLANA** Fernando, (1982). Et al. *Historia de la Educación Pública en México*. Edit. Fondo de Cultura Económica. México. p. 11.

(22) *Diccionario de psicología y pedagogía*, (1999). Edit. Cultural. Madrid-España. p. 98.

(23) *Ibidem*. P. 98.

“Por medio del proceso educativo, el sujeto individual entra en relación con los miembros del grupo al que pertenece, y evoluciona para convertirse en un ser ético, consciente y humanizado. Esa interacción educativa posibilita, además, el desarrollo bioneurológico del niño. La educación debe además proporcionar un conjunto de modelos funcionales que faciliten el análisis del mundo social en que se vive y las condiciones en las cuales se encuentra el ser humano, crear un sentido del respeto con las capacidades y la humanidad del hombre como especie y transmitir al estudiante la idea de que la evolución humana es un proceso inacabado” (24).

Sin embargo, las reflexiones sobre la educación también surgen en obras que se ocupan del Estado y la sociedad.

De acuerdo a las corrientes filosóficas, Sócrates (469-339) filósofo idealista quien considera que “el objeto de estudio de la educación, debe ser, no el estudio de la naturaleza de las cosas, sino el conocimiento de sí mismo, el perfeccionamiento de la moral” (25).

Para Sócrates, el fin último de la filosofía es la educación moral del hombre. De ahí que las ideas generales que le preocupan, sean las de las virtudes éticas. El filósofo consideraba que el recto conocimiento de las cosas lleva al hombre a vivir moralmente (intelectualismo moral)” (26).

Se puede interpretar que el objeto de estudio de la educación, no es el estudio de la naturaleza de las cosas, sino el conocimiento de sí mismo.

Sócrates como los sofistas, acude a la plaza pública a instruir a sus conciudadanos. Se distingue de aquellos en que no es un mercader de la sabiduría. No conversa como un hombre que oculta su ignorancia con frases seductoras: quiere en comunidad de trabajo, descubrir la verdad, pues es consciente de que ignora demasiado, a diferencia de los sofistas que, creyendo saber todo, ni siquiera se dan cuenta de su ignorancia por lo que su método ha sido llamado mayéutica.

Otro de los conceptos y no menos acertados del término educación, es el señalado por Platón, cuando dice que “la educación consiste en dar al cuerpo y el alma toda la belleza y perfección de que son susceptibles” (27).

Este concepto asegura el ideal de perfección humana presente en toda la obra platónica; si bien es cierto que esta perfección no puede alcanzarse plenamente en la vida, debe ser la aspiración de la humanidad, además de que existe grados

(24) Ídem

(25) KONSTANTINOV, (1994). *Historia de la pedagogía*. Edit. Offset Lorenzana. México. p. 19.

(26) Ibídem. p. 204.

(27) LEMUS Luis Arturo. Op. Cit; p. 13.

Este concepto asegura el ideal de perfección humana presente en toda la obra platónica; si bien es cierto que esta perfección no puede alcanzarse plenamente en la vida, debe ser la aspiración de la humanidad, además de que existe grados de perfección que pueden alcanzarse cada vez en mayor medida por el hombre como individuo y como especie; señala por lo menos tres funciones principales. 1, la formación del hombre virtuoso; 2, la formación del ciudadano y 3 la preparación para una profesión.

Hasta el momento podemos hacer una síntesis sobre el término educación, éste tiene un concepto muy amplio, puesto que el ser humano es educado, desde la familia, la escuela y la sociedad, de tal manera que la adquisición de hábitos, costumbres, normas, valores y conocimientos académicos y laborales, habrán de contribuir a su formación integral, por medio de la educación.

Por lo tanto, la educación persigue un fin, la formación del hombre (28), con valores, analítico y reflexivo, capaz de concebirse a sí mismo, con capacidad de transformar una sociedad a través de un proceso histórico-dialéctico; toda esta formación lleva al crecimiento de la persona en distintos ámbitos cómo son: la cultura, la religión, valores etc.

El fin educativo, es la formación de hombres libres, conscientes y responsables de sí mismos, capaces de su propia determinación.

La educación tiene un sujeto que es el educando y tiene un objeto que es la formación y la conservación del hombre como individuo y como sociedad es el medio que induce a desarrollar las potencialidades del ser humano y paralelamente a ella el aprendizaje es parte y complemento de acuerdo a la experiencia y al proceso continuo y evolutivo que se produce a lo largo de la vida de todo sujeto. Aunque cabe subrayar que el aprendizaje no necesariamente se desarrolla dentro de los espacios áulicos pero es cierto que es el lugar donde se da el aprendizaje constructivo.

La educación por lo tanto será el medio que induce a desarrollar las potencialidades intelectuales del ser humano.

(28) La formación es un proceso mediante el cual el hombre construye su ser social por maduración biológica, por su trabajo social y por la superación de su praxis.

FREIRE Paulo. (1989). La educación popular. Edit. Fondo de Cultura Económica. p. 26.

La acción educativa debe preparar al individuo para la educación autónoma. El educador no puede perder de vista dicho fin. La formación de la personalidad se realiza en un esfuerzo continuo que lleva desde el reino de los valores condicionalmente válidos a los valores absolutamente válidos. La escuela activa intenta encauzar en ese camino el desarrollo de la personalidad.

La educación de la personalidad debe organizarse en torno a los intereses del niño, dichas cosas presentan entonces un interés inmediato; se trata sobre todo, de actividades como juegos y los trabajos manuales e intelectuales. Los motivos de tales intereses son experiencias de valores que satisfacen tendencias espontáneas o bien necesidades adquiridas.

Desde la perspectiva de Cesar Coll “la concepción constructivista del aprendizaje sitúa la actividad mental constructiva del alumno, en la base de procesos de desarrollo personal que trata de promover la educación en las que se contempla: ideas, conocimientos, habilidades previas, considerando también su percepción de su entorno escolar” (29).

Esto se puede lograr al hacer uso del juego como recurso didáctico y como medio para optimizar el aprendizaje.

Platón, filósofo de la antigüedad señala que “la educación ateniense y la espartana, en relación al juego propone, que los niños desde los 3 hasta los 7 años de edad practicarían juegos en las plazas bajo la dirección de educadores designados por el Estado. Platón concedía al juego importancia como medio de educación de los niños pequeños, así como a la selección de los materiales para la narración infantil y era partidario de la educación social de los niños desde temprana edad” (30).

Platón propone también un espacio, donde se les enseñe a los infantes juegos, cantos y lecturas como fábulas debidamente seleccionados, dicho lugar permitirá a los alumnos un amplio campo en su formación, en la que el juego ocupará una función importante para la formación de virtudes para el desarrollo a futuro, como la sabiduría o prudencia, la valentía o fortaleza, la templanza y la principal virtud de cualquier republicano, la justicia.

(29) COLL Cesar Salvador, (1990). *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. Edit. Paidós. México. p. 179. (29).
(30) ABAGNANO y Visalberghi, (1992). *Historia de la pedagogía*. Edit. Fondo de Cultura Económica. p. 82.

Se interpreta entonces desde esta perspectiva que Platón otorga al juego la función de preparar al sujeto para la vida adulta, al desarrollar cada una de sus capacidades naturales, mismas que desempeñaría en un futuro de su vida, actualmente en una sociedad.

Por todo lo anteriormente expuesto el juego es visto como una actividad que realiza el niño en el aula y que puede aprovecharse al utilizarse en el proceso de enseñanza desde un aspecto formativo cuya finalidad ya no solo sea lúdica sino didáctica debido a que se le ha considerado únicamente como una actividad recreativa a simplemente sujeta a reglas; por esta razón la psicopedagogía resalta la importancia que tiene el juego para el desarrollo del niño, el cual facilita la inserción de los niños en el marco social.

Pero cabe una interrogante... ¿qué relación guarda nuestro objeto de estudio, en éste caso el juego con la educación?

El juego por naturaleza es una necesidad en el desarrollo del adolescente porque le permite desarrollar la expresión y crecimiento de las áreas de su desarrollo como: cognitiva, socioafectiva, lenguaje, motricidad, creativa y sensorial ya que el juego es una forma que contribuye en la preparación del niño para la vida adulta, a través de este se apropia de la realidad en que vive y además le permite manifestarse logrando así un aprendizaje divertido y significativo.

Por lo anterior, diversos investigadores se han dado a la tarea de indagar sobre la función que el juego desempeña en la educación y la estrecha relación que tiene con el aprendizaje y el desarrollo de la personalidad del adolescente; permitiéndole también la comunicación, socialización con las personas que lo rodean, sobre todo con los de su edad.

Investigadores sobretodo en el área educativa como son: psicólogos y pedagogos, tal es el caso de: Juan Comenio, Fröebel, Wallon, María Montessori, Édouard Claparede, Freinet y Jean Piaget entre otros, han hecho estudios sobre la importancia del juego en el desarrollo de los niños y adolescentes.

Sin dejar a un lado el aspecto motivacional del alumno, el docente en su práctica educativa, debe implementar actividades de carácter pedagógico para favorecer el aprendizaje e incrementar el interés de los estudiantes en la realización de actividades como el juego, medio por el cual podrán lograrse aprendizajes significativos

La visión panorámica respecto a este apartado, ha permitido formar un punto de vista respecto al juego.

Hasta el momento se sintetiza que el juego además de desarrollar la inteligencia en el niño y adolescente, le permite también desarrollar otras virtudes y habilidades como: compañerismo, orden, responsabilidad, dominio de los sentidos, fuerza de voluntad, humildad, lealtad, atención, astucia entre otros; valores que hacen crecer a la persona como ser humano, siendo el juego una actividad innata del ser humano; por lo que es recomendable utilizar al juego como medio de aprendizaje en la educación y como alternativa o medio que le permita al docente optimizar el aprendizaje.

Se concluye que el juego infantil, es la principal actividad antes de acceder a la escuela. Es visto también que el niño se realiza durante el juego, al vivirlo expresa sus emociones y sentimientos, se comunica con el juguete y si el docente es observador puede influir en el proceso de su aprendizaje.

Por ello el trabajo docente es determinante para el alumno en su aprovechamiento escolar y por ende las estrategias que él emplee, favorecerá e la educación de los alumnos al hacer uso de recursos didácticos, que hagan del alumno un ser activo, pensante, reflexivo y que exprese de diversas formas su conocimiento y fortaleza con sus vivencias y experiencias su aprendizaje, al vincular la escuela con su propia vida, objetivo primordial de nuestra tesis, al hacer uso del juego como herramienta didáctica.

Para poder ahondar sobre el objeto de estudio, es necesario abordar en el siguiente apartado el juego desde la perspectiva de la Escuela Nueva, corriente que tiene como base la psicología del desarrollo del adolescente en la que el aprendizaje se concibe como un proceso de adquisición individual, los tiempos para alcanzar sus objetivos, transformándolos en sujetos activos de su propia educación, la cual ganaran en función de las experiencias realizadas.

1. 3 EL JUEGO DESDE LA PERSPECTIVA DE LA ESCUELA NUEVA.

Este apartado tiene como finalidad, dar una perspectiva sobre la Escuela Nueva, y su aportación en el ámbito educativo a través del juego como medio para optimizar el aprendizaje.

La Escuela Nueva representa el más vigoroso movimiento de renovación de la educación después de la creación de la escuela pública burguesa. La idea de fundamentar el acto pedagógico en la acción, en la actividad del adolescente, desde la “Escuela Alegre” de Vitorino de Feltre (1378-1446), por consiguiente la pedagogía romántica y naturalista de Rousseau. No fue sino hasta principios del siglo XX cuando tomó forma concreta y tuvo consecuencias importantes en los sistemas educativos y en la mentalidad de los profesores.

La Escuela Nueva ⁽³¹⁾, es un verdadero cambio en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene sus orígenes en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática, autoritaria y tradicional. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. El adolescente es el eje de la acción educativa. Es por lo anterior que el juego ha adquirido su mayor importancia con la aparición de los criterios de la Nueva Educación, particularmente en el siglo XIX, en Estados Unidos, Inglaterra, Francia y Alemania, cuyas influencias llegaron hasta nuestros días, en ésta surge la necesidad de aplicar nuevas propuestas pedagógicas dentro del aula, tal es el caso del juego en la aplicación del proceso enseñanza-aprendizaje.

La Escuela Nueva surge en oposición al tradicionalismo, en la que el tradicionalismo sume a los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez, obediencia etc. En la educación tradicional, existe una relación de opresión del docente hacia el alumno. Es el docente quien elige los contenidos que hay que estudiar, los juegos que se deben realizar, los métodos o técnicas que hay que emplear, el momento de realizarlos y hasta la evaluación.

(31) Prepara al adolescente para el triunfo del espíritu sobre la materia, respetar y desarrollar la personalidad del niño, formar el carácter y desarrollar los atractivos intelectuales, artísticos y sociales propios del niño, en particular mediante el trabajo manual, y la organización de una disciplina personal libremente aceptada y el desarrollo del espíritu de la cooperación, la coeducación y la preparación del futuro ciudadano, de un hombre consciente de la dignidad de todo ser humano,

<http://www.Universidadabierta.educ.mx/Biblio/c/ceballos%20Ángeles-Esc.Tradicional.htm>.

El alumno permanece pasivo, obediente, en actitud irreflexiva, a crítica, por “respeto” a la autoridad del profesor. El verticalismo existente de por sí dificulta el aprendizaje, con sus ambientes hostiles y carencia de afectividad, el cual provoca bajos rendimientos y deserción escolar.

Los profesores verticalistas no están dispuestos a discutir con sus alumnos sobre tal o cual asunto, ni a jugar con ellos, en resguardo de su autoridad y jerarquía. Consideran que a ellos les corresponde preguntar y a los alumnos, responder. Otras de las características de los profesores tradicionalistas, es que se consideran depositarios de la verdad, del conocimiento absoluto que transmiten. Si algún alumno se atreve a cuestionarlos, consideran grave indisciplina. No permiten que el alumno aprenda a pensar, reflexionar, discutir, esclarecer, analizar, comparar; en otras palabras practican una pedagogía de opresión, de domesticación. Todos los derechos los reservan para ellos; y los deberes, para los alumnos. Hacen prevalecer la “legítima autoridad del docente” y no toleran que sus alumnos los igualen, por lo tanto es: logocéntrica (32).

Ante la problemática antes señalada, la teoría y práctica de la Escuela Nueva se empezó a promover en diferentes partes del mundo una nueva renovación educativa, la autoformación y la actividad espontánea del adolescente. La teoría de la Escuela Nueva proponía que la educación fuera investigadora de los cambios sociales y, al mismo tiempo, se transformara a las necesidades de la sociedad.

El desarrollo de la sociología de la educación y de la psicología educacional también contribuyó para esa renovación de la escuela. Uno de los pioneros de la Escuela Nueva es Adolphe Ferriere (1879-1960). Educador, escritor y conferencista suizo.

“Ferriere consideraba que el impulso vital espiritual es la raíz de la vida, fuente de toda actividad, y que el deber de la educación sería conservar y aumentar ese impulso de vida. Para él, el ideal de la escuela activa es la actividad espontánea, personal y productiva” (33).

(32) Corriente que considera al espíritu, a la idea como centro y principio rector de la vida, la cual se distingue del enfoque biocéntrico que afirma que la vida puede existir sin el espíritu ya que es la vida el centro y principio rector, en lugar del espíritu. Desde el punto de vista de la dialéctica, este término hace referencia a los tipos de programas o currícula en donde los contenidos aparecen dispuestos y secuenciados según la estructura lógica de las disciplinas científicas (en el terreno pedagógico, el profesor es el centro del fenómeno educativo, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimiento).

Diccionario de Psicología y pedagogía, (2001). Edit. Euro-México. México. p. 382.

(33) Celestín Frinet (1985). *El pensamiento pedagógico de la Escuela Nueva*. Edit. Fondo cultural. p. 147

En 1899 fundó el Comité Internacional de las Escuelas Nuevas, con sede en Ginebra, por la demanda y creación de innumerables escuelas nuevas con tendencias diferentes, en 1919 el Comité aprobó puntos considerados básicos para la nueva pedagogía.

Ferriere criticaba a la escuela tradicional “al afirmar que ésta había sustituido la alegría de vivir por la inquietud, el regocijo por la gravedad, el movimiento espontáneo por la inmovilidad y las risas por el silencio” (34).

Otro precursor de la Escuela Nueva, es el filósofo, psicólogo y pedagogo norteamericano John Dewey (1859-1952), fue el primero en formular el nuevo ideal pedagógico, “afirmaba que la enseñanza debería darse por la acción (learning by doing) y no por la instrucción como quería Herbart. Para aquél, la educación continuamente reconstruía la experiencia concreta, activa productiva, de cada uno” (35).

Para John Dewey, la experiencia concreta de la vida se presenta frente a los problemas que la educación podría ayudar a resolver. Según él, hay una escala de cinco etapas del acto de pensar, que ocurren delante de algún problema, en consecuencia el problema nos haría pensar. Son las dichas etapas:

1. Una necesidad sentida.
2. El análisis de la dificultad
3. Las alternativas de solución del problema.
4. La experimentación de varias soluciones hasta que el examen mental apruebe una de ellas.
5. La acción como la prueba final para la solución propuesta, que debe ser verificada de manera científica.

De acuerdo con tal visión, la educación era esencialmente proceso y no producto; un proceso de reconstrucción y reconstitución de la experiencia; un proceso de mejoría permanente de la eficiencia individual. El objetivo de la educación se encontraría en el proceso. Su fin estaría en sí misma. No tendría un fin ulterior a ser alcanzado. La educación se confundiría con el propio proceso de vivir.

(34) *Ibidem.* p. 148.

(35) *Ibidem.* p. 148.

Uno de los principios básicos de la Escuela Nueva es que el alumno puede ser autor de su propia experiencia; de ahí el paidocentrismo ⁽³⁶⁾ de la Escuela Nueva. Esa actitud necesitaba métodos activos y creativos también centrados en el alumno. Así los métodos de enseñanza significaron el mayor avance de la Escuela Nueva.

John Dewey, defensor de la escuela pública y activa, lo que ha dominado ocupaciones activas comprende el juego y el trabajo, las razones para asignar al juego y al trabajo activo un lugar definido en el programa son intelectuales y sociales y no asuntos de facilidad temporal y de agrado momentáneo.

El juego y el trabajo se corresponden punto por punto con los rasgos de la etapa inicial del conocimiento, que consiste en aprender como hacer las cosas y procesos que se obtienen en el hacer.

“El juego tiende a reproducir y a afirmar las rudezas tanto como las excelencias de la vida adulta en su entorno. El quehacer de la escuela es establecer un ambiente en el cual el juego y el trabajo sean dirigidos con el fin de facilitar el desarrollo mental y moral deseable” ⁽³⁷⁾.

Para el adolescente cualquier tipo de juego es agradable lo mismo que el recreo, como lo indica la palabra, es recuperación de energías. Si la educación no ofrece oportunidades para un recreo saludable y no forma la capacidad para buscarlo y encontrarlo, los instintos reprimidos encontrarán toda clase de salidas ilícitas. Por lo consiguiente, la educación no tiene una responsabilidad más grave que la de adoptar las medidas necesarias para el goce del ocio recreativo; no sólo en beneficio inmediato de la salud, sino aún más, si es posible, por su efecto duradero sobre los hábitos del espíritu.

(36) Doctrina pedagógica, que hace del educando el fundamento y el eje de cualquier quehacer educativo: considera la infancia como una etapa que tiene características propias que se de potenciar y no como un momento transitorio hacia el desarrollo del adulto. Se considera a J. J. Rousseau como iniciador de esa doctrina (el alumno como centro de la acción educativa, el juego es el medio mas importante para educar).

Op. cit. <http://www.Universidadabierta.educ.mx/Biblio/c/ceballos%20> Ángeles-Esc.Tradicional.htm.

(37) DEWEY John, (1995). *Democracia y educación*. Edit., Morata. Madrid. p. 170.

Otras aportaciones de la Escuela Nueva y en específico de la pedagogía norteamericana fue la de William Heard Kilpatrick (1871-1965), en el método de los proyectos, centrado en una actividad práctica de los alumnos, de preferencia manual; el método de los centros de interés el cual se distinguen del método de los proyectos porque los primeros no poseen un fin ni implican la realización de algo.

Para Decroly las necesidades fundamentales del alumno son:

- a) Alimentarse;
- b) Protegerse contra la intemperie y los peligros;
- c) Actuar contra los peligros a través de una actividad social, recreativa y cultural.

También tuvo gran importancia la experiencia de la médica italiana María Montessori (1870-1952), propuso para niños normales su método de recuperación de niños deficientes en la casa dei bambini (casa de los niños), para preescolar, construyó una enorme cantidad de juegos y materiales pedagógicos que, con algunas variaciones, aún en la actualidad son utilizados en preescolares.

Por primera vez en la educación, se construyó un ambiente escolar con objetos pequeños para que el niño tuviera pleno dominio sobre ellos: mesas, sillas, estantes etc.; al hacer uso de materiales concretos.

Montessori conseguía hacer que los alumnos, por el tacto, por la presión, pudieran distinguir los colores, las formas de objetos, los espacios, los ruidos, la solidez, etc. Montessori exploró técnicas completamente nuevas, como la lección del silencio que enseñaba a dominar el habla, y la lección de la oscuridad para educar las percepciones auditivas.

En otras palabras, Montessori proponía despertar la actividad infantil a través del estímulo y promover la autoeducación del alumno, al colocar medios adecuados de trabajo a su disposición. El educador por lo tanto, no actuaría directamente sobre el alumno, pero ofrecía medios para su autoformación; sostenía que sólo el niño es educador de su personalidad.

Su método empleaba un abundante material didáctico (cubos, prismas, sólidos, bastidores para armar cajas, tarjeta, etc.) destinados a desarrollar la actividad de los sentidos. Ese material tiene el carácter peculiar de ser autocorrector.

Respecto al juego, Montessori resalta la necesidad de los juegos para la educación de cada uno de los sentidos, de ahí que los juegos sensoriales estén estrechamente ligados a su pedagogía.

Otro personaje no menos importante de la Escuela Nueva es el suizo Édouard Claparede (1873-1940) psicólogo y pedagogo, pionero en el movimiento renovador de la escuela contemporánea, quien prefirió dar a la escuela activa otro nombre: educación funcional. Explica que la sola actividad no era suficiente para explicar la acción humana. Actividad educativa era sólo la que correspondía a una función vital del hombre. No cualquier actividad se desearía a todos. La actividad debería ser individualizada-sin ser individualista- y, al mismo tiempo, social y socializadora.

Para Claparede, la pedagogía debía basarse en el estudio del niño, igual que la horticultura se basa en el conocimiento de las plantas. Fundamentó su pensamiento en Rousseau, él decía que la infancia es un “conjunto de posibilidades creativas que no deben ser frenadas. Todo ser humano tiene necesidad vital de saber, de investigar, de trabajar. Esas necesidades se manifiestan en las bromas, que no sólo son una diversión, sino un verdadero trabajo. El niño lo toma muy en serio porque representa un reto. Claparede llegó a elaborar una verdadera teoría del juguete” (38).

La concepción funcional de la educación y de la enseñanza consiste en tomar al niño como centro de los programas y los métodos escolares y en considerar la educación misma como una adaptación progresiva de los procesos mentales a ciertas acciones determinadas por ciertos deseos.

El adolescente no debe trabajar, portarse bien, para obedecer a otros, sino porque dicha manera de actuar es sentido por él como algo deseable. En una palabra, la disciplina interior debe sustituir a la disciplina exterior.

La escuela debe proteger el período de infancia de acuerdo a las etapas por las que pase.

(38) Op. cit. *El pensamiento de la Escuela Nueva*. p. 160.

La escuela ha de ser activa, o sea movilizar la actividad del alumno. “Debe ser un laboratorio más que un auditorio. Para lograr dicho objeto, podrá sacar mucho partido del juego que estimula al máximo la actividad del adolescente” (39). La escuela debe hacer amar al trabajo; por lo que es indispensable que la escuela sea para el niño un medio alegre, el cual trabaje con entusiasmo.

Como la vida que espera al niño al salir de la escuela es una vida en el seno de un medio social, presentar el trabajo y las ramas del estudio bajo un aspecto vital es también presentarlas bajo su aspecto social.

En esta nueva concepción de la educación, la función del maestro queda completamente transformada. Ya no se trata de un ser omnisciente encargado de moldear la inteligencia y llenar de conocimientos el espíritu. Por el contrario debe ser un estimulador de intereses, un despertador de necesidades intelectuales y morales. Debe ser para sus alumnos un colaborador más que un profesor ex cátedra.

La observación muestra que un individuo sólo rinde en la medida en que se apela a sus capacidades naturales, por lo que es necesario tomar en cuenta las aptitudes individuales y aproximarse al ideal de la “escuela a la medida”. Se podrá alcanzar ese ideal al considerarlos en los programas; al lado de un mínimo común y obligatorio, relativo a las disciplinas indispensables, ciertos números de materias a escoger por gusto, movidos por el interés y no por la obligación de hacer un examen.

Una democracia, más que cualquier otro régimen, tiene una necesidad de una escuela intelectual y moral. Es del interés de la sociedad, como de los individuos, seleccionar a los adolescentes bien dotados y colocarlos en las condiciones más adecuadas para el desarrollo de sus aptitudes especiales.

Las reformas anteriormente mencionadas solo se harán posibles si el sistema de exámenes fuera profundamente transformado.

(39) CHÂTEAU Jean, (2003). *Los grandes pedagogos*. Edit. Fondo de Cultura Económica. México. p. 270.

La necesidad del examen lleva a los maestros, incluso disgusto, a tratar más sobre la sobrecarga de la memoria que del desarrollo de la inteligencia. Salvo, tal vez, para el mínimo de conocimientos indispensables, los exámenes deberían ser suprimidos y sustituidos por una apreciación de trabajos individuales realizados durante el año, o por pruebas adecuadas.

Los métodos, centro de interés de la Escuela Nueva, se perfeccionaron y llevaron al salón de clase, la radio, el cine, la televisión, el video, la computadora y las máquinas de enseñar, innovaciones que conciernen, de múltiples maneras, a nuestros educadores; muchos de ellos se desconciertan frente a tantos medios y técnicas propuestas. Por eso, hoy, cada vez más, los educadores insisten en la necesidad de buscar el análisis de su práctica, la discusión de lo cotidiano de la escuela, sin la cual de nada sirven tantas innovaciones, planes técnicos, por más modernos y atractivos que sean.

En la segunda mitad del siglo XX una visión crítica con respecto a la educación escolanovista viene a desmitificar el optimismo de los educadores nuevos. Esos educadores más recientes afirman que toda educación es política y que ella, la mayoría de las veces, se constituye en función de los sistemas de educación implantados por los estados modernos, en un proceso a través del cual las clases dominantes preparan la mentalidad, la ideología, la conducta de los adolescentes para reproducir la misma sociedad y no transformarla.

El educador brasileño Paulo Freire (1921-1997), heredero de muchas conquistas de la Escuela Nueva, denunció el carácter conservador de esa visión pedagógica y observó correctamente que la escuela podía servir tanto para la educación como práctica de la dominación como para la educación como práctica de la libertad. Mientras tanto, como él mismo afirma, la educación nueva no fue un mal en sí. Como sustentan algunos educadores “del contenido”. Ella representó, en la historia de las ideas y prácticas pedagógicas, un considerable avance.

El respeto por el niño pregonado por la Escuela Nueva equivale muchas veces a renunciar a la dirección educativa, a señalar las influencias con las cuales la burguesía impregnaba todo lo social, sobre todo hoy, cuando ella domina, en los países capitalistas, los medios de comunicación más poderosos de información de la mentalidad popular. Educar no es ser omiso, ser indiferente, ser neutro frente a la sociedad actual. Dejar al adolescente a la educación espontánea de la sociedad es también dejarlo al autoritarismo de una sociedad nada espontánea. El papel del educador es intervenir, tomar posición, mostrar un camino, y no omitirse. La omisión es también una forma de intervención.

El movimiento de la Escuela Nueva, poco a poco se construyó junto con la propia escuela moderna, científica y pública.

Para Fröebel “el éxito de la educación del niño de esta edad, que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia. El juego le suministrará para ello medios precisos porque el niño no manifiesta entonces más que la vida de naturaleza... el juego es mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior exigida por el interior mismo, según la significación de la voz del juego” (40).

Fröebel respecto al juego dice “es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de la vida. Es por lo general el modelo y la imagen de la vida del hombre, generalmente considerada, de la vida natural, interna, misteriosa en los hombres y en las cosas: he ahí por qué el juego origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás, la paz con el mundo; el juego es en fin el origen de los mayores bienes” (41).

Sin duda, otro personaje de renombre mundial es, Jean Piaget (1896-1980) quien realizó estudios sobre los procesos del pensamiento; de acuerdo con él, el papel de la acción es fundamental, la característica esencial del pensamiento lógico es ser operatorio, o sea, prolongar la acción interiorizándolo.

Piaget dice “que el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas” (42).

Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mayor comprensión del mundo que lo rodea y así descubra las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.

En resumen, el principio fundamental de los métodos activos sólo puede beneficiar con la historia de las ciencias y así puede ser expresado: comprender es inventar, o reconstruir a través de la reinvención, y será necesario someterse ante tales necesidades si lo que se pretende para el futuro, es moldear individuos capaces de producir o de crear y no sólo de repetir.

(40) CALERO Pérez Mavilo. *Educar jugando*. Edit. Alfaomega. México. 2003. p. 45.

(41) *Ibidem*. p. 34.

(42) *Ibidem*. p. 26.

A pesar de las propuestas pedagógicas, escuelas y hogares pese a los adelantos modernos, todavía se aplica una forma de educación tradicionalista por lo que se propone concientizar al docente en su tarea como formador y en segunda instancia, estar dispuesto en aplicar otra forma de trabajo y que mejor que a través del juego para optimizar el aprendizaje.

El constructivismo, ha dado otras propuestas respecto al proceso enseñanza-aprendizaje, diferente a la visión tradicionalista de la educación, a través del juego, por lo que en el siguiente capítulo se abordará el marco teórico del juego, visto desde su función psicológica y pedagógica, principios que orientan el constructivismo y el aprendizaje significativo, a sí mismo el juego como herramienta didáctica en la labor docente.

CAPÍTULO II

“MARCO TEÓRICO DEL JUEGO”

2.1 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA Y PEDAGÓGICA DEL JUEGO.

El juego es una actividad de importancia en la infancia de los niños ya que cuando un niño no juega refleja que “algo” le ocurre ya sea física o emocionalmente y es por ello que los docentes deben retomar el uso del juego en la enseñanza.

Se puede observar la presencia del juego en niveles como: el jardín de niños, en la escuela primaria, en la escuela secundaria e incluso en los siguientes niveles y no solo en la práctica de los deportes sino también en áreas formativas de aprendizaje.

Para los docentes por tanto tiene una gran importancia la trascendencia del juego en el desarrollo de la personalidad del educando y les preocupan cuestiones tales cómo: qué tipo de juguetes podría permitirse que llevaran ocasionalmente a la escuela, los materiales que pueden proporcionarse a los alumnos para que los manipulen, los juegos y deportes que se deben motivar o evitar, los pasatiempos que hay que fomentar, etcétera.

A través de sus juegos el niño se conoce a sí mismo, descubre el medio que lo rodea, proyecta sus deseos y temores, comienza a ejercitarse en la vida cotidiana y se ayuda a afirmar su personalidad.

El presente capítulo tiene la intención de fundamentar aspectos teóricos del juego desde el punto de vista psicológico y pedagógico

Entre los teóricos que se citan están Jean Piaget, Herí Wallon, Maria Montessori, Froebel, Celestin Freinet, entre otros.

Así mismo se fundamentan los principios que orientan el constructivismo en el que el aprendizaje no es cuestión de transmisión, sino que entraña todo un proceso activo por parte del alumno que lo lleva a construir sus propios conocimientos a partir de los recursos que le brinda su experiencia.

Un conocimiento que se pretende lograr en toda situación de aprendizaje el cual plantea el constructivismo es el aprendizaje significativo.

Jean Piaget uno de los precursores de la corriente pedagógica del constructivismo, nació el 9 de agosto de 1936 en Neuchatel, Suiza y murió el 16 de septiembre de 1980 en Ginebra. Fue el hijo mayor de Arthur Piaget, profesor de literatura medieval y de Rebecca Jackson.

Sus trabajos de Psicología genética y de Epistemología buscaban una respuesta a la pregunta fundamental de la construcción del conocimiento. Las distintas investigaciones llevadas a cabo en el dominio del pensamiento infantil, le permitieron poner en evidencia que la lógica del niño no solamente se construye progresivamente, siguiendo sus propias leyes sino que además se desarrolla a lo largo de la vida pasando por distintas etapas antes de alcanzar el nivel adulto.

La contribución esencial de Piaget al conocimiento fue haber demostrado que el niño tiene maneras específicas de pensar que lo diferencian del adulto.

Por otra parte, la teoría de Piaget señala en primer lugar que los esquemas “son estructuras intelectuales que organizan los sucesos tal como el organismo los percibe y los clasifican en grupos de acuerdo con características comunes. Son fenómenos psicológicos repetibles, en el sentido de que el niño clasifica el estímulo repetida y congruentemente”(43). Al principio los esquemas son comportamientos reflejos, pero posteriormente incluyen movimientos voluntarios, hasta que tiempo después llegan a convertirse principalmente en operaciones mentales. Con el desarrollo surgen nuevos esquemas y los ya existentes se reorganizan de diversos modos. Esos cambios ocurren en una secuencia determinada y progresan de acuerdo con una serie de etapas.

Así mismo los esquemas cognoscitivos del adulto se derivan de los esquemas, sensomotores del niño y los procesos responsables de este cambio son la asimilación, el ajuste y la acomodación.

(43) BARRY J. Wadsworth, *Teoría de Jean Piaget del desarrollo cognoscitivo y afectivo*. Editorial Diana. p. 15.

La asimilación se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno en términos de organización actual. "La asimilación mental consiste en la incorporación de los objetos dentro de los esquemas de comportamiento, esquemas que no son otra cosa sino el armazón de acciones que el hombre puede reproducir activamente en la realidad y es una parte del proceso mediante el cual el individuo se adapta cognoscitivamente y organiza el medio" (44).

Otra de la característica del esquema es el ajuste, cuando está frente a un estímulo nuevo, el niño trata de integrarla a sus esquemas. Sin embargo tiene la alternativa de:

1. Crear un nuevo esquema donde colocar el estímulo (un nuevo registro en el archivo).
2. Modificar uno de los esquemas de modo que el estímulo se ajuste a él.

Por lo tanto, el ajuste consiste en la creación de nuevos esquemas o de la modificación antigua. Una vez que se lleva acabo el ajuste, el niño puede tratar de asimilar otra vez el estímulo, es decir, son el conjunto de respuestas que tienen lugar luego de que el sujeto de conocimiento ha adquirido ciertos elementos del exterior. Así, el punto central de lo que podríamos llamar la teoría de la fabricación de la inteligencia es que ésta se "construye" en la cabeza del sujeto, mediante una actividad de las estructuras que se alimentan de los esquemas de acción, o sea, de regulaciones y coordinaciones de las actividades del niño. La estructura no es más que una integración equilibrada de esquemas. Así, para que el niño pase de un estado a otro de mayor nivel en el desarrollo, tiene que emplear los esquemas que ya posee, pero en el plano de las estructuras.

La adaptación está siempre presente a través de dos elementos básicos: la asimilación y la acomodación. El proceso de adaptación busca en algún momento la estabilidad y en otros, el cambio.

En sí, la adaptación "es un atributo de la inteligencia, que es adquirida por la asimilación mediante la cual se adquiere nueva información y también por la acomodación mediante la cual se ajustan a esa nueva información" (45). La adaptación es el proceso que explica el desarrollo y aprendizaje. Ésta se produce por medio de dos procesos complementarios: asimilación y acomodación.

(44) ARANCIBIA C. Violeta, Et al, (1985). *Psicología de la educación*. Edit. Alfa omega-México. p. 77.

(45) *Ibidem*. p. 78.

En sí, la adaptación “es un atributo de la inteligencia, que es adquirida por la asimilación mediante la cual se adquiere nueva información y también por la acomodación mediante la cual se ajustan a esa nueva información” (46). La adaptación es el proceso que explica el desarrollo y aprendizaje. Ésta se produce por medio de dos procesos complementarios: asimilación y acomodación.

La función de adaptación le permite al sujeto aproximarse y lograr un ajuste dinámico con el medio.

La adaptación y organización son funciones fundamentales que intervienen y son constantes en el proceso de desarrollo cognitivo, ambos son elementos indisolubles.

De manera general se puede decir que la asimilación es el hecho de que el organismo adopte situaciones tomadas del medio ambiente a sus propias estructuras. Incorporación de los datos de la experiencia en las estructuras innatas del sujeto.

Dado lo anterior el niño de acuerdo con la etapa del desarrollo cognoscitivo en que se encuentre, integrará nuevos aprendizajes que fortalecerán lo que haya aprendido permitiéndole la acomodación de nuevos saberes y por tanto el ajuste del conocimiento adquirido; por ejemplo un niño inicia realizando un dibujo de una persona integrando solo círculos y líneas que representan las extremidades lo que con la maduración motriz de trazos le permitirá integrar círculos y distintas figuras geométricas que complementarán a un dibujo que realice y en el cual los distintos aprendizajes le permitan complementar su dibujo el cual será cada vez complejo.

Por lo tanto, la acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio. “Es el proceso mediante el cual el sujeto se ajusta a las condiciones externas” (46). La acomodación no sólo aparece como necesidad de someterse al medio, sino se hace necesaria también para poder coordinar los diversos esquemas de asimilación. Este proceso ocurre cuando un esquema se modifica para poder incorporar información nueva.

(46) Ibidem. p. 26.

El desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras. Es decir, el niño al irse relacionando con su medio ambiente, irá incorporando las experiencias a su propia actividad y las reajusta con las experiencias obtenidas; para que este proceso se lleve a cabo debe de presentarse el mecanismo del equilibrio, el cual es el balance que surge entre el medio externo y las estructuras internas de pensamiento.

Aunque asimilación y acomodación son funciones invariantes en el sentido de estar presentes a lo largo de todo el proceso evolutivo, la relación entre ellas es cambiante de modo que la evolución intelectual es la evolución de esta relación asimilación / acomodación.

Para Piaget el proceso de equilibrio entre asimilación y acomodación se establece en tres niveles sucesivamente más complejos:

1. El equilibrio se establece entre los esquemas del sujeto y los acontecimientos externos.
2. El equilibrio se establece entre los propios esquemas del sujeto.
3. El equilibrio se traduce en una integración jerárquica de esquemas diferenciados.

La teoría de Piaget descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos importantes:

Etapa Sensorio motora (0-2 años). La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.

Etapa Preoperacional (2-7 años). Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.

Etapa de las Operaciones Concretas (7-11 años). Los procesos de razonamiento se vuelen lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de

seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de: espacio y tiempo.

Etapa de las Operaciones Formales (11- 15 años o más). En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales (47).

El nivel del juego en el niño corresponde a la etapa de maduración en que se encuentre y por ende el aprendizaje que se haga de su entorno será distinto en cada nivel.

Según Wallon, en el primer estadio se manifiestan los juegos estrictamente funcionales, posteriormente aparecen los juegos de ficción, de adquisición y de elaboración (48).

Los juegos funcionales pueden estar constituidos de movimientos muy simples como estirar y doblar los brazos, o las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlos balancear, producir ruidos o sonidos.

En los juegos de ficción, tales como jugar con muñecas montar en un palo como si se tratara de un caballo, etc., interviene una actividad cuya interpretación es más compleja, pero también más próxima a ciertas definiciones que se han dado acerca del juego y que se encuentran mejor especificadas.

En los juegos de adquisición, como dice una expresión popular el niño es todo ojos y oídos; mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres; escenas, imágenes, cuentos, canciones, que aparecen absorberlo totalmente.

En los juegos de elaboración, el alumno se complace en reunir, hacer combinaciones con los objetos, modificarlos, transfórmalos y crear otros nuevos; por ejemplo el juego con bloques o cubos didácticos.

Del mismo modo, el adulto asimila, que el juego fundamental es un reposo y por ello se opone a esa otra actividad que es el trabajo.

(47) CARRETERO Mario, (1993). *Constructivismo y educación*. Edit. Luis Vives. p. 36-37.

(48) WALLON Herí, (1997). *La Evolución psicología del Niño*. Edit. Grijalbo. p.58.

Por otro lado María Montessori nos hace referencia más que de juguetes y juegos de imaginación, M. Montessori habló de "trabajo", el contacto con la realidad, la actividad constructora; "concibe el juego como un factor para el desenvolvimiento de los sentidos y de las facultades intelectuales" (49).

Existe un vínculo muy estrecho entre el juego y el trabajo. Admitió el papel de la imaginación en la instrucción de los niños de siete a doce años, convencida de que ésta constituye la fuerza más grande de esta edad. Sin embargo eliminó de su sistema (para niños de la escuela maternal) las fábulas, las historias imaginarias, los centros de interés que atraen a la credulidad y a la fantasía e insistió en que ciertos juguetes de papel simbólico no favorecen al desarrollo normal.

Concibió el simbolismo como el resultado de una imaginación desenfrenada que puede conducir a la confusión mental y propiciar ilusiones en el espíritu infantil. Pero si el niño enriquece sus conocimientos a partir de experiencias surgidas de la realidad, dejará de imaginarse cosas que no puede obtener. Por tanto, la imaginación creadora debe partir de lo real, así el espíritu infantil reconstruirá un mundo correspondiente a la realidad.

Montessori no se opuso al hecho de que el desarrollo de la imaginación sea favorable, únicamente no admitió que el método utilizado pretenda que el niño viva un mundo ficticio, desvinculado del mundo real.

En relación al trabajo y al juego, afirma que no es posible que el juego libre y desorganizado constituya el fundamento de una educación intelectual y plantea la efectividad del trabajo infantil en contacto con la realidad, lo que permitirá al niño desarrollar su inteligencia y partir de bases sólidas y concretas porque la actividad del niño se organiza y su interés se despierta con un material elaborado científicamente y presentado de manera sistemática.

Es por lo anterior que, "el juego representa una actividad sin objetivo, el trabajo, a su vez, el medio por el cual el adulto crea la "supernaturaleza" y el niño desarrolla su personalidad" (50).

Por otro lado Jean Château, considera que el juego cumple una función de adiestrar, filosófica y psicológicamente al niño llevándolo paulatinamente a la conquista de su autonomía personal, necesaria para entenderse con el mundo adulto. Por lo que el "juego es parte de la génesis psíquica, física y social del sujeto que le proporciona integración como humano" (51).

(49) **MONTESORI** Dimitrius Yagáis, (1998). *Vida y obra*. Edit. Trillas. p. 71.

(50) *Ibidem*. p. 74.

(51) **CHATEAU** Jean, (2003). *La Psicología de los Juegos Infantiles*. Edit. Kapelusz. p.17.

Otros autores hacen referencia respecto al juego “ el juego va a servir como medio para el aprendizaje de conductas futuras que más tarde deben imponerse al sujeto, es decir que a medida que éste se desarrolla, el juego va tomando rasgos definidos congruentes con las características personales del niño, o también va a modificarlas” (52).

Es decir, un niño aprende en su cotidianeidad muchas actividades y conductas que comienzan a modificarse con el paso del tiempo hasta que se vuelven características esenciales en la vida futura, ejemplo: un niño comienza ayudándole a mamá en las actividades de limpieza en el hogar lo que más tarde se constituirá como una responsabilidad.

Por lo que respecta a Fröebel la educación de la infancia adquiere con un decisivo impulso, en particular la segunda infancia que centra en tres cauces de operatividad inequívocos: la acción, el juego y el trabajo. Por lo que conviene estimular la actividad en el niño pues la obra que de ahí resulte constituirá el primer germen del trabajo (los "capullos del trabajo, son los juegos de la infancia") (53).

Aquí es donde se encuentra el núcleo de la doctrina froebeliana sobre el juego y el trabajo apoyado en la actividad del niño. Es importante estimular la actividad infantil desde la más tierna edad, en virtud del importante papel que desempeña como juego en la infancia o como trabajo cuando adulto.

Por eso, desde diversos puntos de vista, el juego en su doctrina es fin y medio. Fin porque es la manifestación libre y espontánea del interior, que origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás. Medio en cuanto que el juego representa el "retoño del trabajo", que se desplegará en el pluriforme universo de la cultura, fruto de un trabajo creativo. Gracias al adecuado y original aprovechamiento del juego infantil, se considera a Fröebel como uno de los grandes pioneros de la educación para el trabajo. Con respecto a otras dimensiones relevantes de su pedagogía, destaca la importancia que tiene la familia y el papel de la madre y el padre en virtud de su peculiar vocación.

Para llevar a la práctica toda esa serie de reflexiones, reunió a un grupo de personas que se convertirían luego en sus colaboradores. En particular, la labor de estos discípulos estuvo centrada en la tarea de inventar juegos educativos para los jóvenes. La experiencia reflexionada lo lleva a la conclusión de que el hombre merece ser educado integralmente desde su infancia.

(52) VALADEZ Áurea Estela, (1994). *El sentido del juego en el niño*. Edit. México, p. 26

(53) *Ibidem* p.27.

Esta idea es la que lo impulsa a dedicarse por entero al cuidado de la primera infancia y lo consagra como infatigable y ardiente amigo de los niños. De este modo, el inicialmente llamado Instituto Autodidáctico de Blankenburg cambia su nombre por el de "Instituto para la educación del impulso activo de los niños y de los jóvenes".

Es ahí donde encontró la clave que le conduciría, tres años después, a la fundación de los jardines de la infancia, basados en los pilares fundamentales de su concepción educativa: juego y trabajo, disciplina y libertad. Sin el juego-trabajo -pensaba él- la educación produce gente indolente, poco activa, sin ideales. Y llamó "dones" a sus juegos educativos porque amaba intensamente a los niños y le gustaba verlos felices con sus juegos, no tenía otra meta profesional más que vivir para ellos.

Con la sensibilidad que le caracterizaba, supo aprovechar de la mejor manera la doble veta de actividad por la que fluye la energía de los niños: su afán por el juego y su interés por el trabajo. "El juego -dice- es fuente de riqueza constante para el niño y la ocupación porque fija las impresiones realizadas por el juego en donde descubre, además, multitud de situaciones agradables, mientras que en la ocupación, llega a dominar lo que "trae entre manos". El juego puede ser intelectual y práctico, la ocupación desemboca totalmente en el terreno de la acción. El juego proporciona conocimiento y gozo, la ocupación utilidad y poder. En la elaboración de los juegos educativos utiliza cuerpos sólidos, superficies, líneas, puntos y material de reconstrucción. La confección de las ocupaciones consta de material sólido (barro, cartón, madera), superficies (papel y cartón para recortar o pintar), líneas y puntos. Como puede verse, el actual jardín de niños sigue siendo froebeliano en alto grado ⁽⁵⁴⁾.

Otro de los autores que realizaron estudios sobre el juego es Celestin Freinet el hace mención del trabajo- juego y que el trabajo, no es para los niños a quienes no se exige ninguna actividad social y los que confiamos cada vez mas en el terreno del juego, que sería el suyo propio.

Si se piensa, de lo contrario, que el juego es lo esencial. Si se admite que el trabajo no es una actividad natural del niño, entonces, seguramente, se da al juego, nueva importancia, hasta convertirlo en el motor de la vida.

Por otra parte Freinet también dice que el varoncito construye, caza, pesca y eventualmente barbecha, en cambio en las niñas la maternidad de su muñeca, es decir, cómo el alumno esta destinado a atrapar su propio aprendizaje a través de los juegos que se relaciona con estas actividades.

(54) FREINET Celestin, (1996). *La educación por el trabajo*. Edit. Fondo de Cultura Económica. México. p. 169-171.

Así como también, el niño es capaz de pasarse largas horas en compañía de sus animales imaginarios a los que hace actuar, trabajar y gritar, a los que domina y dirige a su gusto, al igual que hace el adulto en medio de sus animales de verdad.

Porque se trata de un juego-trabajo, que el niño desea y el adulto no le deja practicar.

El juego-trabajo es como innato, en el sentido de que no se le puede engañar dogmáticamente. Los juegos-trabajos de los niños se adoptan igualmente ciertas necesidades exteriores, modifica la estructura del fondo común universal de los juegos.

Es decir, la diferenciación de las actividades lúdicas que realizan los niños y las niñas esta determinado por lo que socialmente se considera adecuado para niñas y niños.

Los hombres en tanto actividades rudas y que implican la fuerza física y en tanto las mujeres actividades que implican el desarrollo de la creatividad y la imaginación.

Freinet clasifica en dos categorías el juego:

- a) Los juegos de ganancia simples: donde la habilidad y la astucia no interviene.
- b) Juegos de ganancias: en los cuales la astucia, la habilidad, destreza, la técnica, intuición psicológica y aún el engaño mismo pueden ayudar al azar y hacerlo favorable.

Hoy en día en algunos centros educativos los juegos son aplicados, llámese juegos didácticos, de reglas, representación de roles o sociodramático entre otros, sobre todo en Educación Preescolar, Primaria y en pocas ocasiones en Educación Secundaria.

Una vez realizada la investigación teórica sobre los fundamentos psicológicos del juego, hasta aquí podemos resumir que los beneficios que se obtienen al aplicar el juego para el logro del aprendizaje de los alumnos son los siguientes:

Al jugar también se aprende, sobre todo esto le ayuda al niño a comprender el mundo social que le rodea. En dichos juegos los niños reproducen papeles sociales que los adultos suelen desempeñar en su vida cotidiana, ya sea profesional o sencillamente de relación.

A través del juego el niño-alumno desarrolla procesos cognitivos, afectivos y emocionales.

Para diseñar una estrategia didáctica no basta conocer los fundamentos psicológicos, que siempre son teóricos, hay que indagar y descubrir cuales son las formas concretas que se producen en los niños de nuestra clase; en el tema que nos ocupa, el contenido y la forma de sus juegos y las posibilidades educativas que estos tienen.

Indagar sobre los juegos de preferencia acorde a su nivel escolar.

Investigaciones recientes apoyan la idea de que el niño construye sus conocimientos sociales y psicológicos en medio de interacciones y discusiones con sus compañeros, con sus padres y en definitiva con su entorno.

El escenario lúdico que los niños montan les permite revisar viejos conocimientos y aprender nuevos datos sobre los sucesos que representan en el juego.

Desde hace algunos años, el constructivismo se ha convertido, dentro de la docencia, en un vocablo familiar para los educadores y es que este término se refiere a una corriente pedagógica contemporánea que constituye posiblemente, el concepto educativo más elaborado de la moderna pedagogía, y que ha servido de cimiento para la elaboración de algunas de las propuestas actuales del cual hablaremos en el siguiente apartado.

2.2 PRINCIPIOS QUE ORIENTAN EL CONSTRUCTIVISMO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

El llamado Constructivismo, como corriente pedagógica contemporánea, representa quizá la síntesis más elaborada de la Pedagogía del siglo XX, porque constituye una aproximación integral de un movimiento histórico y cultural de mayores dimensiones: la Escuela Activa ⁽⁵⁵⁾. Movimiento que en su tiempo asumió una concepción reformista y una actitud transformadora de los procesos escolares. El Constructivismo en otras palabras sería, en todo caso, una corriente pedagógica que se desprende de ese gran movimiento pedagógico cuyas implicaciones ideológicas y culturales están aún vigentes en las prácticas educativas de hoy en día.

Algunos autores se centran en el estudio del funcionamiento de la mente de los individuos (por ejemplo, el constructivismo psicogénético de Piaget), pero para otros, el foco de interés se ubica en el desarrollo de dominios de origen social (como el constructivismo social de Vigotsky, y la escuela sociocultural o socio histórico).

"Básicamente puede decirse que es la idea que mantiene que el individuo, tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día con día como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, según la posesión del constructivismo, el conocimiento no es una copia fiel de la realidad, sino una construcción del ser humano. ¿Con qué instrumentos realiza la persona dicha construcción?, fundamentalmente con los esquemas que ya posee, es decir, con la que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea"⁽⁵⁶⁾.

Dentro del constructivismo se considera al docente como aquel profesional reflexivo, que realiza una labor de mediación entre el conocimiento y el aprendizaje de sus alumnos, al compartir experiencias y saberes en un proceso de negociación o construcción conjunta del conocimiento y presta una ayuda pedagógica ajustada a la diversidad de necesidades, intereses y situaciones en que se involucran sus alumnos; es decir, la función central del docente es esencialmente orientar y guiar la actividad mental constructiva de sus alumnos, a quienes proporcionará ayuda pedagógica ajustada a su competencia.

(55) La Escuela Activa tiene como ideal, la actividad estudiante respondiendo así a sus predisposiciones e intereses en un ambiente de respeto, libertad y actividad. Espontánea, personal y productiva. La finalidad del acto didáctico esta en poner en marcha las energías interiores del niño.

(56) CARRETERO Mario, (1993). Op. cit. p. 26.

Es importante señalar que el docente debe de estructurar experiencias interesantes y significativas que promuevan el desarrollo cognoscitivo del alumno de acuerdo a sus necesidades y condiciones del mismo.

De acuerdo con Díaz Barriga Arceo Frida, un profesor y un alumno constructivista deben reunir las siguientes características:

- Es un mediador entre el conocimiento y el aprendizaje de sus alumnos.
- Es un profesional reflexivo que piensa críticamente en su práctica- toma decisiones y soluciona problemas pertinentes al contexto de su clase.
- Promueve aprendizajes significativos, que tengan sentido y sean funcionales para los alumnos.
- Presta una ayuda pedagógica ajustada a la diversidad de necesidades o intereses y situaciones en que se involucran los alumnos.
- Respeta a sus alumnos, sus opiniones, aunque no las comparta.
- Establece una buena relación interpersonal con los alumnos basada en valores que intenta enseñar: el respeto, la tolerancia, la empatía, la convivencia, etc.
- Evita apoderarse de la palabra y convertirse en un simple transmisor de información, es decir, no caer en la enseñanza verbalista o unidireccional.

Con lo que respecta al papel del alumno, trata de subrayar la importancia de la actividad constructivista o reconstructivista del educando en su aprendizaje, mediante actividades de asimilación y acomodación de nuevos conocimientos a esquemas precedentes, los cuales a su vez se van construyendo a partir de los nuevos datos.

El conocimiento no es un mero producto del ambiente, ni un simple resultado de las actividades internas del aprendiz, sino una construcción por interacción, que se va produciendo y enriqueciendo cada día como resultado entre el aprendiz y los estímulos externos.

Tal actividad se propicia mediante el ejercicio de la investigación, el fomento de la autonomía intelectual y moral, el aprendizaje significativo o la memorización comprensiva, la aplicación de lo aprendido y los procesos de individualización y socialización.

Se trata de motivar y enseñar al estudiante a pensar y actuar a través de contenidos significativos y contextualizados. En este proceso, el estudiante es el responsable de su proceso de aprendizaje (57).

“El constructivismo como corriente psicopedagógica pretende solucionar las principales problemáticas que se presentan en la educación, tal como es el caso de la identificación y atención a la diversidad de intereses, necesidades y motivaciones de los alumnos con relación a los procesos de enseñanza – aprendizaje que cotidianamente enfrentamos dentro del aula” (58).

Por ejemplo en una clase se pueden distinguir distintos tipos de docentes, algunos son carismáticos, creativos, enérgicos, impositivos, exigentes entre otros; pero todos ellos pueden optimizar la enseñanza de sus clases mediante el uso de actividades lúdicas es decir del juego y que pueden tener o no la facilidad de innovar, improvisar o bien implementar juegos en su enseñanza.

Es mediante lo anterior que el niño en su participación en el juego construye un aprendizaje y por ende la clase desde una perspectiva constructivista posibilita el desarrollo de habilidades en el niño.

Este trata de responder cómo se adquiere el conocimiento en cuanto a capacidades, habilidades y hábitos; métodos, procedimientos y técnicas y porque no, actitudes, valores y convicciones.

“Si el principal objetivo de la educación es formar un hombre capaz de vivir plenamente, disfrutar y crear, trascender en el aquí y en el ahora no es posible educarlo para la repetición, se requiere favorecer su actividad, independencia, crítica y creatividad. Se necesita desarrollar sus pensamientos, sentimientos y sus valores, su actuación transformadora, así como proporcionar el desarrollo de la autonomía personal (moral, intelectual y social)” (59).

Aunado al punto anterior, una de las funciones de la historia es fomentar una postura ética de actuación para establecer las bases de convivencia de nuestros alumnos y de la sociedad.

Ahora bien para que el alumno logre construir su propio conocimiento se requiere:

(57) **DÍAZ** Barriga Arceo Frida, (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Edit. Mc Graw – Hill. p. 21.

(58) *Ibidem*. p. 27.

(59) **FERREIRO** Gravié Ramón, (2000). *Nuevas Estrategias de Aprender a Enseñar*. Edit. Red Latinoamericana Talento. p.13.

-
- De los conocimientos previos o representaciones que se tenga de la nueva información, o de la actividad o tarea a resolver.
 - De la actividad externa o interna que el aprendiz realice al respecto.
 - La revalorización del papel del docente, no sólo en sus funciones de transmisor del conocimiento, guía o facilitador del aprendizaje, sino como mediador del mismo.
 - El descubrimiento y construcción de los conocimientos permite un aprendizaje realmente significativo, que entre otros efectos positivos tiene el de poder ser transferido a otras situaciones. Además de favorecer la adquisición de métodos de trabajo, por lo que se desea fomentar en los estudiantes.
 - Aprendizajes generales más duraderos (a través de las experiencias).
 - Aprendizajes significativos frutos de reflexión (los temas no deberán de aprenderse de memoria, de esta forma el alumno tomará lo significativo, en donde permanecerá a su disposición el conocimiento adquirido, para emplearlo en situaciones futuras).

Desde esta concepción, la calidad de un proyecto curricular y de un centro escolar se relaciona con sus capacidades de atender a las necesidades especiales que plantean los estudiantes. Así, una escuela de calidad será aquella que sea capaz de atender la diversidad de los individuos que aprenden, y que ofrece una enseñanza rica, promotora del desarrollo.

También, existen diversos teóricos que fundamentan sobre el aprendizaje significativo como son Ausubel, Piaget y Vigotsky.

Piaget postulaba que el estudiante podía aprender por si solo, sin ayuda de nadie, más que de libros u objetivos de los cuales obtiene toda información.

“Ausubel considera un aprendizaje significativo como aquel conocimiento que se incorpora a las experiencias que cotidianamente va adquiriendo el ser humano y esto a su vez pueda ser utilizado en su vida y en el contexto en el que diariamente se desenvuelve el chico”⁽⁶⁰⁾.

(60) Ibidem p.35

Una de las características más relevantes del aprendizaje es que se produce una interacción entre los conocimientos de la estructura cognitiva y la nueva información de tal forma que ésta adquiera un significado, de acuerdo a las experiencias dentro de las jornadas de prácticas debemos de partir de lo que conozca el alumno, de lo contrario solo se agrandará la falta de asimilación de conocimientos de los estudiantes.

Retomando lo anterior el alumno debe crear una estructura de conocimientos que permita la asimilación de una nueva información, de esta forma el estudiante crea un vínculo entre los conocimientos previos y la información que recibe.

El alumno juega y al hacerlo pone en practica lo que ha aprendido y es de esta manera en que puede manifestarse un aprendizaje que puede ser significativo en tanto que lo recuerda para cuando se requiera en tanto se menciona la ZDP de la Zona de Desarrollo Próximo de la que hace mención Vigotsky, se relaciona con el juego porque es en primera instancia la utilización de un conocimiento el que emplea y posteriormente el paso a otro momento en la maduración de su conocimiento que pasa a una zona de desarrollo próximo al que se encontraba.

De acuerdo a Ausubel, hay que diferenciar los tipos de aprendizaje que pueden ocurrir en el salón de clases, que a continuación se menciona:

- ✓ Aprendizaje receptivo: El alumno recibe el contenido que ha interiorizado a través de la explicación del maestro, el material impreso, la información audiovisual (símbolos, imágenes mentales).
- ✓ Aprendizaje por descubrimiento: El alumno debe de descubrir el material por si mismo antes de incorporarlo a su estructura cognoscitiva, este aprendizaje puede ser guiado por el profesor o autónomo.
- ✓ Aprendizaje memorístico (mecánico o repetitivo): Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.
- ✓ Aprendizaje significativo: Este surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. De otro modo construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente” (61).
- ✓ El material a aprender debe de ser altamente significativo: Este tipo de material ha de ser construido previamente.

(61) ROMÁN Pérez Martiniano, (2000). Los paradigmas educativos y su influencia en el aprendizaje. Edit. Novedades educativas. México. p. 29

Es evidente que el aprendizaje significativo sea deseable que el repetitivo en lo que se refiere a situaciones académicas ya que el primero posibilita la adquisición de grandes cuerpos de conocimientos integrados, coherentes, estables que tienen sentido para los alumnos.

Hasta este punto se ha destacado el papel que tiene el alumno en el proceso de su aprendizaje, pero el papel del profesor como eventual promotor de aprendizajes debe de estimular la motivación y la participación activa del sujeto y aumentar la significatividad potencial de los materiales académicos y una de las herramientas didácticas que puede emplear en el proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos es a través del juego. Por lo que en el siguiente apartado se abordará al juego como herramienta didáctica en la labor docente.

2.3 EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA LABOR DOCENTE.

El estudio de la didáctica es necesario para que la enseñanza sea más eficiente, más ajustada a la naturaleza y a las posibilidades del educando y de la sociedad. Puede decirse que, “es el conjunto de técnicas destinadas a dirigir la enseñanza mediante principios y procedimientos aplicables a todas las disciplinas, para que el aprendizaje de las mismas se lleve a cabo con mayor eficiencia” (62).

De acuerdo a su raíz etimológica, “la palabra didáctica procede del griego didaktike, que quiere decir arte de enseñar. La palabra didáctica fue empleada por primera vez, con el sentido de enseñar, en 1629, Ratke, en su libro *Aphorisma Didactici Precipui*, que quiere decir, Principales Aforismos Didácticos” (63).

Para Larroyo, la didáctica “es la doctrina de la enseñanza, el conjunto de principios que explican y justifican las normas conforme a las cuales se ha de llevar a cabo por el maestro la tarea sistemática e intencionada del aprendizaje. La norma pedagógica es una regla que señala los certeros métodos en la enseñanza, ello es, las vías o caminos en el acto del aprendizaje” (64).

El acto didáctico constituye, de esta manera, parte de la teoría pedagógica que investiga los métodos más eficaces en la práctica dirigida de la enseñanza y del aprendizaje.

Sin embargo, el término fue consagrado por Juan Amós Comenio, en su obra *Didáctica Magna*, publicada en 1657.

Según Comenio, la didáctica se divide en:

1. **Matética:** Se refiere a quién aprende, esto es, al alumno. Es fundamental saber quién aprende, hacia quién va a ser orientado el aprendizaje, a fin de que se logre la adecuación de la enseñanza, ya que- lo que expresa el mismo Comenio- no es posible enseñar todo a todos... para que la enseñanza resulte eficiente, es preciso tomar en cuenta la madurez y las posibilidades del que aprende, además de sus intereses, su capacidad intelectual y sus aptitudes. En consecuencia, es imprescindible que el profesor conozca a quien va orientar en el aprendizaje, a los efectos de establecer las adecuaciones que requiera la enseñanza.

(62) GIUSEPPE Nérci Imídeo, (1973). *Hacia una didáctica general dinámica*. Edit. Kapelusz. Buenos Aires. p. 56.

(63) *Ibidem*. P. 57.

(64) LARROYO Francisco, (1882). *La ciencia de la educación*. Edit. Porrúa. México. p. 253.

2. Sistemática. Se refiere a los objetivos y a las materias de enseñanza. Así, la didáctica confiere mucha importancia a las metas a alcanzar y al vehículo utilizado para alcanzarlas, es decir, a las materias del plan de estudios.

3. Metódica. Se refiere a la ejecución del trabajo didáctico, el arte de enseñar propiamente dicho. Acerca de este punto, Comenio dejó recomendaciones valiosas, algunas de las cuales todavía están hoy muy lejos de considerarse superadas (65).

La didáctica puede ser considerada en sus aspectos generales y particulares, esto es, con relación a la enseñanza de todas las materias, o con relación a una sola disciplina. Esto da lugar a una didáctica general y a diversas didácticas especiales.

La didáctica general está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidos para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de un modo general, sin descender a minucias específicas que varían de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus condiciones más generales, a fin de indicar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña.

La didáctica general, para ser válida, debe estar vinculada a las circunstancias reales de la enseñanza y a los objetivos que la educación procura concretar en el educando.

Para ser válida, la didáctica tiene que recurrir a conocimientos de diversas ciencias, principalmente de la biología, la psicología, la sociología y la metodología científica, coordinados por la visión filosófica que se tenga de la educación.

Esa visión filosófica de la educación hará el papel de integradora de todos los elementos, para coordinarlos con el objetivo principal, que es la realización de los propósitos de la educación en el comportamiento del alumno y en la sociedad.

La biología instruirá sobre la fatiga y las bases evolutivas del alumno, con sus diversos intereses y necesidades.

(65) Vid. **COMENIO** Juan Amós, (2005). *Didáctica magna*. Edit. Porrúa. México.

La psicología enseñará lo referente a los procesos que más favorecen el desarrollo de personalidad y que contribuyen con mayor eficacia a la realización del aprendizaje.

Por su parte, la sociología instruirá sobre las formas de trabajo escolar que desarrollan la cooperatividad, el respeto mutuo, el liderazgo y el clima comunitario.

La didáctica tiene que hacer un esfuerzo grande para mostrar claramente en qué, cómo y cuándo es útil aplicar la orientación de una escuela o una concepción psicológica, relacionada con la reflexología, el conductismo, la teoría gestáltica, el psicoanálisis, el existencialismo, el funcionalismo o el geneticismo.

Cada escuela o cada concepción psicológica da una visión parcial de comportamiento humano y sería deformar la realidad psicológica o proponerse no alcanzar los objetivos de la educación si, en la orientación del aprendizaje o en la estructuración de los métodos y técnicas de enseñanza, se adoptase una única posición psicológica.

El estudio y la perspicacia son necesarios para aplicar una u otra concepción en la realización de la enseñanza, según el tipo de aprendizaje a que se tiende y los objetivos deseados.

Cabe decir aquí que el eclecticismo psicológico es el que más interesa a la didáctica, no para evitar una definición psicológica, sino porque ninguna de ellas abarca o explica, en forma convincente y en su totalidad, el comportamiento y el aprendizaje humano.

Fuera de eso, será una didáctica de “recetario”, de “reglitas”, sin la vitalidad necesaria para suscitar actitudes e ideales en el alumno.

La didáctica general, en su intento de dirigir correctamente el aprendizaje, abarca por su parte:

El planteamiento (de la escuela, de las disciplinas- del curso, de la unidad y de la clase-, de la orientación educacional y pedagógica y de las actividades extraclase).

La ejecución (motivación, dirección del aprendizaje, o sea, presentación de la materia, elaboración, fijación e integración del aprendizaje, elementos de ejecución como el lenguaje, los métodos y técnicas de enseñanza y material didáctico).

La evaluación (sondeo, evaluación propiamente dicha, rectificación y ampliación del aprendizaje).

De otra manera se puede decir que la acción didáctica consta de tres momentos:

1. Planteamiento. Enfocado hacia los planes de trabajo adaptados a los objetivos a alcanzar, a las posibilidades, aspiraciones y necesidades de los alumnos y a las necesidades sociales.
2. Ejecución. Orientada hacia la práctica efectiva de la enseñanza, a través de las clases, de las actividades extraclase y demás actividades de los alumnos, dentro y fuera de la escuela.
3. Evaluación. Dirigida hacia la certificación de los resultados obtenidos con la ejecución. ¿Los objetivos fueron alcanzados y el planteamiento estuvo de acuerdo con la realidad de los alumnos? A través de la verificación, se llega a la conclusión de si es preciso o no llevar a cabo rectificaciones de aprendizaje, modificaciones en el planteamiento y si, además, es conveniente promover una ampliación del aprendizaje.

Por su parte la didáctica especial puede ser vista desde dos aspectos:

1º Con relación al nivel de enseñanza. Se tiene así una didáctica de la escuela primaria, secundaria o superior.

2º Con relación a la enseñanza de cada disciplina en particular como matemáticas, historia, geografía etc. La didáctica especial es considerada generalmente en este segundo aspecto, esto es, abarca el estudio de la aplicación de los principios generales de la didáctica, en el campo de la enseñanza de cada disciplina.

De acuerdo con esta segunda acepción, la didáctica especial estudia la aplicación de los principios de la didáctica general en la enseñanza de diversas asignaturas y de una manera específica. Sus preocupaciones principales en este campo son:

a) Estudio de los problemas especiales que plantea la enseñanza de cada disciplina, tales como: selección de los contenidos, técnicas de enseñanza que se estimen más eficientes, particularidades metodológicas, dificultades de la enseñanza de ciertos asuntos.

- b) Análisis de los programas de las diversas disciplinas en extensión y en profundidad y su reestructuración al tener en cuenta las posibilidades de los alumnos, condiciones y necesidades del medio en que funciona la escuela.
- c) Determinación de los objetivos de cada disciplina, al considerar los objetivos de cada nivel de enseñanza.
- d) Estudio de los planes de clase adecuados a cada disciplina y a cada fase del aprendizaje.
- e) Estudio de pruebas que se revelen como las más eficientes en la verificación del aprendizaje de las diversas disciplinas.
- f) Investigación de medios para resolver las dificultades de la enseñanza en el campo de la disciplina.

Dicho de otra manera, la didáctica se interesa no tanto por lo que se va a enseñar, sino cómo se va a enseñar y precisamente nuestro objeto de estudio tiene como propósito general, proporcionar alternativas pedagógicas, donde el juego sea la principal herramienta didáctica del docente en su quehacer dentro del aula, con la finalidad de que favorezca el proceso enseñanza-aprendizaje del alumno.

Esto lleva a una toma de conciencia en lo que concierne a la didáctica en la formación del educando; asimismo el interés respecto de la formación didáctica del profesor de cualquier nivel de enseñanza.

Anteriormente, para ser un buen profesor, bastará conocer su área o disciplina para impartirla bien, pero es precisa y más conveniente una formación didáctica.

Por lo consiguiente, la didáctica significó. Primeramente, arte de enseñar y como arte la didáctica dependía mucho de la habilidad para enseñar, de la intuición del maestro, ya que había muy poco que aprender para enseñar.

Más tarde la didáctica pasó a ser conceptuada como ciencia y arte de enseñar, prestándose por consiguiente, a investigaciones referentes a como enseñar mejor.

Por lo tanto, la didáctica puede entenderse en dos sentidos: amplio y pedagógico.

En el sentido amplio, la didáctica sólo se preocupa por los procedimientos que llevan al educando a cambiar de conducta o a aprender algo, sin connotaciones socio-morales. En esta acepción, la didáctica no se preocupa por los valores, sino solamente por la forma de hacer que el educando aprenda algo (lo mismo para producir hábiles delincuentes que para formar auténticos ciudadanos).

Se puede, más explícitamente, vincular el concepto de didáctica al de educación y se tendrá entonces el siguiente concepto: La didáctica es el estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarlo a alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la realidad, de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participante y responsable.

Sin didáctica, como ya se ha hecho mención, la enseñanza se hace difícil, contraproducente. Es la didáctica la que debe ayudar al profesor en su acción docente mediante el uso de herramientas como son el material didáctico, dinámicas, juegos entre otros.

Es muy común oír a los alumnos elogiar a ciertos profesores en cuanto a sus conocimientos, pero criticándolos como docentes; expresiones como: “El es un cráneo, pero no sabe enseñar”; “La clase del profesor X también es buena, pero el desorden en el aula no deja a la gente aprender nada”; yo necesito de esa materia, pero el profesor hace cada confusión en la cabeza de la gente, que no se gana nada con prestar atención. O también: “Mi profesor de matemáticas sabe mucho y sus clases debían ser dadas para otros profesores. Yo que no tengo base, no consigo seguirlo en sus explicaciones...” (66).

La falta de base por parte del alumno ha sido siempre una óptima disculpa para la mala enseñanza, para la falta de didáctica de muchos profesores. Y muchos alumnos llegan a repetir que no aprenden porque no tienen base.

Hoy en día, profesores que se encuentran al frente de un grupo, tienen buen dominio y conocimiento de ciertas áreas, llámese física, biología, química entre otras; pero al no tener el perfil en el campo educativo y al carecer de ciertos elementos como es la didáctica trae como consecuencia en los alumnos un aprendizaje deficiente.

Lo peor del caso es que muchos profesores se convencen y se dan cuenta de la carencia de esa falta de base de los alumnos y no hacen nada por hacer de sus clases accesibles, comprensibles, activas y porque no hasta divertidas, al emplear al juego como medio para optimizar el aprendizaje.

(66) GIUSEPPE Nérci Imídeo, (1973).) Op. Cit. p. 57

En algunos casos, es posible que la falta de base perjudique realmente el aprendizaje del alumno; pero en la mayoría de los casos, el fracaso de la enseñanza debe atribuirse al profesor, por falta de didáctica, por no saber adecuar las clases a sus alumnos.

Otro de los problemas al cual se enfrentan los profesores dentro del aula, es el extenso programa de estudio durante un ciclo escolar, el cual se tendrá que cubrir, sin importarle los logros de aprendizaje en los alumnos, al preocuparse por trabajar, más por cantidad que calidad, aspectos cuantitativos que cualitativos.

Por lo tanto la enseñanza se reduce a registrar conocimientos de manera memorística o enciclopédica, en este caso no hay aprendizaje o en su caso mínimo.

Alguno de los ejemplos citados anteriormente no son más que fallas didácticas que llevan al fracaso a un sin número de alumnos. Solamente hace falta un mínimo de preparación didáctica para superarlas.

Se desprende de lo expuesto con anterioridad, que es necesario, fundamental para el profesor, una adecuada preparación didáctica a fin de poder dirigir de manera satisfactoria el aprendizaje de sus alumnos.

La didáctica muestra al profesor cómo ver la materia de enseñanza y también ver al alumno. Aquélla, no como un fin en sí misma, sino como un medio educativo; éste no como un adulto ya realizado, sino como un ser en formación, lleno de dificultades y de dudas. Por lo que la didáctica viene a ser, una base elemental en la educación, ya que a través de esta se pueden elaborar programas educativos el cual concierne al pedagogo proponer alternativas que propicien la interacción entre el profesor-alumno.

La escuela por su parte, tiene la tarea de apoyar a la familia que es base de la educación, que consiste en la integración profesional, cultural y social de sus hijos. Para eso, la escuela debe instruir, al suministrar conocimientos y técnicas que permitan la acción individual en el mundo contemporáneo. Pero la obligación de la escuela no es solamente instruir, es también –y fundamentalmente educar, esto es dar sentido moral al uso de cada una de las asignaturas, en suma, dar sentido de responsabilidad a los actos individuales.

En síntesis se puede decir que la didáctica es aquella parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al alumno a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas, conocimientos, en suma, a su adecuada e integral formación.

Es conveniente para todas las personas que deseen incursionar en el ámbito educativo conocer sobre los fundamentos de la didáctica, considerar al alumno, su medio físico, afectivo, cultural y social. Claro está que, para enseñar bien, es necesario conocer las técnicas de enseñanza adecuadas al nivel educativo, intereses, posibilidades y peculiaridades del alumno.

La didáctica contribuye a hacer más eficiente la acción del profesor y al mismo tiempo, hace más interesantes y provechosos los estudios del alumno.

Dentro de la explicación de los procesos que fundamentan el uso del juego en el aula bajo una corriente pedagógica constructivista que sustenta la implementación de actividades por los alumnos en sus distintas etapas de desarrollo cognitivo se tienen aquellas que refieren procesos tales como la asimilación, acomodación y ajuste entre otras. Así mismo se hace referencia a la didáctica misma y en especial lo referente a la enseñanza de la historia, lo anterior contribuye en el trabajo que se realiza a continuación.

CAPÍTULO III

“DISEÑO Y PROCESO DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO”

Con el respaldo del trabajo realizado en los capítulos anteriores, se tienen los referentes contextuales, así como los supuestos teóricos-conceptuales, en torno a nuestro objeto de estudio. “El juego en la escuela como medio para optimizar el aprendizaje”.

Por lo que el presente capítulo, está dedicado al tratado metodológico para el desarrollo de la investigación de campo relativa a nuestro objeto de estudio aplicado en la escuela secundaria oficial No. 0400 “Ricardo Flores Magón”, turno vespertino.

La institución se ubica en el municipio de Chimalhuacán, Barrio Alfareros México, se localiza en la calle Ahuacatl s/n, entre Sindicalismo, Av. Organización Popular y Riva Palacio.

La escuela antes mencionada tiene una población de 583 alumnos, cuenta con cuatro grupos de primero, su estadística por grupo y grado es de la siguiente manera:

Primer grado

1º A 25 hombres, 33 mujeres, en total 58 alumnos.

1º B 26 hombres, 32 mujeres, en total 58 alumnos.

1º C 27 hombres, 31 mujeres, en total 58 alumnos.

1º D 24 hombres, 34 mujeres, en total 58 alumnos.

En total se tienen un referente de 130 hombres y 102 mujeres, en total 232 alumnos.

Segundo grado

2º A 32 hombres, 22 mujeres, en total 54 alumnos.

2º B 28 hombres, 22 mujeres, en total 50 alumnos.

2º C 20 hombres, 27 mujeres, en total 47 alumnos.

2º D 24 hombres, 22 mujeres, en total 46 alumnos.

En total son 94 hombres y 103 mujeres, en total 197 alumnos.

Tercer grado

3º A 18 hombres, 24 mujeres, en total 42 alumnos.

3º B 12 hombres, 22 mujeres, en total 34 alumnos.

3º C 18 hombres, 21 mujeres, en total 39 alumnos.

3º D 16 hombres, 23 mujeres, en total 39 alumnos.

En total son 64 hombres, 90 mujeres, en total 154 alumnos.

En cuanto a la condición socioeconómica de la población estudiantil es bajo en recursos, la mayoría de padres se dedican al comercio o son empleados como obreros.

La investigación tiene como objetivo general: identificar las causas que originan la falta de interés de los alumnos por la asignatura de Historia de México en la escuela secundaria oficial No. 0400 “Ricardo Flores Magón”, con el soporte de un modelo de investigación descriptivo (67).

Al respecto, las posibilidades de intervención pedagógica pueden brindar atención a esa problemática en el presente estudio ¿el aprendizaje de la Historia de México habrá de ser significativa al emplear al juego, como recurso didáctico?, ¿es posible desarrollar prácticas escolares que propicie el aprendizaje en los alumnos a través del juego?

Los objetivos que se pretenden alcanzar con esta investigación de campo son por un lado el identificar los posibles factores que limitan el aprendizaje de los alumnos en la asignatura de Historia de México a través de la aplicación de guías de observación al docente frente a grupo y además el analizar si la práctica docente dentro del salón de clase, cumple con las necesidades y demandas de los alumnos a fin de brindar posibles alternativas de atención a dicho problema, a través de la aplicación de un cuestionario dirigido a los alumnos de tercer grado en la asignatura de Historia de México.

(67) Los estudios descriptivos de acuerdo a su naturaleza “buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis, SAMPIERI Hernández Roberto, (2003). Et al. *Metodología de la investigación*. Edit. Mc Graw Hill. México. p. 117.

3. 1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

En el ámbito educativo, el docente debe jugar un papel sustantivo dentro de la enseñanza y el aprendizaje, por lo que debe poseer conocimientos de didáctica, así como en el diseño y elaboración de recursos que le auxilien en el desarrollo del proceso educativo, de la misma manera deberá poseer conocimientos sobre investigación educativa, diseño de planes y programas y elaboración de material didáctico, entre otros.

De esta manera, la pedagogía como teoría de la educación, tiene el deber de estar en constante revisión para mejorarla y adaptarla a las necesidades según el sistema educativo que lo requiera.

Sin embargo, cuando los docentes, como responsables de trabajar directamente con los alumnos lleguen a carecer de alguno de estos elementos su ejercicio puede llegar a presentar dificultades en el proceso de formación de los alumnos, por lo que cabe preguntar: ¿el docente cuenta con el perfil adecuado?, ¿se capacita con regularidad?, ¿diseña y elabora material de apoyo?, ¿qué estrategias, métodos y técnicas utilizan los docentes para la impartición de las clases?

Una de las problemáticas dentro del aula y específicamente en la asignatura de Historia de México, en Educación Secundaria, es que ésta, a lo largo del tiempo se ha impartido por lo general, de manera tradicional fundamentada en el memorismo y donde el alumno se maneja únicamente como receptor de la información, que implica, la falta de reflexión y análisis (68).

Por lo que a través del juego se pretende darle otro sentido a la metodología de la enseñanza de la historia donde el juego habrá de ser el principal instrumento; de esta manera se podrá contribuir, la formación de los alumnos.

No obstante el disgusto por la materia no es la principal problemática, también existe la carencia de recursos didácticos por parte de los profesores, sobre todo cuando no tienen el perfil pedagógico requerido. Al respecto si no cuentan con los conocimientos teóricos-prácticos, entonces tiene un severo problema, ya que limitan la posibilidad de alcanzar los objetivos de dicha asignatura antes mencionada, por lo que cabe preguntar ¿el aprendizaje de la Historia de México habrá de ser significativa al emplear al juego, como recurso didáctico? o ¿es posible desarrollar prácticas escolares que propicie el aprendizaje en los alumnos a través del juego?

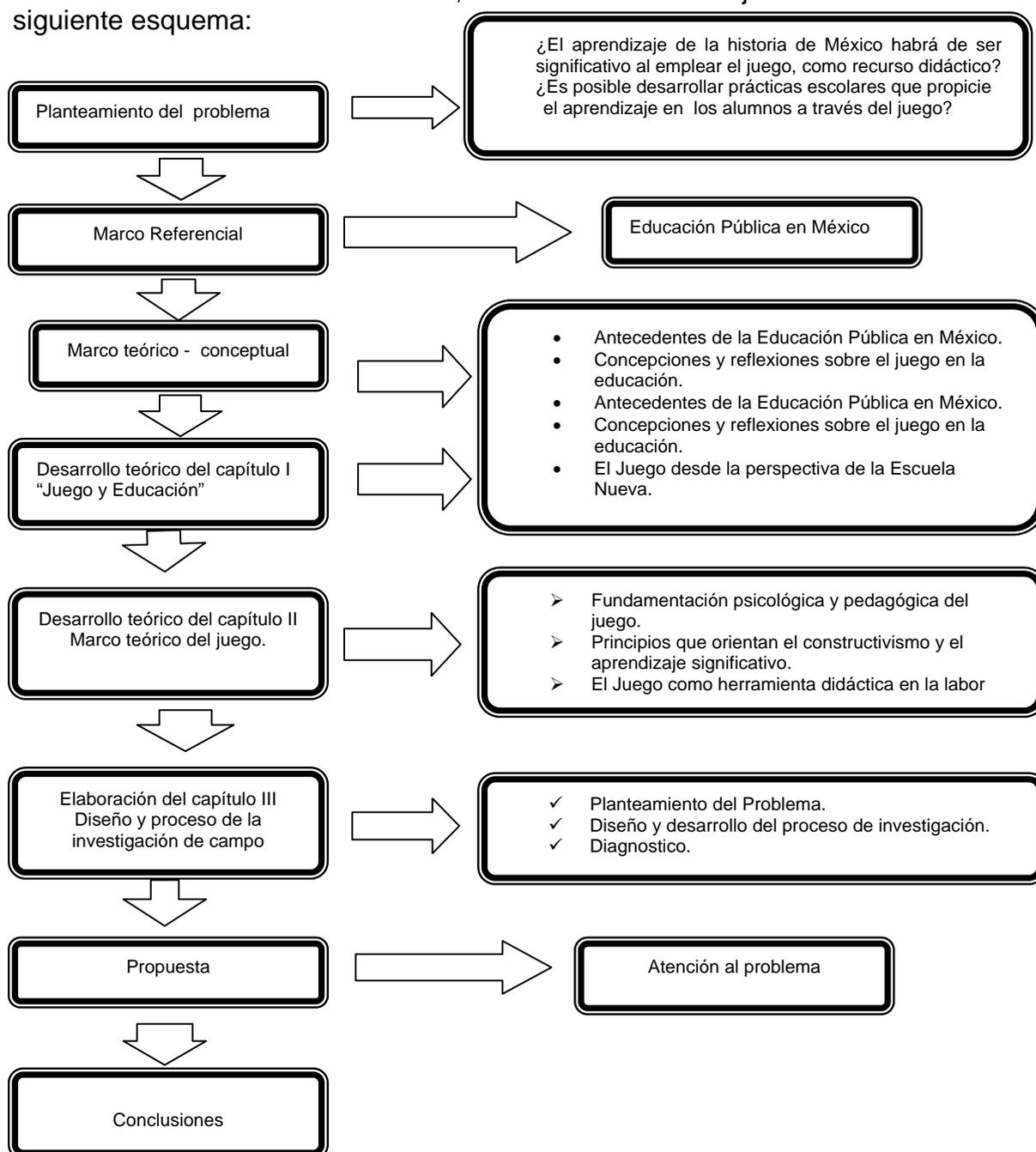
(68) VÁZQUEZ Valerio Francisco Javier, (2006). *Modernas estrategias para la enseñanza*. Tomo II. Edit. EURO-MÉXICO p. 244.

3. 2 DISEÑO Y DESARROLLO DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN.

Para tener más clara la visión sobre el diseño y el desarrollo del proceso de investigación es preciso explicar paso a paso cada una de las fases de la investigación.

Fase I. Diseño metodológico de la investigación.

Para realizar el desarrollo de la investigación se partió del planteamiento del problema, como objeto de estudio, para ello fue necesario la revisión de textos documentales, tales como: libros, investigación de campo, revistas, fuentes electrónicas de Internet entre otros, esto se desarrolló bajo la orientación del siguiente esquema:



Fase II. Modelo de la investigación.

El tipo de estudio que se realizó para esta investigación de campo fue de corte descriptivo.

El objetivo central de los estudios descriptivos es obtener un panorama más preciso de la magnitud del problema o situación, jerarquizar los problemas, derivar elementos de juicio para estructurar políticas o estrategias operativas, conocer las variables que se asocian y señalar los lineamientos para la prueba de la hipótesis.

Desde el punto de vista científico, describir es recolectar datos (para los investigadores cuantitativos, medir, para los cualitativos, recolectar información). Esto es, en un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide o recolecta información sobre cada una de ellas, para así, válgase la redundancia describir lo que se investiga.

Para realizar el trabajo de campo recurrimos a la investigación directa, a través de técnicas como guías de observación y cuestionario.

Este modelo de investigación nos permitió analizar e interpretar datos sobre el trabajo docente, con la posibilidad de observar su práctica educativa, en la que el juego habrá de ser el principal instrumento para propiciar el aprendizaje.

Fase III. Diseño de los instrumentos de investigación.

Acorde con el modelo de investigación ya establecida, se diseñaron los instrumentos que se emplearon en el desarrollo de la investigación.

En primer término: el cuestionario, “entendida éste, como la formulación por escrito de las preguntas que necesitan ser resueltas por aquellas personas o instituciones que por su especialidad nos pueden proporcionar información que nos ayude a comprender con mayor profundidad el fenómeno que investigamos, dichas preguntas deben ser formuladas con la máxima claridad”⁽⁶⁹⁾.

(69) GARCÍA Avilés Alfredo, (1996). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Edit. P y V. México p. 20.

Para Zorrilla Arena, la palabra cuestionario “se refiere al instrumento destinado a conseguir respuestas y que debe ser llenado por un responsable, para obtener buenos resultados habrá que tomar en cuenta que el informante sepa leer y escribir, que el instrumento lleve un orden en la formulación de las preguntas y que el lenguaje este adecuado al nivel del interrogado” (70).

La codificación del cuestionario es una operación importante como la construcción del mismo instrumento. El código que se utiliza en el cuestionario, deberá estar lo más apegado posible para evitar desviaciones o interpretaciones personales del investigador.

El proceso de codificación de las preguntas de un cuestionario nos ayuda para lograr una categorización de los datos, con lo cual se evitaría una inadecuada interpretación de los resultados.

Entre las ventajas que se tiene al aplicar un cuestionario, se pueden enumerar las siguientes:

1. Alcanzar un mayor número de entrevistados.
2. Permite guardar el anonimato.
3. Elimina la presencia del entrevistador que a veces resulta molesta para el.
4. Deja en absoluta libertad de expresión permitiendo al informante consultar datos si lo requiere el instrumento.
5. Puede ser contestado al mismo tiempo por todos los interrogados.

Para la investigación se aplicó un cuestionario dirigido a los alumnos de tercer grado turno vespertino sobre el desempeño del docente frente a grupo (Ver anexo 1).

Este instrumento (cuestionario) gira en torno a nuestro objeto de estudio, el juego como medio para optimizar el aprendizaje y que en su momento se hará su respectiva interpretación.

Otro de los instrumentos que se aplicó en esta investigación fueron guías de observación, (ver anexo 2) requisito indispensable en toda investigación, por medio de las cuales logramos captar de manera directa la realidad del trabajo docente frente a grupo.

Para Rojas Soriano la técnica de la observación, “permite proporcionar información del comportamiento de los individuos o grupos sociales tal como ocurre, en comparación con otras técnicas que captan información sobre...

(70) ARENA Zorrilla Santiago, (2001). *Introducción a la metodología de la investigación*. Edit. Aguilar, León y Cal. México. p. 181

conductas pasadas o que supuestamente se presentarán en el futuro (71).

Para emplear la técnica de observación, es necesario contar con una guía de observación con el objeto de recopilar información útil y suficiente sobre la problemática que se estudia.

Los datos que se obtuvieron en el presente trabajo de investigación fueron elementos para considerar lo siguiente:

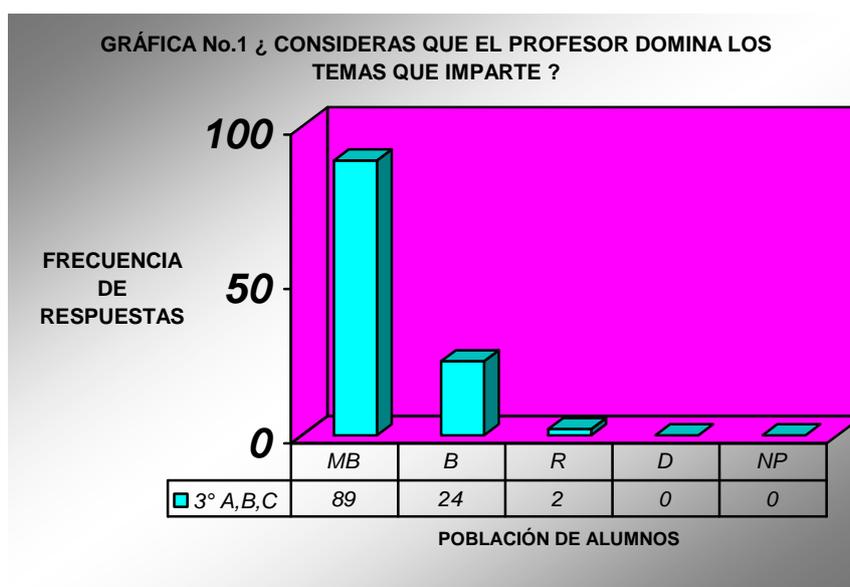
- a) Precisar distintos aspectos del planteamiento del problema y de los objetivos de la investigación;
- b) Ofrecer elementos significativos con el fin de concretar el marco teórico y conceptual para que sea congruente con la realidad que se estudia y;
- c) Proporcionar datos para elaborar las hipótesis correspondientes.

Dicho instrumento contrastó el discurso del profesor y la opinión de los alumnos, esto nos permite extraer inferencias, en torno a la práctica docente que se llevó a cabo en la escuela oficial No. 0400 "Ricardo Flores Magón", por lo que recurrimos a la guía de observación o lista de cotejo (ver anexo 5), a través de los cuales se identificaron los rasgos más significativos que nos permitió orientar el sentido de la investigación: planteamiento, didáctica, desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, evaluación, formación de hábitos y valores en los alumnos.

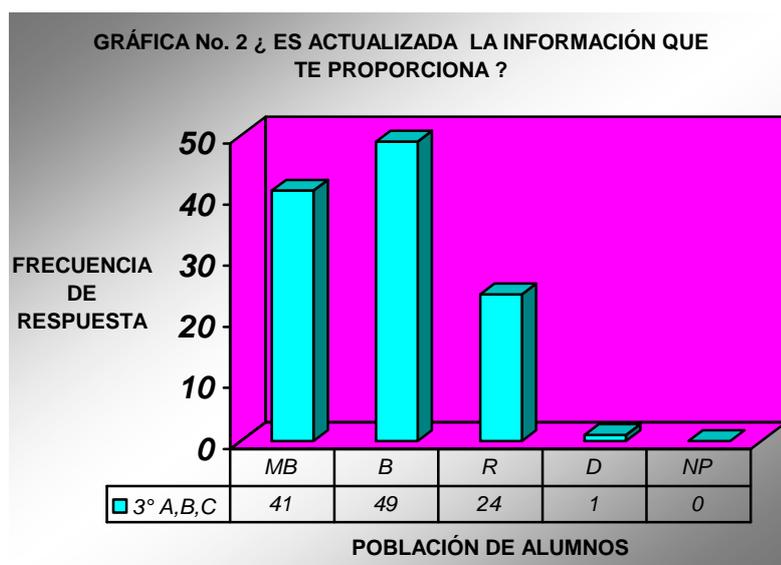
(71) **ROJAS** Soriano Raúl, (2003). *Guía para realizar investigaciones sociales*. Edit. Plaza y Valdés P y V. México. p. 208-209.

CUESTIONARIO

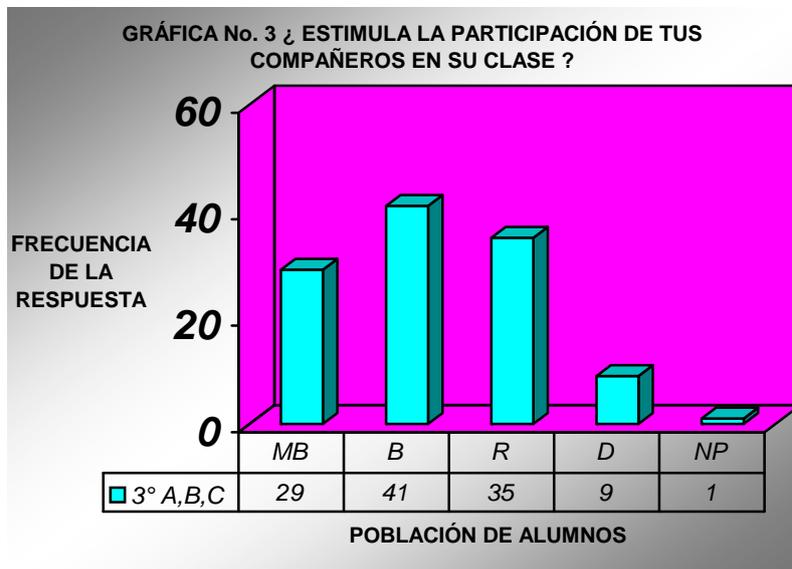
Este instrumento fue aplicado a los alumnos de tercer grado de los grupos “A, B, C” con una población de 115 alumnos, con la finalidad de analizar si la práctica docente dentro del salón de clases cumple con las necesidades y demandas de los alumnos a fin de brindar alternativas de atención a dicho problema, a través de la aplicación de un cuestionario dirigido a los alumnos del tercer grado en la asignatura de Historia de México.



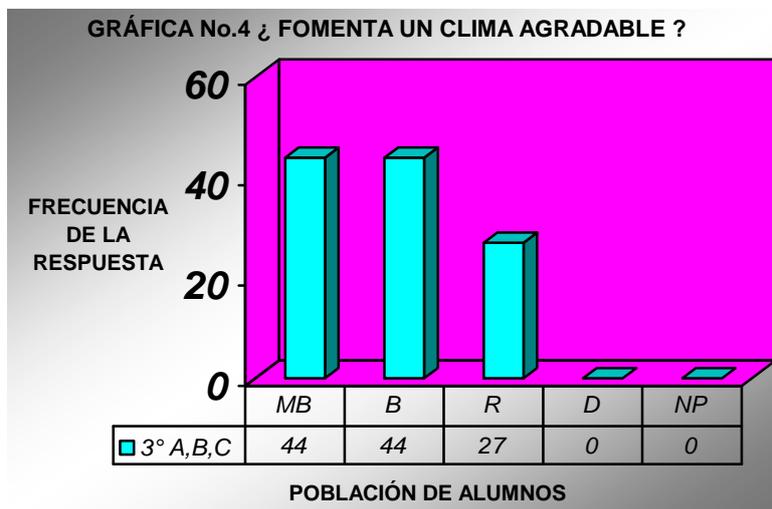
La gráfica muestra que el profesor tiene buen dominio del tema, esto lo respalda con los 13 años de experiencia laboral. La muestra representativa señala un 77,39%.



La respuesta de los alumnos indican que el profesor les proporciona información actualizada, la frecuencia de la respuesta es B, seguido de MB el cual representan 42.60% y 35.65%.

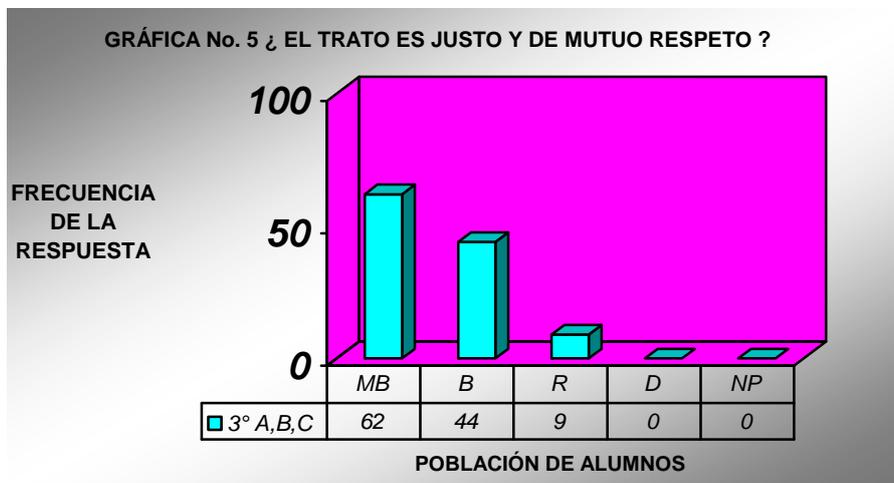


En lo relativo a la participación en clase se observa que en forma regular se propicia la participación aunque no en la mayoría de los alumnos, siempre participan los mismos. El porcentaje equivale al 35.65%.



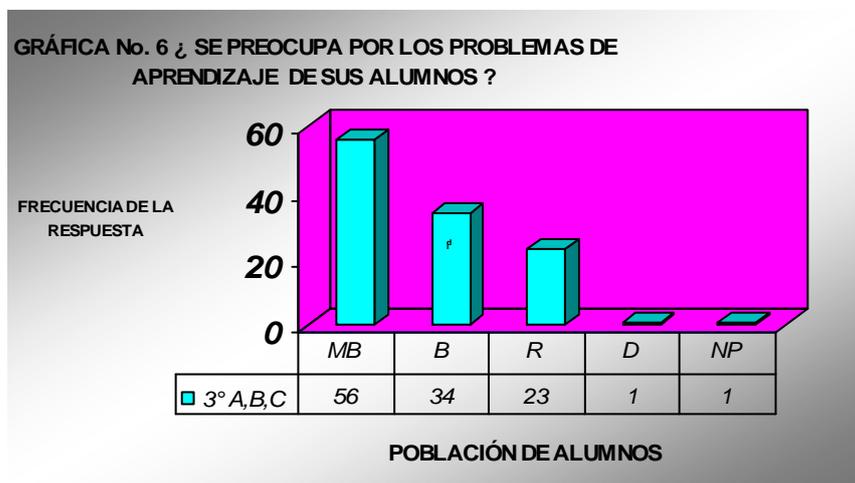
Como se muestra en la gráfica el docente fomenta un ambiente agradable en su clase en el que prevalecen los valores, uno de los más importantes es el de respeto mutuo.

El porcentaje más alto indica un 38.26%.



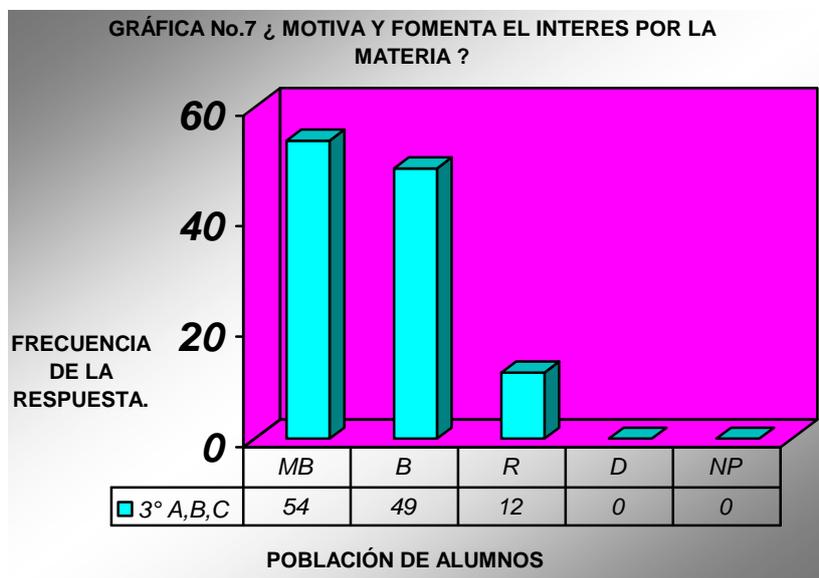
Ante todo el profesor es justo y no tiene preferencia alguna, además siempre se dirige hacia los alumnos con propiedad y de manera respetuosa, en el cual se ponen de manifiesto los valores.

La frecuencia de la respuesta de 53.91%.



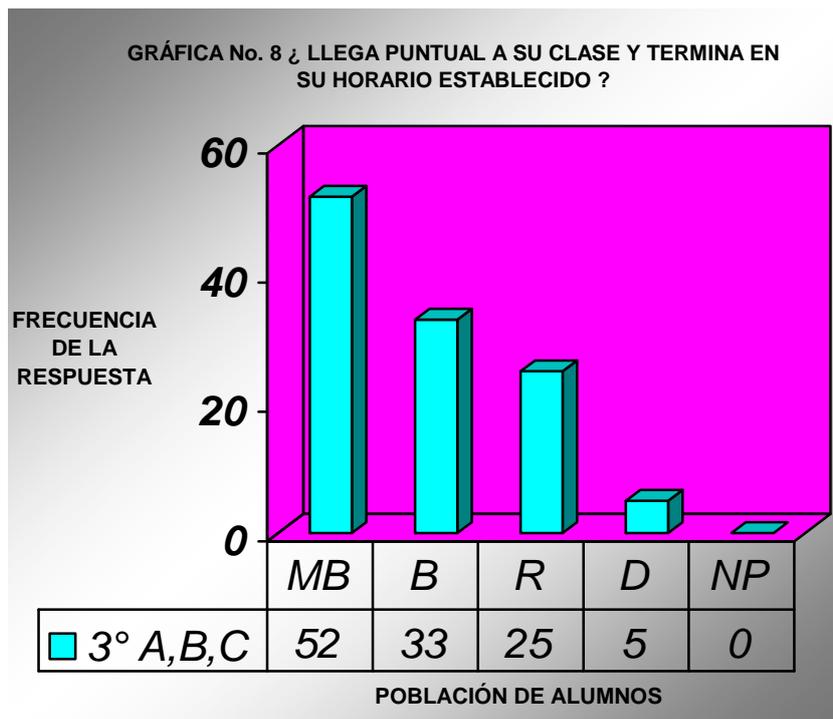
Si se preocupa por los problemas de sus alumnos aunque no está en sus manos la solución por lo que recurre a otras alternativas como es orientación, esto muestra que su lado humano.

La frecuencia más representativa equivale a 48.65% de la población.

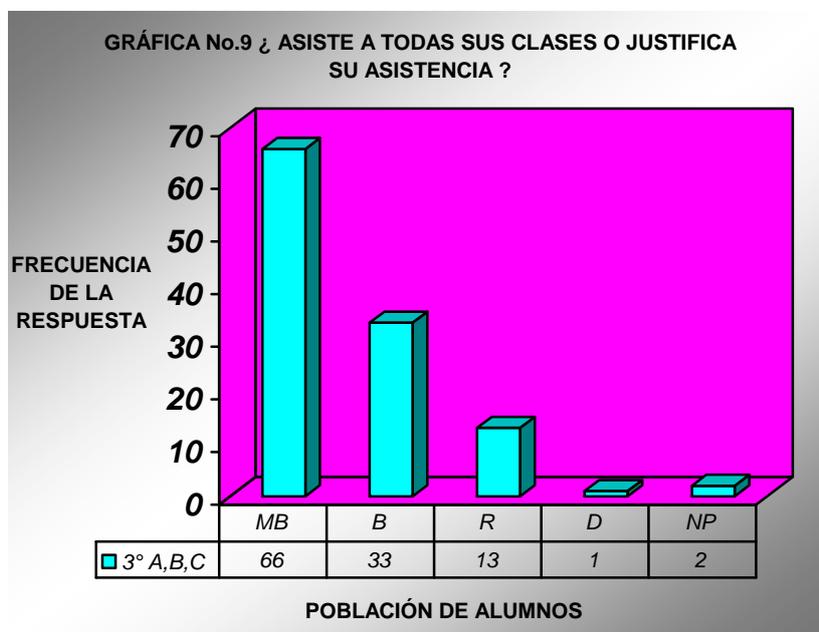


En este aspecto se cuestionó acerca de la motivación y una forma de motivar a los alumnos es platicando con ellos de manera personal y una de las estrategias que emplea el profesor es elevando su autoestima y superación personal.

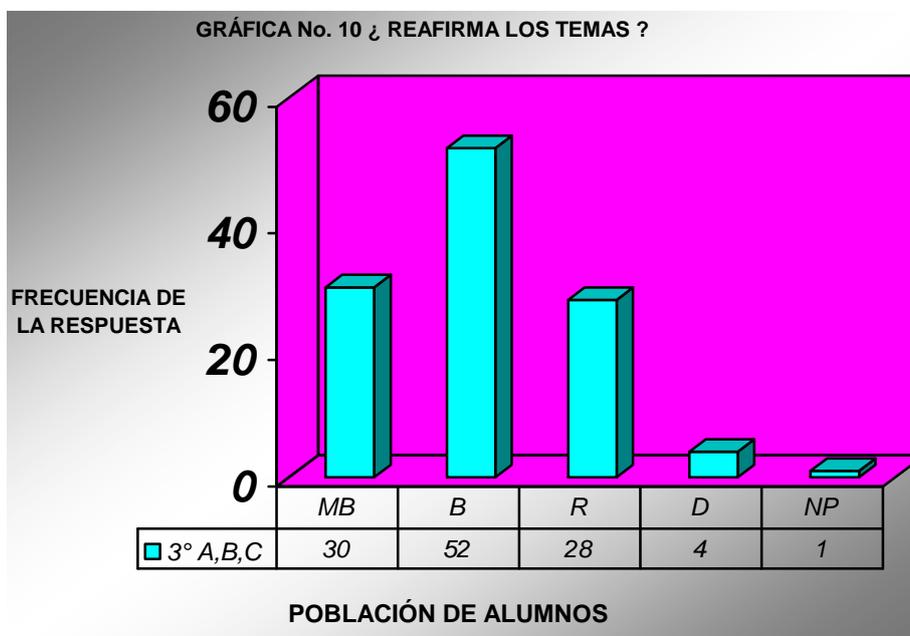
La frecuencia más significativa de la respuesta es de 46.95%.



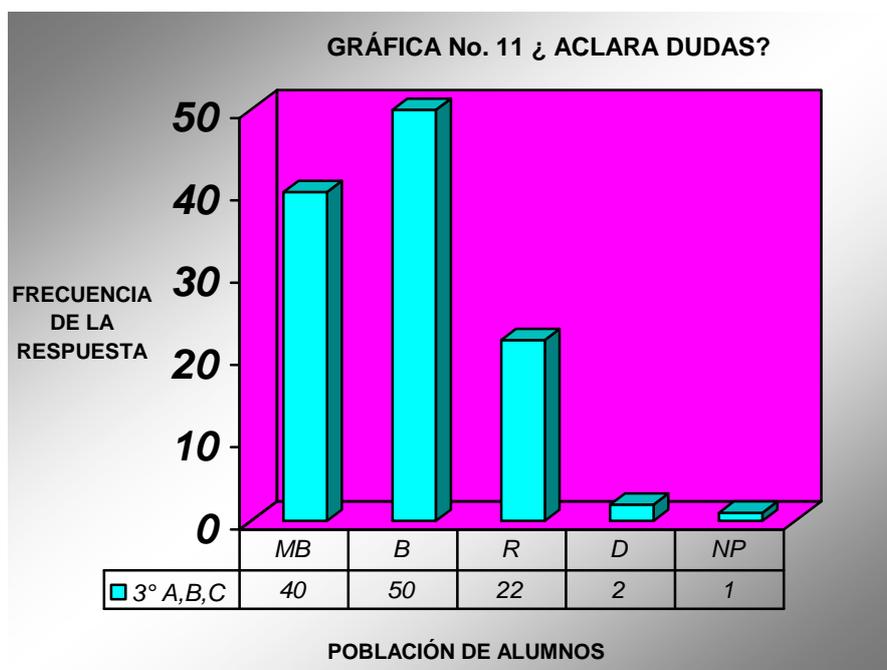
Es puntual al llegar a su clase y al retirarse como se muestra en la gráfica. El porcentaje más alto es de 45.21%



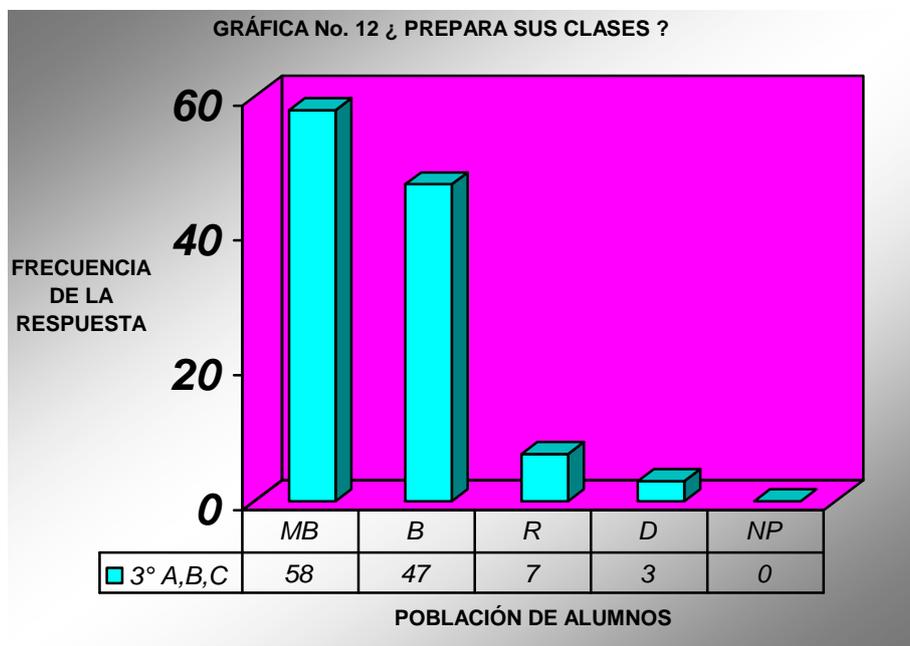
Asiste con regularidad y si llega a faltar justifica su ausencia.
El porcentaje equivale a un 75.90%.



Es importante la reafirmación de temas para la retroalimentación del aprendizaje de los alumnos solo que cae en el error de repetir el tema y eso propicia el atraso del programa, esto equivale al 45.21%.

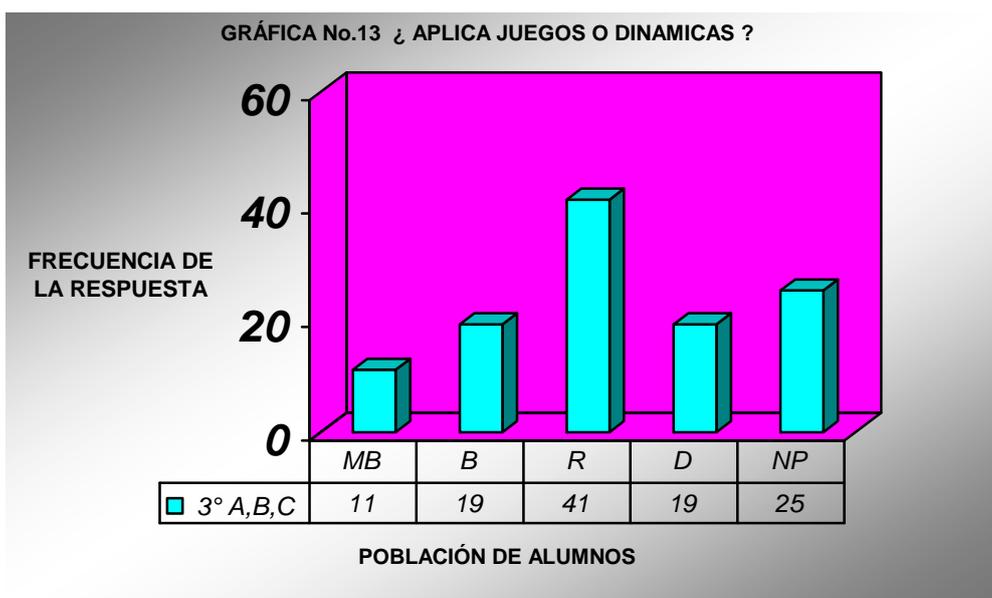


Para el presente punto aclara dudas, los alumnos respondieron que si, solo que no eran tan convincente en su respuesta como lo indica la grafica con el 43.47%.



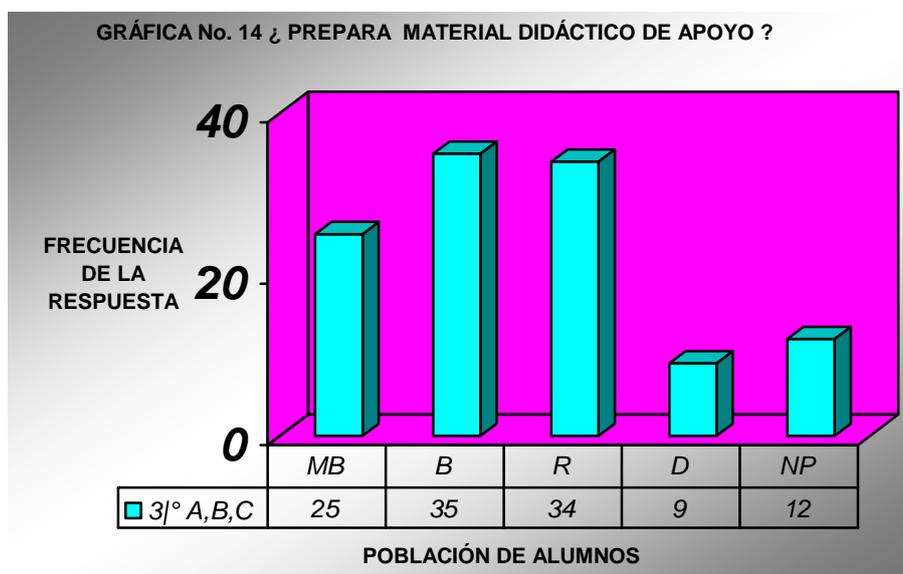
Se observa que el profesor prepara adecuadamente su clase solo que falta respaldarse de otras técnicas para enriquecer su trabajo y a la vez el aprendizaje de los alumnos.

La frecuencia de la respuesta más significativa es de 50.45%.

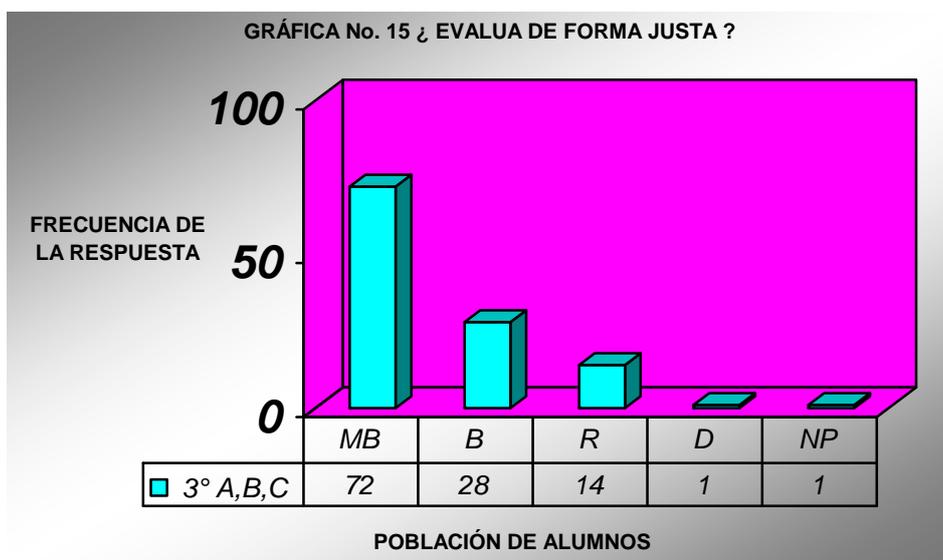


Dentro de las respuestas dadas por los alumnos se puede percibir que la aplicación de juegos es deficiente y las actividades comúnmente que se realizan son: cuestionarios, resúmenes, cuadros comparativos y de vez en cuando una dinámica.

La frecuencia de la respuesta es de 73.91%.



Aunque la respuesta de la gráfica es favorable, este resultado comparado con la guía de observación es contradictorio ya que el profesor no utiliza con regularidad material didáctico y se apoya más fotocopias.

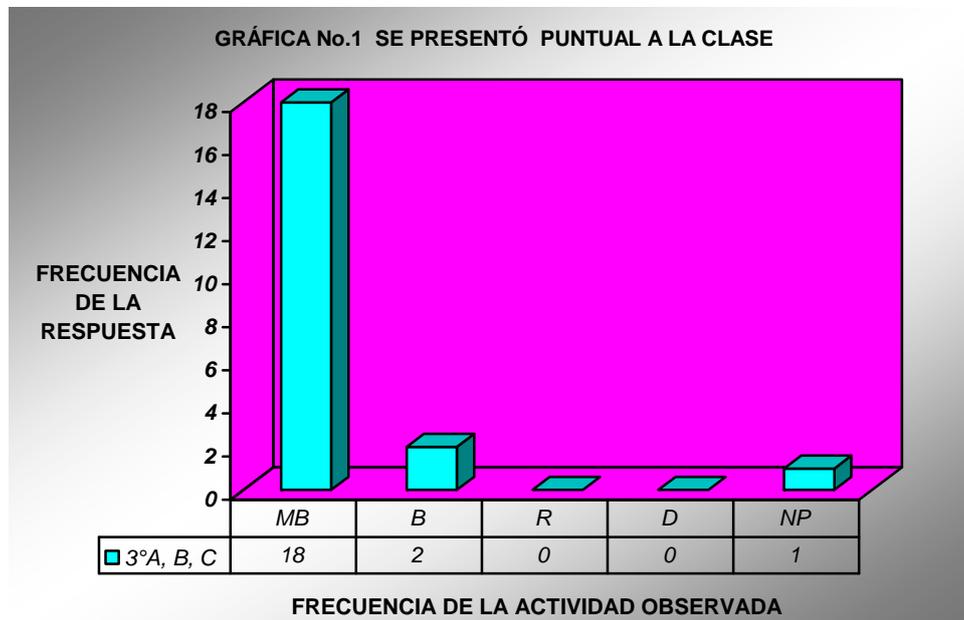


Es justo en la evaluación y es continua esto da como resultado que los alumnos no tengan problema en la acreditación de la asignatura; además de que los alumnos cometan que cada quien tiene la calificación que le corresponde.

El cuestionario aplicado contiene aspectos generales de la clase, el cual permitió que los alumnos expresaran libremente su punto de vista sobre el trabajo que desempeña el docente frente a grupo, en relación con el aprendizaje en la asignatura de Historia de México el cual a través del juego puede favorecer un aprendizaje significativo.

GUÍAS DE OBSERVACIÓN

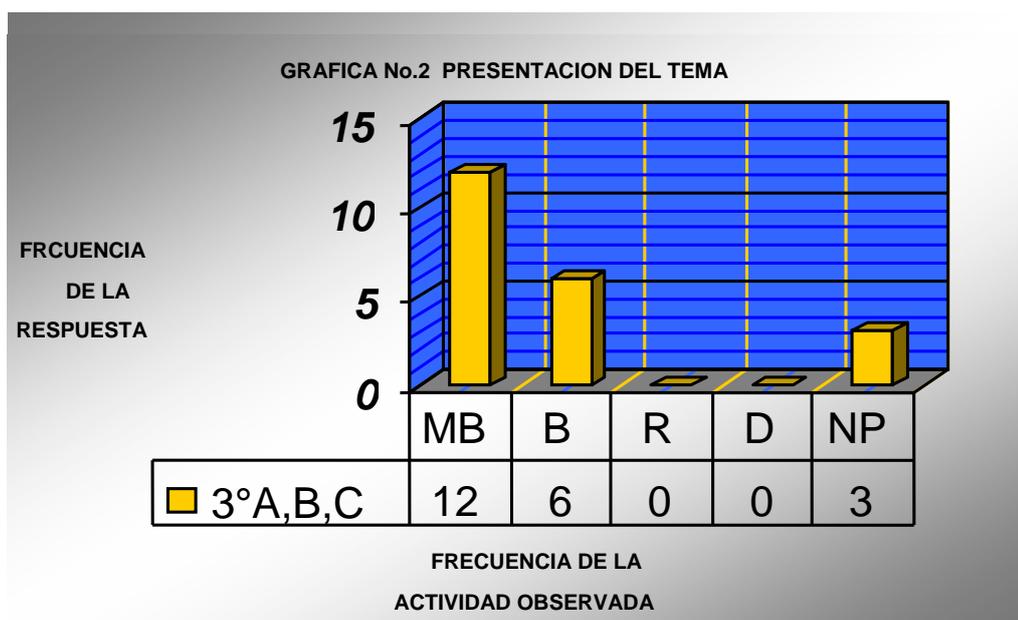
Los resultados obtenidos se muestran en las siguientes gráficas:



La gráfica muestra que el profesor es puntual a su clase y solo se ausentó en una ocasión durante las observaciones de clase realizada.

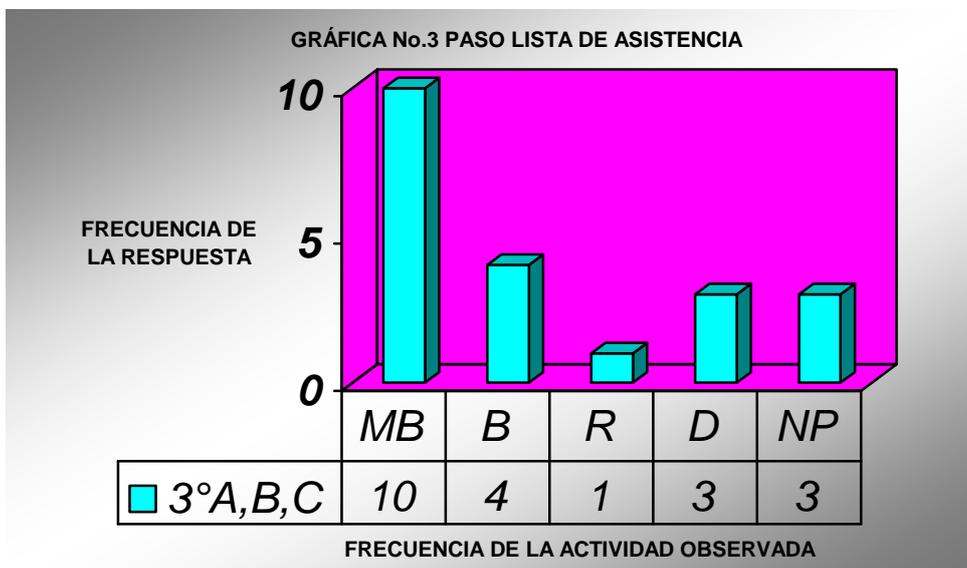
Lo que fue notorio durante las observaciones de clase fue el ausentismo de alumnos.

El porcentaje que muestra la gráfica equivale al 85.71%.



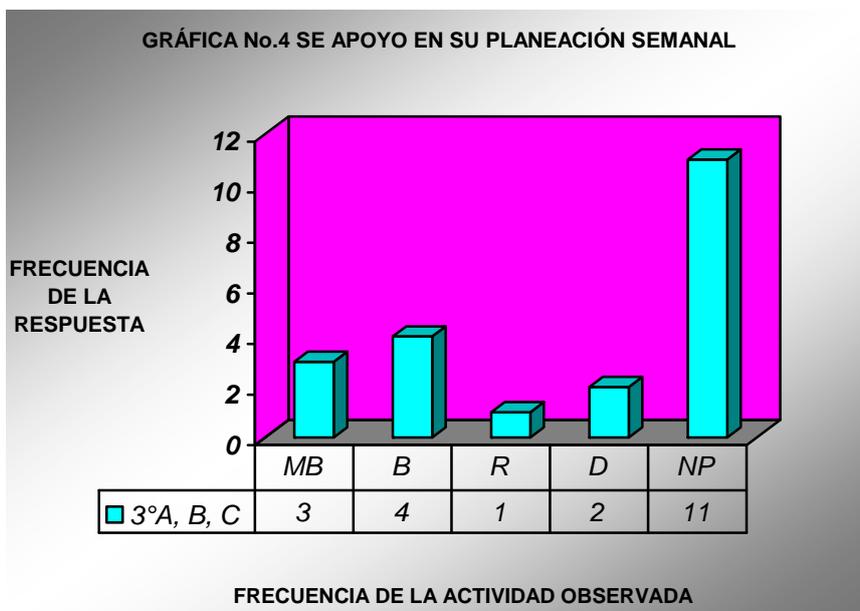
Se observa que el docente no presenta en cada sesión el tema a impartir aunque nos percatamos que solamente da continuidad al tema de la sesión anterior.

La barra más representativa equivale el 54.14%.



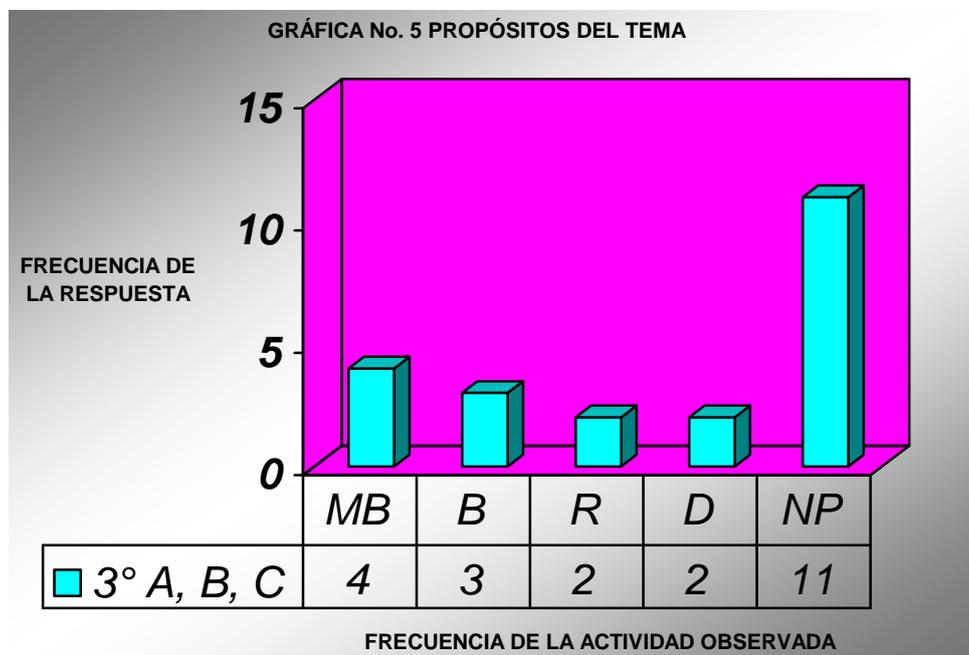
Como muestra la gráfica el docente no tiene el hábito de tomar asistencia con regularidad, nos percatamos también que solo preguntaba quien faltó, consideramos que esto no es correcto ya que provoca en los alumnos un sentir de ausentismo al no ser tomados en cuenta.

La grafica más representativa es de 57.14%.



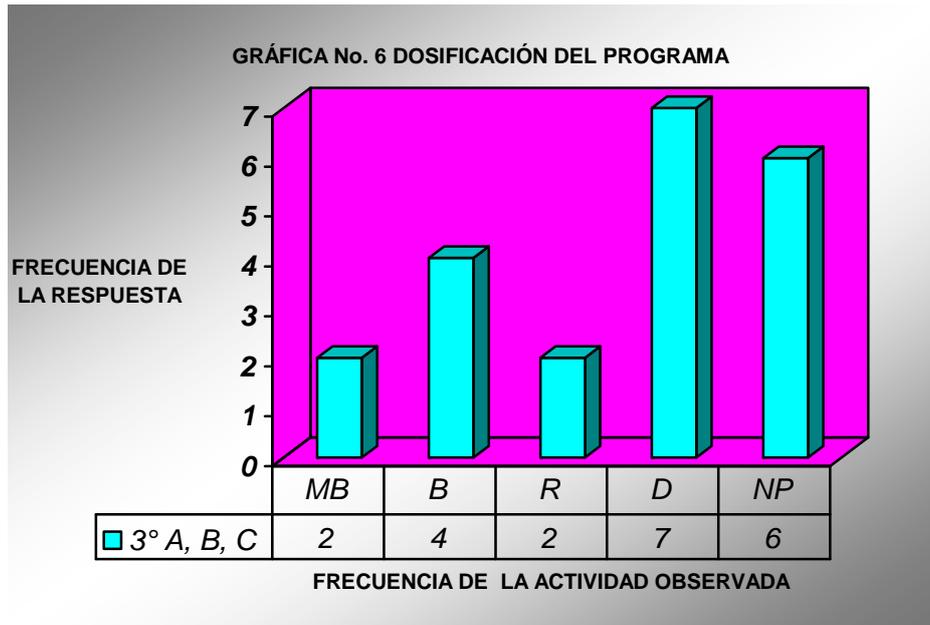
El siguiente aspecto muestra que el profesor no hizo uso adecuado del plan semanal el cual consideramos que es una herramienta fundamental en el proceso enseñanza-aprendizaje del alumno.

La frecuencia de la respuesta equivale al 52.38%

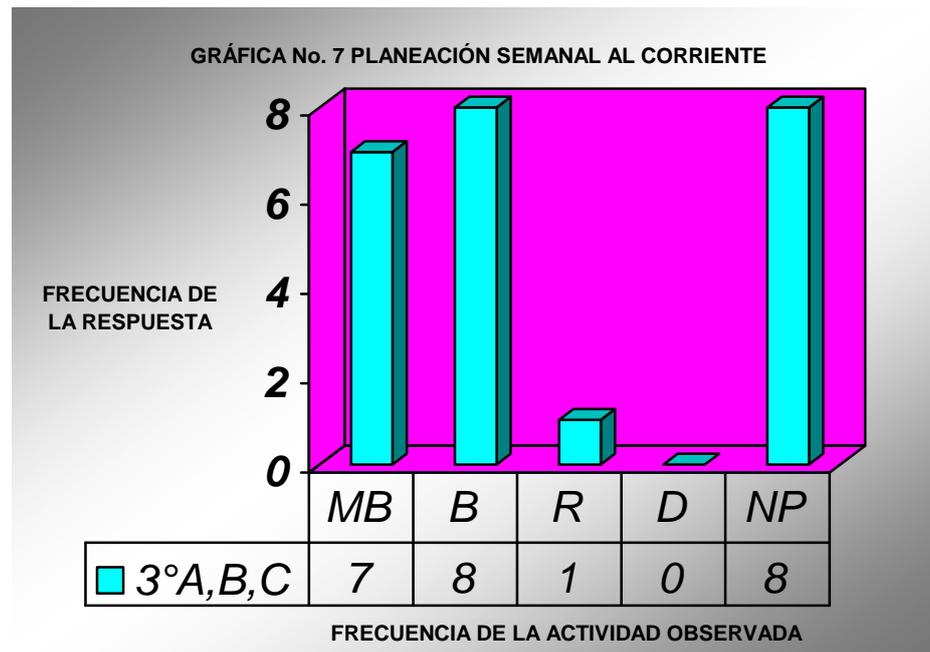


Los resultados obtenidos en la presente gráfica se percibe que el docente no daba a conocer el propósito del tema, requisito indispensable para poder lograr los objetivos de la clase.

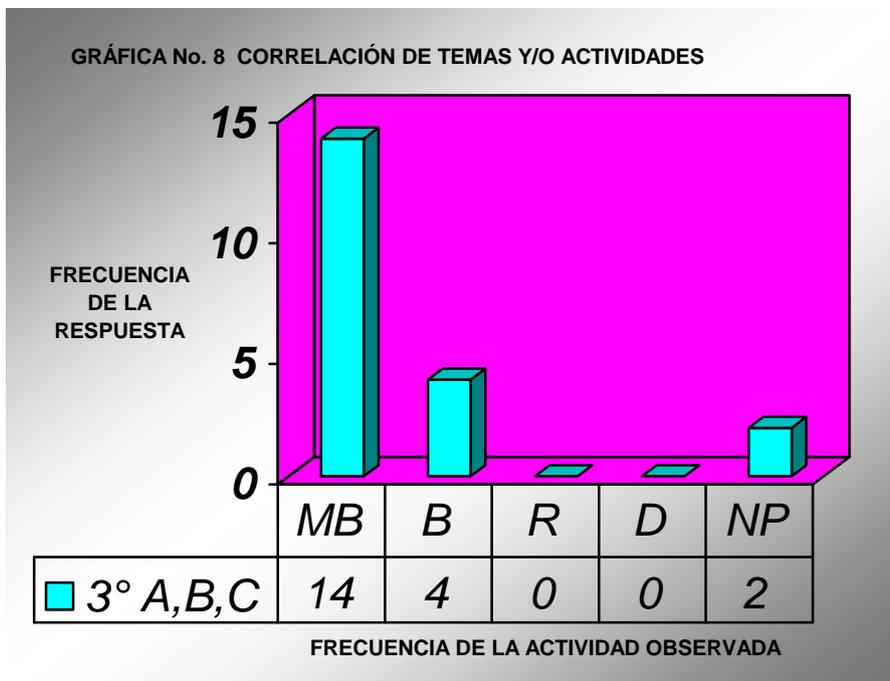
La barra más representativa es de 52.38%.



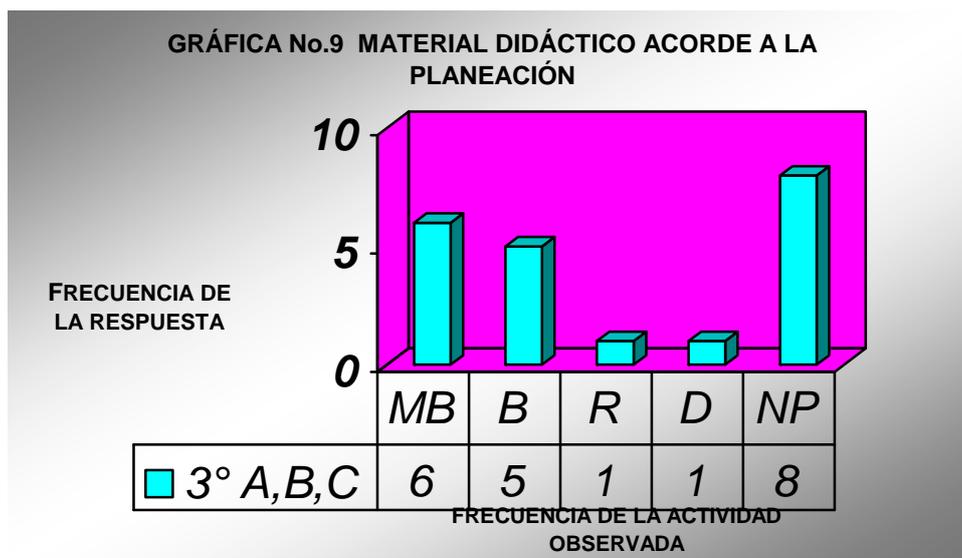
Los resultados nos muestran que la dosificación de programa es deficiente ya que los temas no coinciden con el plan programado. La frecuencia de la respuesta equivale al 33.33%.



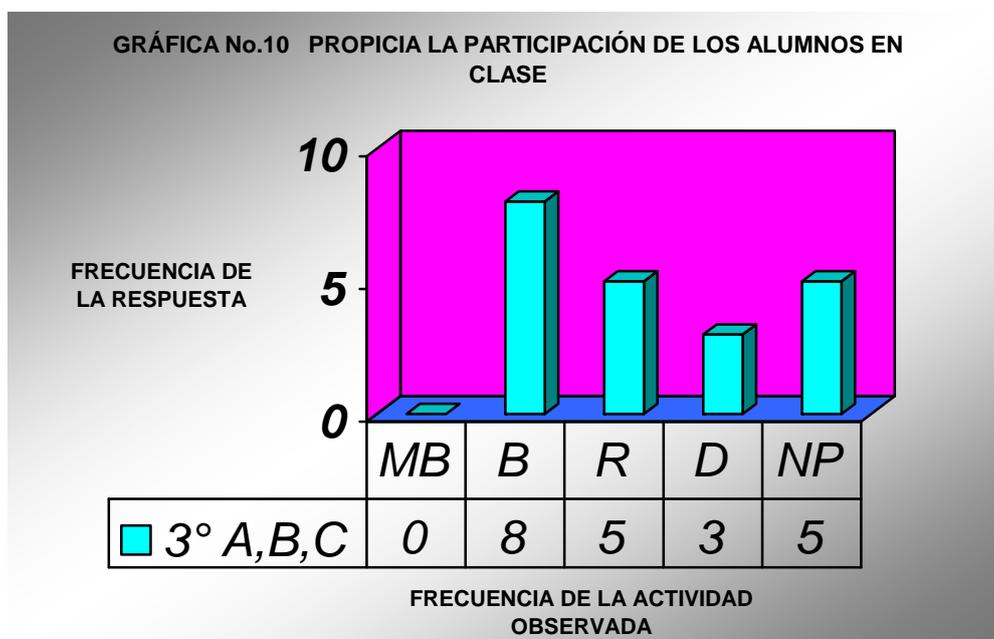
Administrativamente el profesor entrega en forma y tiempo su plan semanal solo que no hace uso de él durante la clase.
 La frecuencia de la respuesta más representativa es de 38.09%.



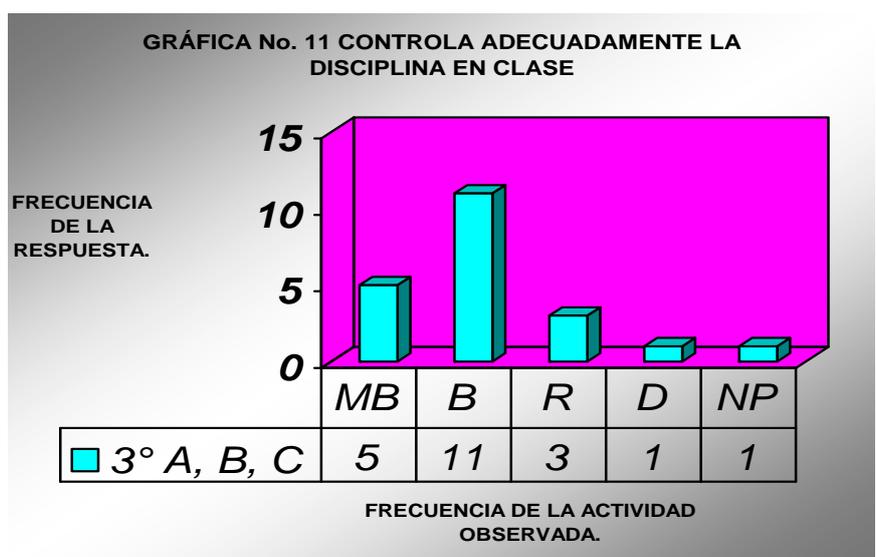
Es adecuada la relación del tema con las actividades. El profesor busca relacionar el tema con las actividades y sobre todo trata de ejemplificar los temas con la vida cotidiana el cual enriquece el aprendizaje de los alumnos.
 La frecuencia de la respuesta es de 66.66%.



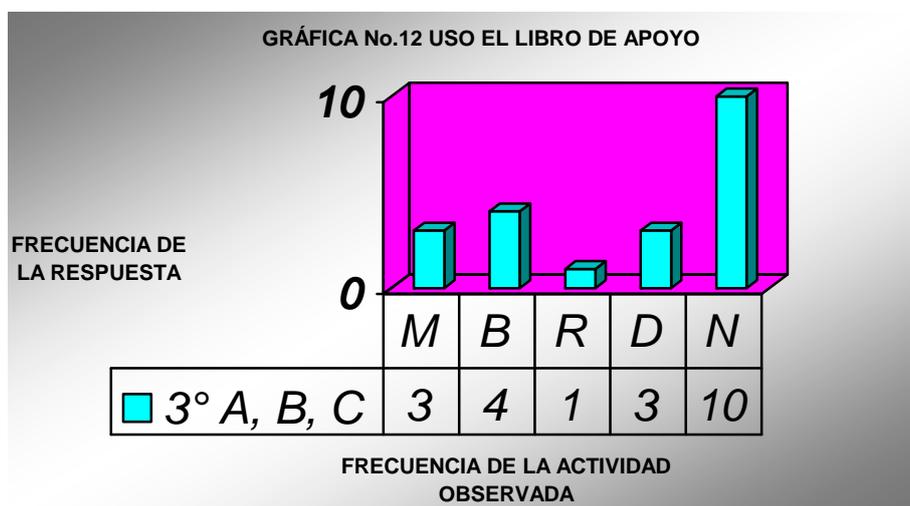
Referente a este aspecto la frecuencia de la respuesta muestra que el docente regularmente utiliza el material de apoyo acorde al tema que se trabaja aunque los alumnos manifiestan que con material de apoyo la clase es más interesante, cabe mencionar que nuestra propuesta enriquecerá el trabajo dentro del aula y esto permitirá que el alumno fuese más participativo, creativo y por lo tanto mostraría interés por la asignatura.



Referente a este aspecto el docente propicia la participación solo de algunos alumnos y en su caso siempre son los mismos participantes, se sugiere utilizar otras técnicas para propiciar la participación de los alumnos. El porcentaje más alto en este rubro es de 23.81%.

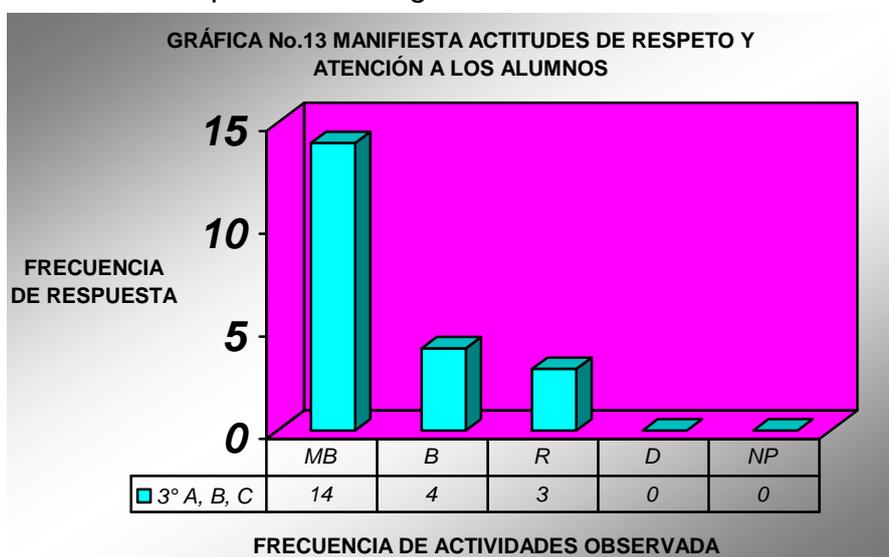


Controla adecuadamente la disciplina solo que en algunas ocasiones hace falta tener más control en la parte de atrás del salón, porque observamos que mientras el explicaba otros alumnos realizan incluso otras actividades que no corresponden a la asignatura, se sugiere que las sesiones de clase no sean tan expositivas, buscar otras técnicas para lograr la atención de todos los alumnos. La frecuencia de la respuesta es de 52.38%.



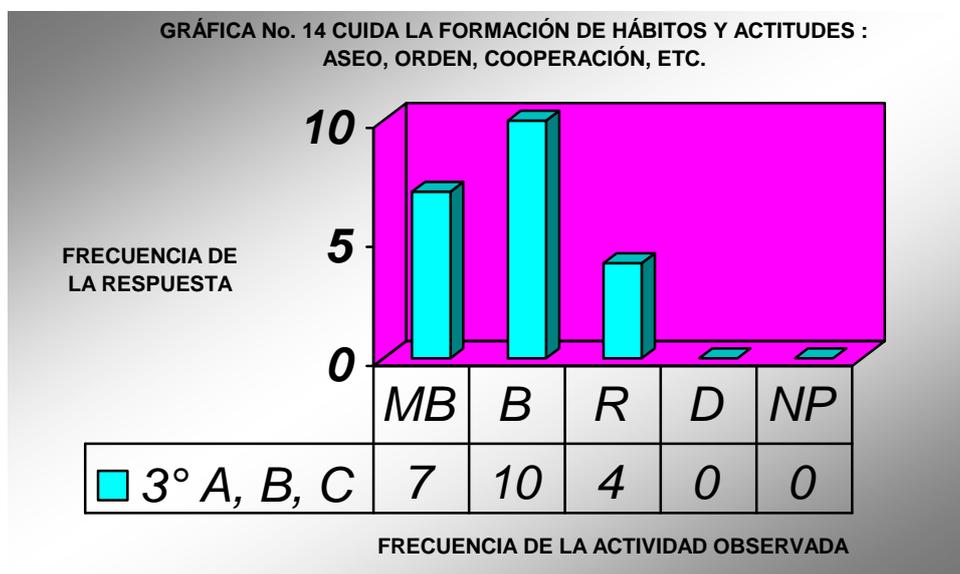
En el aspecto relativo al uso del libro de apoyo solo se utiliza para consulta extraescolar y en algunos casos dentro del salón de clases para la resolución de algún ejercicio en la preafirmación de contenidos.

La frecuencia de la respuesta más significativa es de 47.61%.



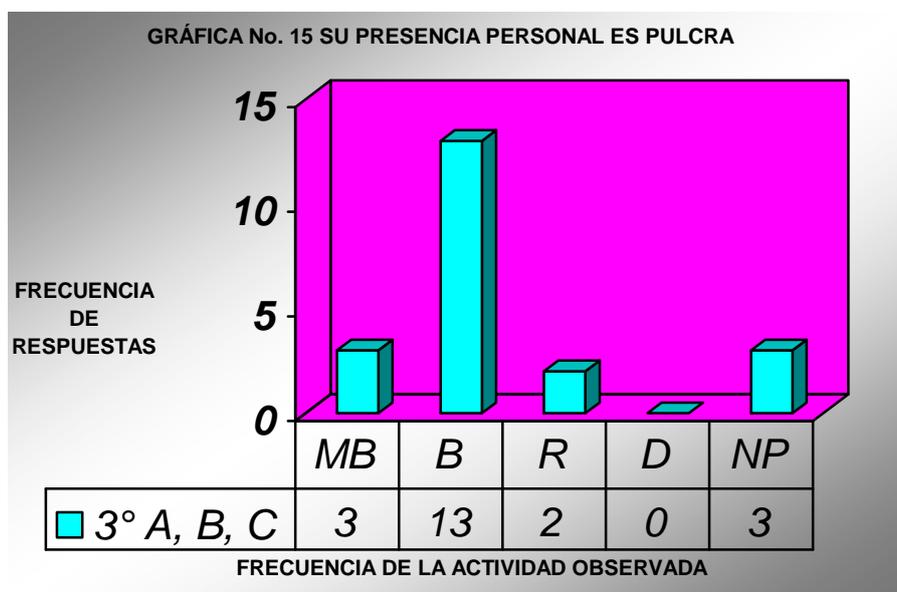
Efectivamente el profesor es cordial y atento con los alumnos, se dirige con propiedad, por ello los alumnos le guardan cierto respeto y esto se da de manera recíproca.

La frecuencia muestra un 66.66%.

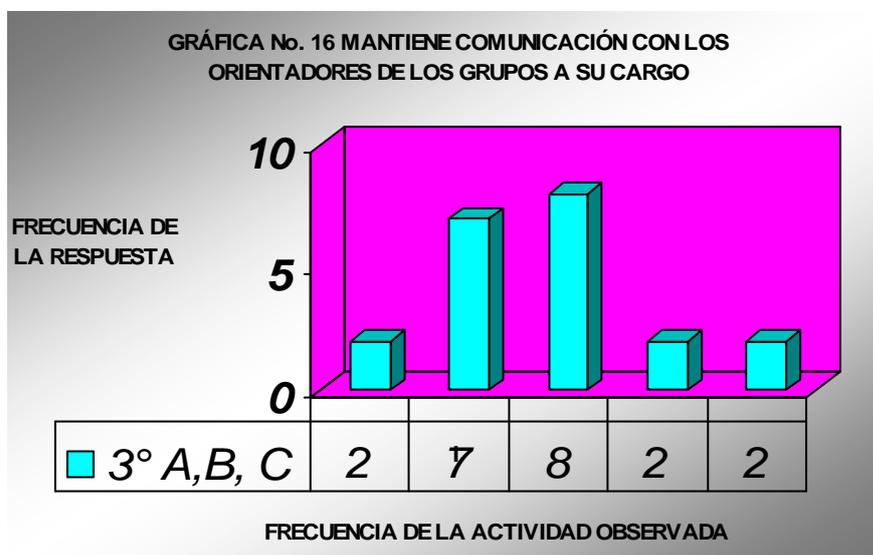


Cuida este aspecto desde que entra al salón de clases hasta retirarse, hábitos como: aseo, orden, cooperación, limpieza.

El porcentaje más alto de la frecuencia de la respuesta es de 47.61%.

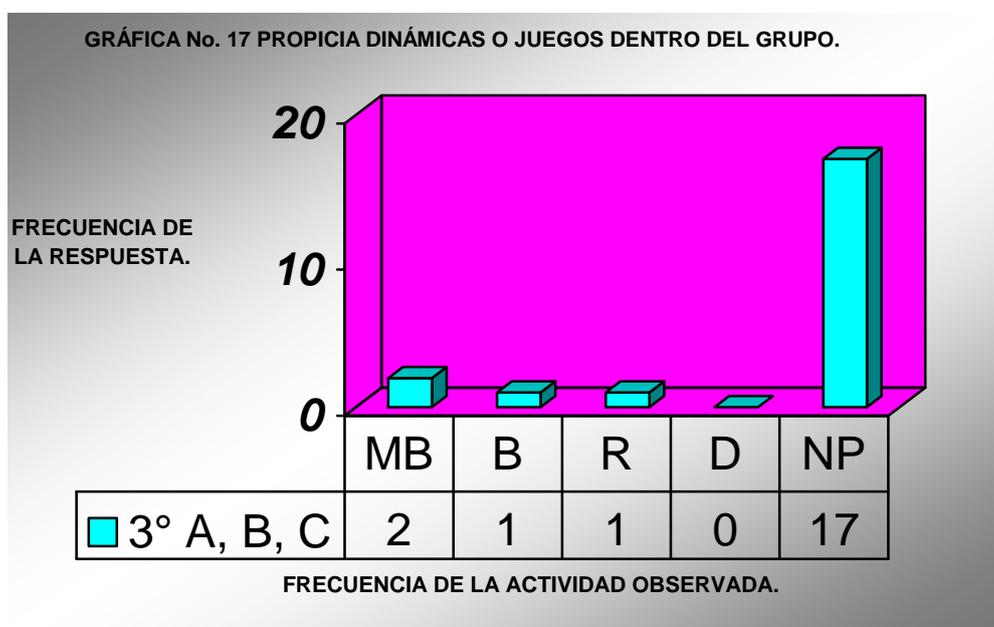


Su presencia es pulcra, cuida bien su presentación personal que es parte de su trabajo sobre todo por la figura que representa ante los alumnos. Este aspecto representa el 61.90%.



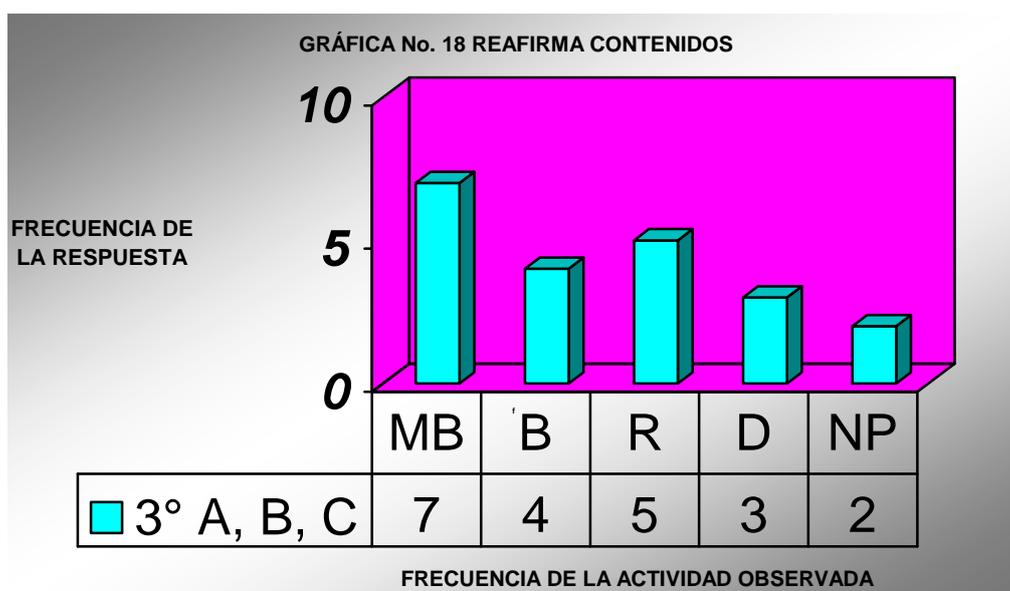
Si mantiene comunicación alguna con los orientadores solo que es únicamente para reporte de los alumnos de indisciplina, incumplimiento de trabajo, aunque estas deberían ser también para buscar alternativas de trabajo con los alumnos.

La gráfica de mayor frecuencia equivale al 38.09%.

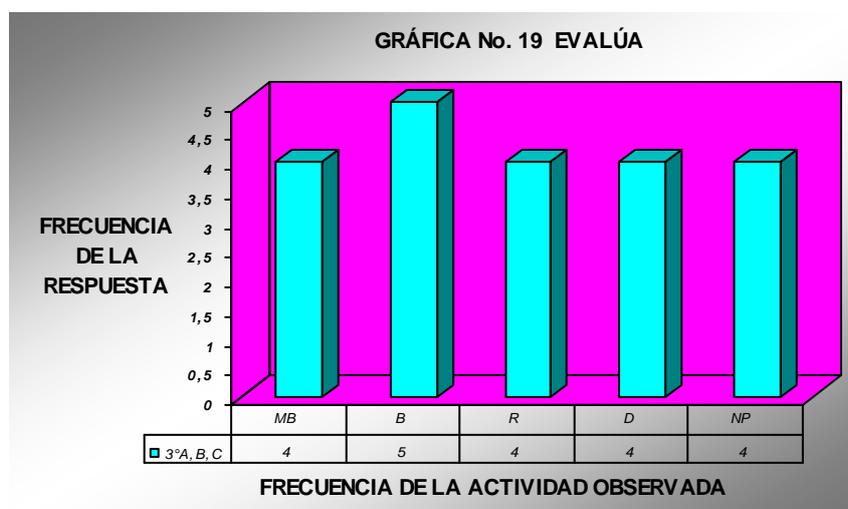


En lo referente al aspecto, propicia dinámicas y juegos se muestra en la gráfica que el docente no propicia dinámicas ni juegos dentro del grupo por lo que la propuesta que planteamos sería más enriquecedor y alternativa de trabajo para elevar el aprendizaje de los alumnos con actividades más divertidas a través del juego.

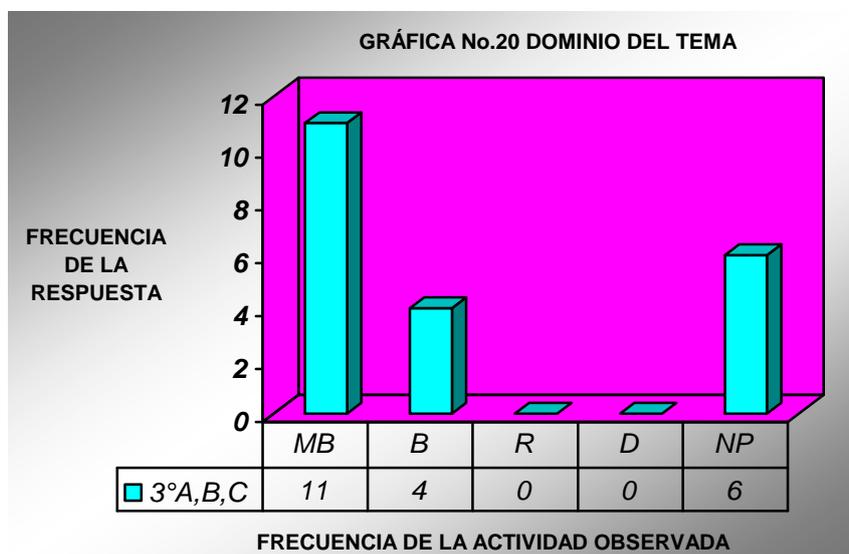
La frecuencia más representativa es de 80.95%.



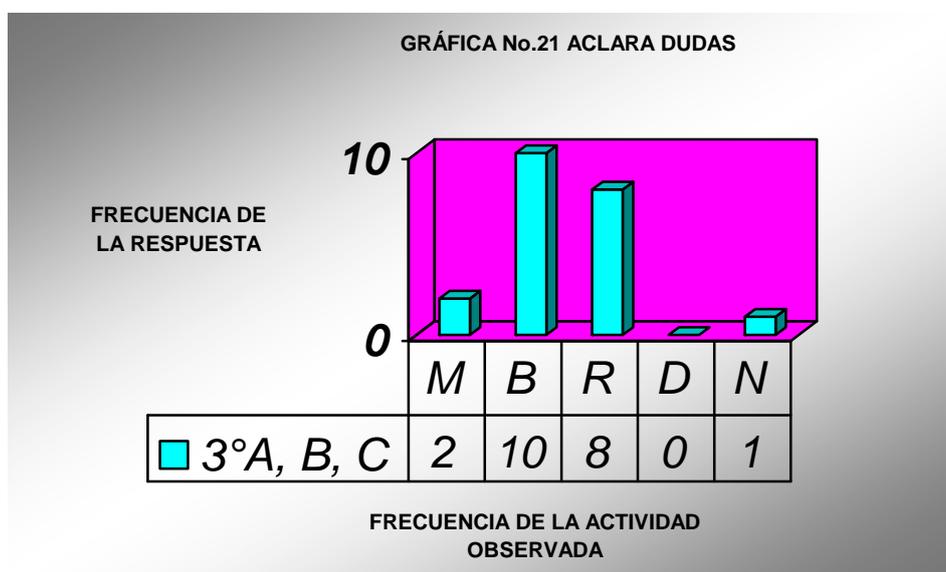
Ante esta situación el profesor reafirma los contenidos de las sesiones anteriores para darle continuidad al siguiente tema, aunque no es continuo. Las frecuencias más representativas son de 33.3% y 23.81%



Una de las formas más comunes de evaluación es mediante el registro de evaluación continua, registra las actividades realizadas en clases oportunamente, sin embargo las gráficas de frecuencia muestran lo contrario al tener en su mayoría un porcentaje de 19.04%.



El profesor tiene dominio sobre el tema de cada sesión sobre todo por la experiencia que tiene como docente frente a grupo. Claro se muestra en la gráfica representativa el cual tiene un porcentaje de 52.38%.



Se aclararon dudas en forma general aunque en algunos casos no fueron convincentes para los alumnos, se sugiere que las dudas se aclaren en el momento oportuno.

La frecuencia de la respuesta es de 47.61%.

3. 3 DIAGNÓSTICO

Con respecto a las guías de observación se aplicaron en su totalidad 21 guías de observación sobre la práctica docente en la Escuela Secundaria “Ricardo Flores Magón” turno vespertino, las muestras fueron ilustrativas, la finalidad de estas guías de observación fue identificar los posibles factores que limitan el aprendizaje de los alumnos en la asignatura de Historia de México a través de la aplicación de guías de observación al docente frente a grupo.

Se aplicó también un cuestionario a los alumnos de tercer grado en la asignatura de Historia de México.

Los resultados obtenidos en forma general fueron los siguientes:

Se observó primeramente que el profesor tiene buen hábito al llegar puntual a sus clases, así mismo les inculca hábitos a sus alumnos como son: la puntualidad, limpieza, cooperación y formación de valores como es el respeto, sobre todo porque el área de historia tiene un enfoque formativo.

En lo que se refiere a la parte de planeación en el trabajo, hasta ese momento se observó atraso en los ejes temáticos, por lo que se sugiere dosificar y reajustar temas, tiempos o relación de temas afines para así concluir con el programa planeado, el programa puede ser flexible de acuerdo a las necesidades de los alumnos o en otro caso trabajar los temas con actividades extraescolares con la finalidad de reafirmar contenidos o anticipar contenidos al tema y al reafirmar los temas que sean de una manera más concreta para dar continuidad con el programa.

El tener contemplado el material a utilizar ayuda a la organización del tiempo.

Otro de los factores que no permiten el avance del trabajo en grupo son las interrupciones continuas de orientadores, alumnos. Además de propiciar la indisciplina y más aún cuando el profesor tiene un llamado a la dirección.

Se sugiere también que los alumnos sean más autodidactas ya que la técnica que utiliza el profesor es tradicional, expositiva.

Al respecto el profesor tiene buen dominio de los temas, cuenta con 13 años de experiencia.

La estructura del edificio debe estar en buenas condiciones, con espacios que permita realizar diversas actividades, sin embargo cuando asistían con regularidad los alumnos los espacios eran limitados, un espacio más amplio

permite realizar actividades más dinámicas para así despertar el interés de algunos alumnos que muestran apatía durante la clase.

En lo que respecta al uso de material didáctico ésta es deficiente, así mismo no propicia dinámicas ni mucho menos juegos dentro del grupo el cual consideramos que esta propuesta despertaría el interés de los alumnos por la asignatura de Historia de México para que sea más divertida agradable al emplear el juego como medio para optimizar el aprendizaje, el profesor debe considerar los siguientes puntos que se describen a continuación:

- Para que el juego sea realmente significativo debe de tener bases, en el manejo de contenidos que tanto los alumnos como el docente maneje.
- Debe de haber orden para fomentar la disciplina de lo contrario solo incitará al alumno a ser desordenado.
- Los juegos deben de estar adecuadamente a las necesidades de los alumnos a su vez no se debe manejar conocimientos, y lenguaje elevado a las capacidades de los alumnos, porque propiciara el desinterés por la asignatura ya que no lograrán comprender.
- El juego fomenta valores dentro del aula.
- Eleva la capacidad de atención y comprensión de los contenidos desarrollados dentro de las clases.
- El juego desarrollara en el adolescente, el control de sus impulsos, aumentará la responsabilidad, desarrollará su imaginación y su creatividad, apertura social, motivará e interesará a los alumnos en la clase.
- El juego tiene que dar la posibilidad que los alumnos tomen decisiones para resolver los problemas que se les plantean y para lograr una madurez que posteriormente les ayudará a enfrentar dificultades.
- Se deben de proporcionar una gran variedad de juegos en los alumnos participen en la preparación de los mismos, permitiéndole variantes aportados por ellos.
- Deben de ser juegos breves para lograr desarrollar todo lo que se ha planeado.

Esta propuesta al ser aplicada enriquecerá el aprendizaje en los alumnos a través de la reafirmación de contenidos o como introducción al tema.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA: APLICACIÓN DE JUEGOS EN LA ASIGNATURA “HISTORIA DE MÉXICO” COMO MEDIO PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE.

La pedagogía a diferencia de otras disciplinas, tiene como objeto de estudio, la práctica educativa, por ello debe responder a cualquier conflicto educativo que se presente dentro de toda institución escolar. Debe responder con el diseño y elaboración de planes y programas, detección de necesidades para la implementación de cursos de capacitación, investigación, aplicación de pruebas psicológicas, etc. Busca dar alternativas a las problemáticas que se suscitan dentro del ámbito escolar, social e institucional.

Así mismo la educación habrá de ser el proceso por el cual se adquieren y se desarrollan todas aquellas enseñanzas, conocimientos, habilidades y destrezas, que permitirán al hombre integrarse a la sociedad.

Por ello la necesidad de abordar la temática “El juego en la escuela como medio para optimizar el aprendizaje”, el cuál representa una posibilidad para el quehacer pedagógico, responde a una necesidad del trabajo docente, en la que predomina más para el educando, la obligación de aprender, que el gusto por hacerlo, de ahí la inquietud por buscar y proponer otra forma de trabajo acorde a los intereses del niño y que mejor, que a través del juego.

Con relación a ello, una de las tantas preocupaciones en el sistema educativo, y específicamente dentro del salón de clases, es la falta de interés de los alumnos por determinadas asignaturas, tales como: matemáticas, historia e inglés por mencionar algunas, las cuales se han impartido por profesores de grupo de una manera tradicional y memorística.

En la escuela tradicional (72), los profesores, son los únicos en proporcionar conocimientos a los alumnos; en donde lo único que le importa cultivar es la memorización de conocimientos, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la pasividad; por lo que el juego en algunos casos está prohibido o es admitido únicamente en la hora de recreo.

(72) El maestro simplifica, prepara, organiza, y ordena. Es el guía, el mediador entre los modelos y el niño. Mediante los ejercicios escolares los alumnos adquirirán unas disposiciones físicas e intelectuales para entrar en contacto con lo modelos. La disciplina escolar y el castigo siguen siendo fundamentales. El acatar las normas y reglas es la forma de acceso a los valores, a la moral y al dominio de si mismo, lo que le permite liberarse de su espontaneidad y sus deseos. Cuando esto no es así, el castigo hará que quien transgredió alguna norma o regla vuelva a someterse a estas renunciada los caprichos y tendencias personales. Para cumplir con esto los maestros deben mantener una actitud distante con respecto a los alumnos.

Op. cit. <http://www.Universidadabierta.educ.mx/Biblio/c/ceballos> %20 Ángeles-Esc.Tradicional.htm.

Al contrario de la escuela tradicional, la Escuela Nueva (73), plantea un pensamiento y accionar pedagógico diferente; tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. El juego, en efecto, es el medio más adecuado para educar. “Educar jugando es más provechoso que educar reprimiendo, indiscutiblemente” (74). Es el modo como profesores deben educar al alumno en un ambiente donde prime la libertad, el respeto mutuo, la confianza, la reflexión, la creatividad, la cooperación, la socialización, la honestidad y la autonomía.

Una de las razones por la que nos motiva abordar este tema: “El juego en la escuela como medio para optimizar el aprendizaje en la asignatura de Historia de México en Educación Secundaria”, es que ésta, se ha visto para la mayoría de los alumnos, como una asignatura que se dedica específicamente a memorizar fechas, personajes y lugares, a través de la realización de resúmenes o simplemente, resolver cuestionarios; cuando no debería ser así, se puede proponer otra dinámica de trabajo que sea más amena, dinámica y por que no, hasta divertida; a través de la cual los mismos discentes se sentirán parte de la historia, de su historia.

Otra de las inquietudes que se tiene respecto a la propuesta de tesis es buscar actividades de interés y gusto de los alumnos por la realización de juegos y que mejor manera de adaptarlo al proceso enseñanza-aprendizaje.

Para quienes ejercen la labor docente en la asignatura de historia, es preocupante para ellos darse cuenta de que los alumnos carecen de conocimientos sobre nuestra propia historia, nuestra música, folklore, raíces, costumbres y tradiciones y más aún cuando se pretende imitar las costumbres de otros países.

Por lo tanto la propuesta del presente trabajo tiene como fin brindar una atención a la problemática del aprendizaje de la historia.

Cabe señalar que esta propuesta responde a la necesidad de los docentes en Educación Secundaria, en la que el juego constituye una actividad educativa que merece introducirse en las instituciones aún de nivel secundaria; de esta manera, el juego puede ser útil al profesor como herramienta indispensable en su labor docente.

(73) Prepara al niño para el triunfo del espíritu sobre la materia, respetar y desarrollar la personalidad del niño, formar el carácter y desarrollar los atractivos intelectuales, artísticos y sociales propios del niño, en particular mediante el trabajo manual, y la organización de una disciplina personal libremente aceptada y el desarrollo del espíritu de cooperación, la coeducación y la preparación del futuro ciudadano, de un hombre consciente de la dignidad de todo ser humano”.

Ibidem. <http://www.Universidadabierta.educ.mx/Biblio/c/ceballos> %20Ángeles-Esc.Tradicional.htm.

(75) CALERO Pérez Mavilo, (2003). *Educar jugando*. Edit. Alfa omega. México. p. 18.

Por ello, el objeto de estudio del pedagogo es la educación como integrador del proceso enseñanza-aprendizaje, en la que se pretende buscar una alternativa de solución ante dicha problemática.

Desde la perspectiva del enfoque para la enseñanza de la historia, el papel de los docentes como promotores del desarrollo individual y colectivo de las habilidades y destrezas de los estudiantes exige redoblar esfuerzos para la adecuada aplicación de la metodología que integre los intereses y motivaciones de los alumnos.

Dadas las interrogantes formuladas y guías de observación realizadas la siguiente propuesta, resultado de una investigación con un soporte teórico y muestras significativas realizada en la Escuela Secundaria Oficial No. 0400 “Ricardo Flores Magón”, se tiene por entendido que la clase es tipo tradicional ya que el docente puntualiza las actividades a desarrollar, proponiendo ejercicios diversos que logren los objetivos planteados en la planeación de la clase y que dejan de lado el aspecto lúdico y de aprendizaje significativo de los alumnos por lo que se tiene como objetivos:

OBJETIVO GENERAL

- Proporcionar alternativas pedagógicas a los profesores que imparten la asignatura de Historia de México en el nivel de Educación Secundaria, donde el juego se considere un instrumento de enseñanza con la finalidad de que el aprendizaje del alumno se favorezca.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar la motivación por el estudio de la asignatura de Historia de México en los alumnos de Educación Secundaria a través de la implementación del juego en la clase para hacerla activa, atractiva y significativa en la adquisición y comprensión de los contenidos.
- Proporcionar al docente diversos juegos que puede integrar en la enseñanza de la Historia de México y de esta manera se favorezca el aprendizaje de los alumnos.

Como se mencionó con anterioridad esta propuesta de trabajo dentro del aula en la asignatura de Historia de México da alternativas de subsanar la problemática de nuestro objeto de estudio ¿el aprendizaje de la Historia de México habrá de ser significativa al emplear al juego, como recurso didáctico? o ¿es posible desarrollar prácticas escolares que propicie el aprendizaje en los alumnos a través del juego?

Por lo que los procesos y situaciones de aprendizaje planteados en cada uno de los ejercicios (juegos) se basan en las estructuras mentales del adolescente y buscan estimular, además del dominio de conocimientos y conceptos, el logro de competencias, destrezas mentales, estrategias cognitivas, pero sobre todo, pretenden el desarrollo de respuestas afectivas para propiciar un interés en el estudio de la historia de nuestro país.

Por otro lado, las actividades conciben al maestro como un facilitador del aprendizaje y al alumno como un sujeto con ansias de aprender, siempre que lo que se le enseñe responda a su interés; por ello los juegos presentados buscan además estimular la asimilación de nuevos conocimientos mediante retos, juegos didácticos, análisis de imagen y actividades diversas que permitan ver la historia de México como un proceso de reconstrucción, algo por hacer y no como algo “dado” o construido.

La fuerza motivadora que los niños manifiestan en sus actividades lúdicas está íntimamente relacionada con la curiosidad epistemológica natural del ser humano; por eso, juego y aprendizaje necesariamente deben estar relacionados; el inconveniente es cómo hacer un uso educativo de esta fuente de conocimiento natural que es el juego.

De esta manera se pretende llevar a cabo a lo largo del ciclo escolar algunas actividades a través de juegos didácticos que permita al docente al inicio o al término de cada temática la aplicación de un juego a manera introductora al tema o con la finalidad de reafirmar contenidos.

Cabe mencionar que se propone un manual de juegos con temas a acordes al programa o bien estos juegos adaptarlos a otros temas que esté a disposición del docente y que contribuya en la práctica de la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria, sugerencias que pueden retomar los docentes para elaborar ellos mismos sus materiales didácticos y llevados a su clase mediante ciertas reglas y promuevan a aprendizajes significativos.

Estos juegos se podrán adaptar al tema que se requiera y estarán estructurados de la siguiente manera:

1. Nombre del juego.
2. Unidad al que corresponde (acorde a los planes y programas de estudio).
3. Objetivo (formulaciones explícitas de habilidades cognitivas, actitudes y destrezas que el proceso de formación trata de obtener en el sujeto de educación).
4. Aplicación (al grupo que está dirigido).
5. Metodología (organización, guía y creación en el desarrollo del proceso instructivo en función de unos objetivos de enseñanza).
6. Recursos didácticos.
7. Tiempo.
8. Producto de aprendizaje.
9. Evaluación.

Los juegos que presentamos a continuación son los siguientes:

LOTERÍA

ROMPECABEZAS

EL MANANTIAL

HISTOGRAMA

ACRÓSTICO

ESTUDIO DE CASOS

LIBERTAGRAMA

TRIPAS DE GATO

HISTOGRAMA

ENSALADA DE LETRAS

HISTOGRAMA

ENSALADA DE LETRAS

¡A QUE NO ME ENCUENTRAS!

DESCIFRA LA CLAVE

DOMINÓ DE LA REFORMA

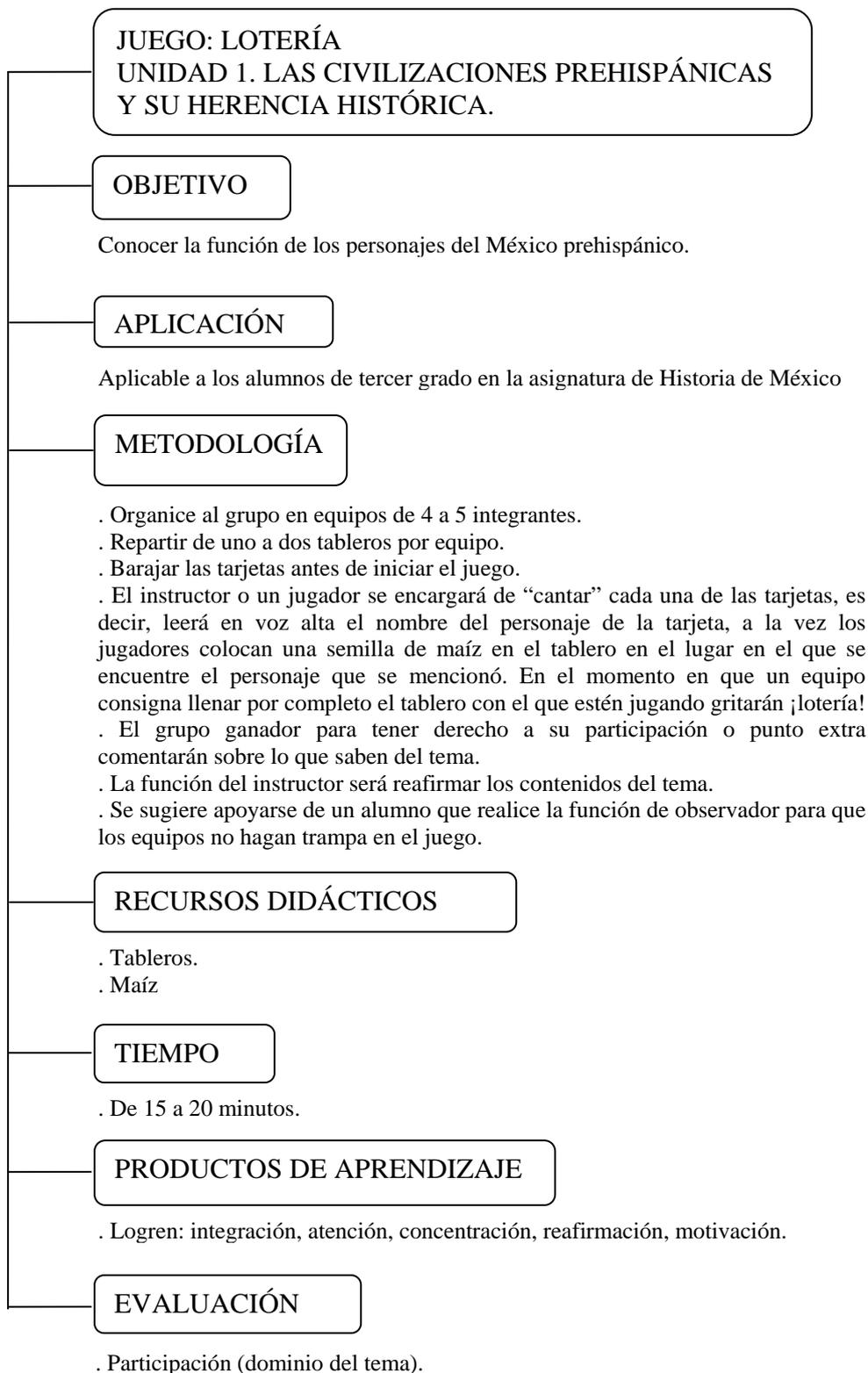
LA BARAJA ESPAÑOLA

SERPIENTES Y ESCALERAS

BASTA HISTÓRICO

RULETA

OCA HISTÓRICA



LOTERIA



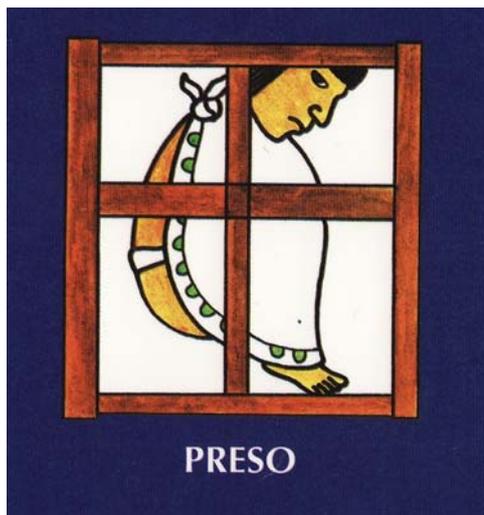
CARTAS

PARTE FRONTAL

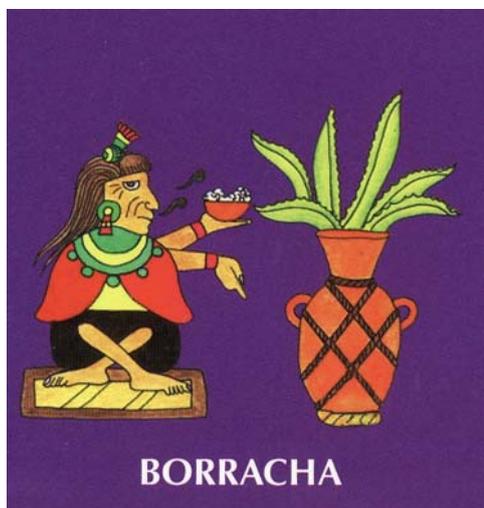
PARTE TRASERA



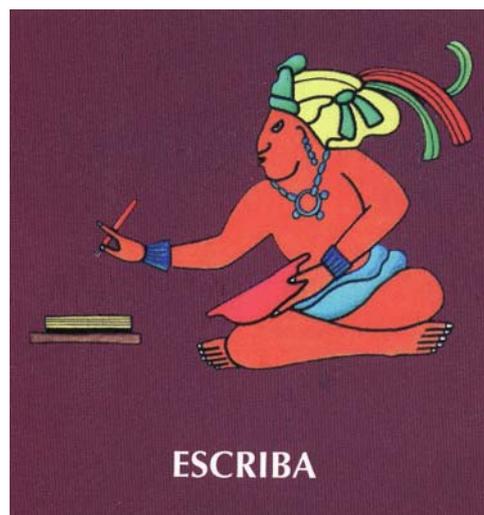
Fue el artista encargado de producir los sonidos armónicos que acompañaron todo género de actividades en el México Prehispánico. Aquí lo vemos tocando el huehuetl.



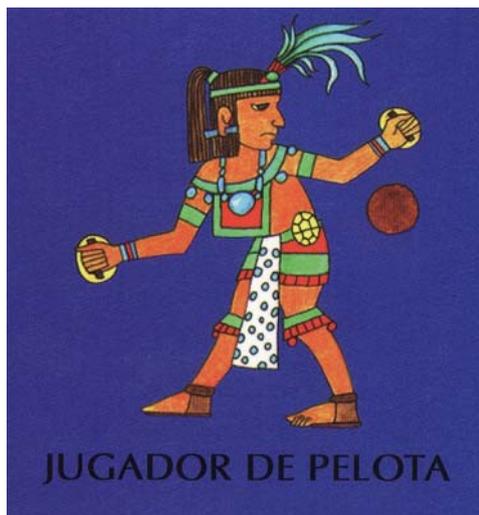
En el México Prehispánico, fue la persona detenida por haber realizado un acto repudiado por su comunidad. Los castigos empleados eran tan severos que se mantenían el orden y la disciplina en las comunidades.



Las mujeres ancianas estaban autorizadas por su comunidad para beber pulque en demasía, en razón de ser personas de edad respetable y haber cumplido ya su deber en la vida.

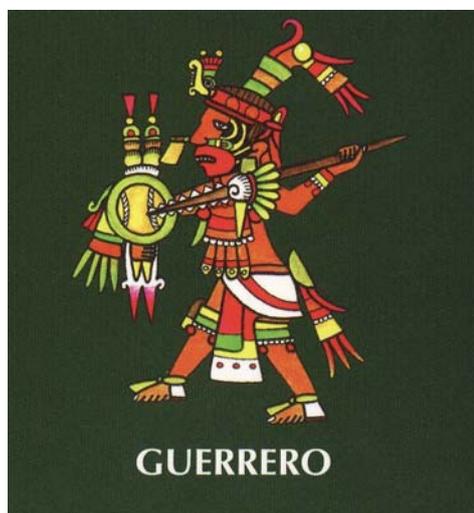


Artista encargado de dibujar los códices y documentos correspondientes a los pueblos que ocuparon Mesoamérica. En ellos plasmaba sucesos políticos, económicos y religiosos, dentro de un entorno geográfico.



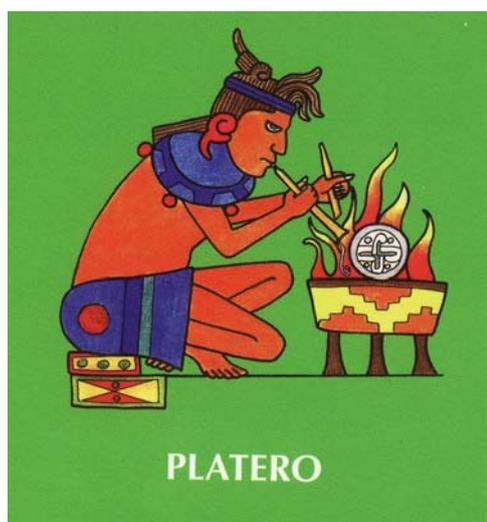
JUGADOR DE PELOTA

Individuo que, usando la cadera y sus extremidades, impulsaba en el juego ritual de la pelota a ésta, una bola de hule crudo que podía rebotar y ser proyectada para hacerla llegar al marcador o el aro.



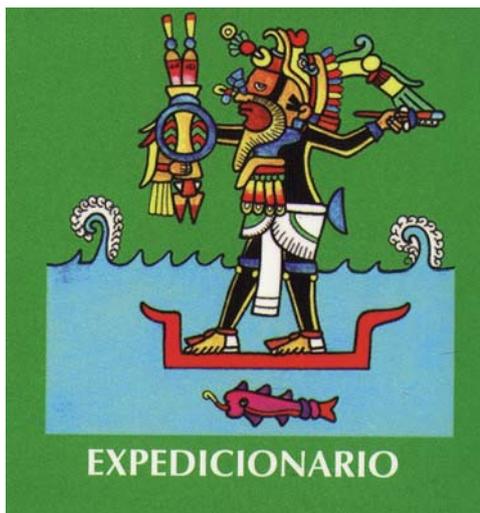
GUERRERO

Fue el individuo que, por medio de las armas, impuso los intereses de su pueblo, defendiéndolo o realizando conquistas.

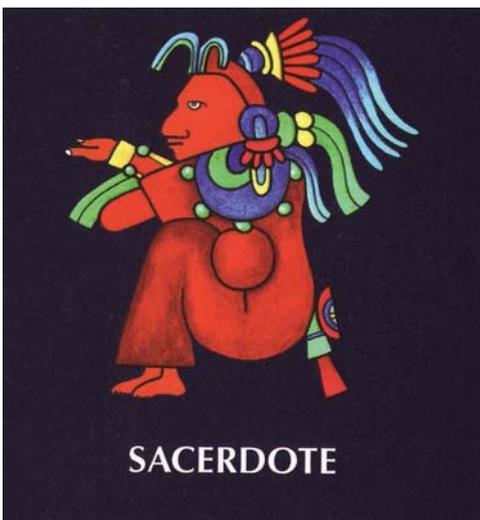


PLATERO

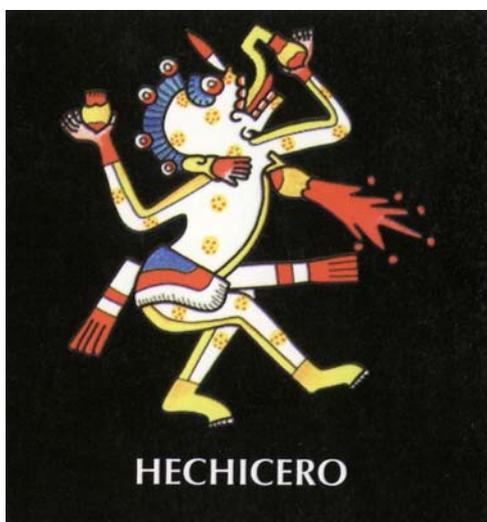
Artista que, mediante el laminado y la filigrana, logró los objetos de cobre y plata que tuvieron un amplio uso en Mesoamérica, como mascarones, pinzas, broches y otros objetos de uso ritual.



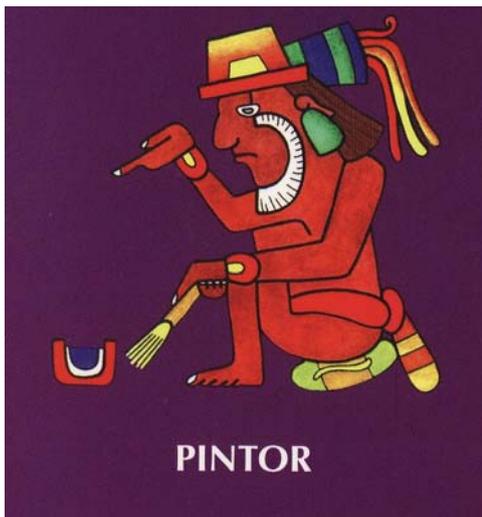
Se trató de un Principal regional que acompañó a los gobernantes y caudillos de su época a las diferentes entrevistas, reuniones, guerras y conquistas.



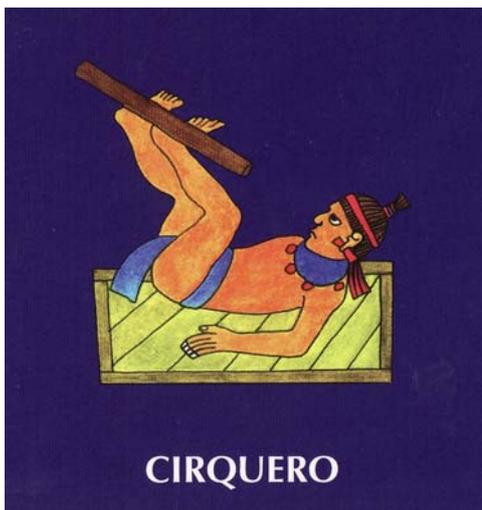
Fue la autoridad religiosa y el encargado de realizar las ceremonias rituales y de mantener al grupo en contacto con los dioses para lograr sus favores.



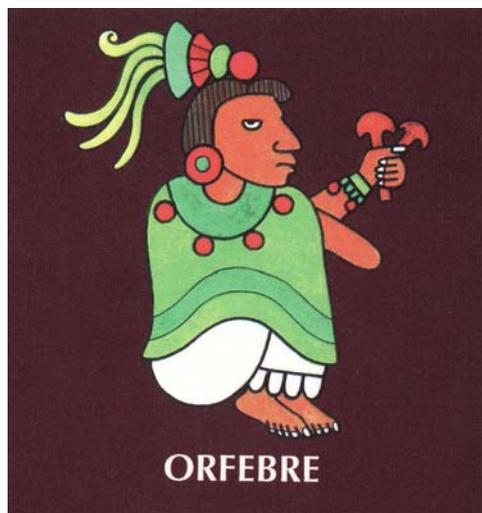
Personaje que, en el México Prehispánico, tuvo a su cargo la protección, curación y el manejo del alma de la población, a través de actitudes y gestos propiciatorios.



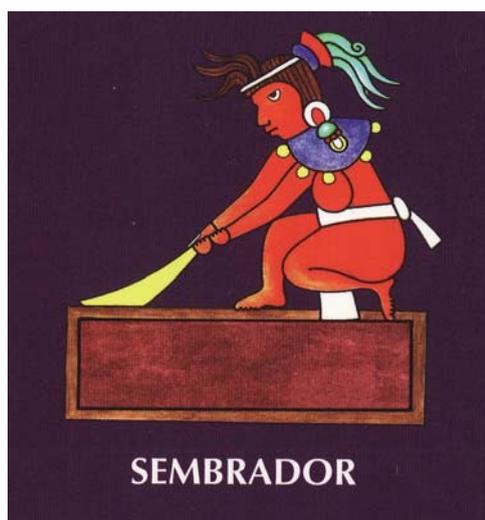
Fue el artista que elaboró todas las pinturas existentes en taludes, paredes, vasijas, etc., que se realizaron en el México Prehispánico.



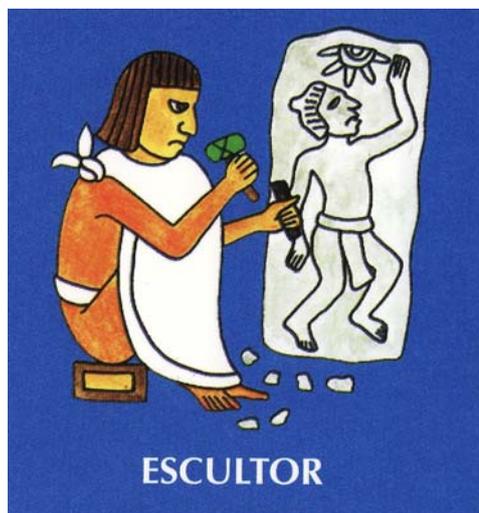
Fue un personaje que tuvo la misión de divertir, mediante actos de malabarismo y contorsionismo, a los Principales de las poblaciones en donde vivió.



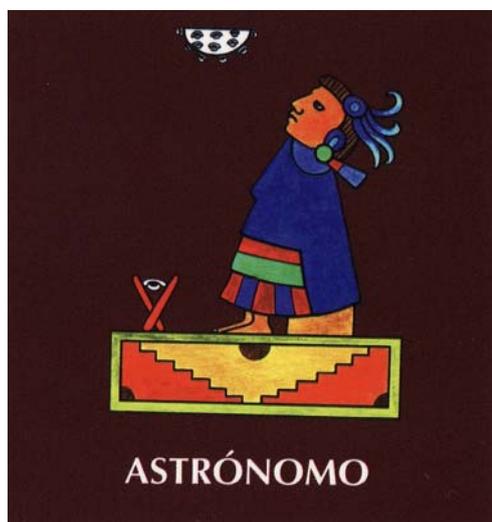
Artista que elaboró las joyas que fueron características de las diferentes clases sociales en rango y poder, haciendo uso de metales como el oro y de piedras preciosas como el jade, la jadeíta, la turquesa, la obsidiana, el cristal de roca y otras.



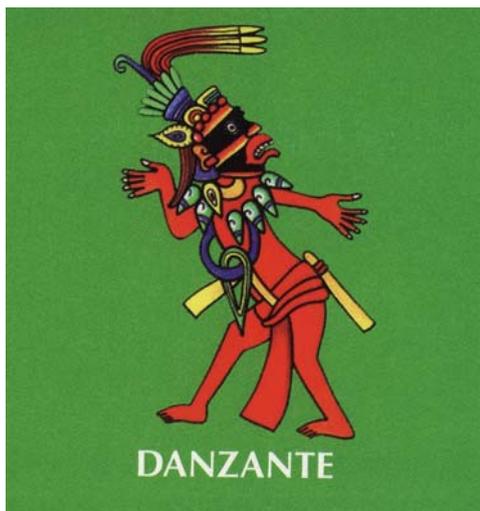
Agricultor que, como en todas las culturas de la humanidad, se encargó de proveer alimento de manera sedentaria cultivando maíz, frijol, calabaza, etc., usando la coa como principal herramienta, logrando así la realización de los ciclos agrícolas.



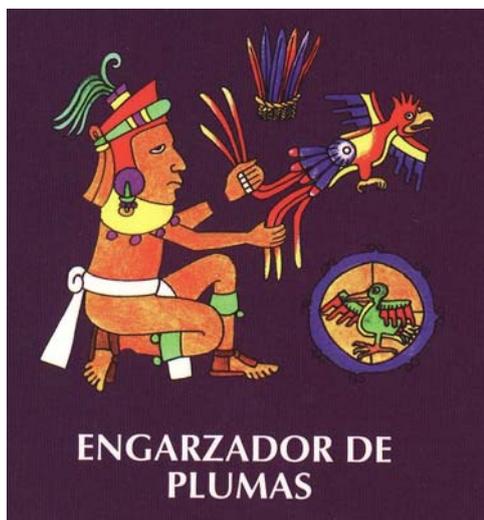
Fue el artista que, mediante el uso de cinceles de piedra, realizó obras únicas de inigualable belleza estética y simbólica. En sus esculturas de bulto y relieve plasmó en piedra representaciones de objetos, deidades, gobernantes, animales sagrados, etc.



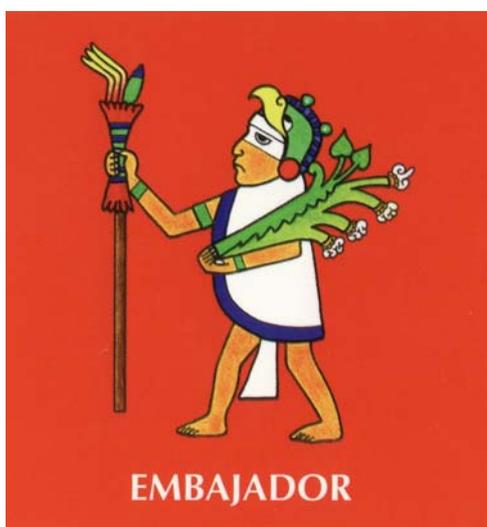
Fue un observador del cielo y el que tenía la obligación de registrar el paso de los astros para fijar las estaciones del año y el inicio y terminación de los ciclos agrícolas. Esta ciencia estaba reservada a cierto tipo de sacerdotes.



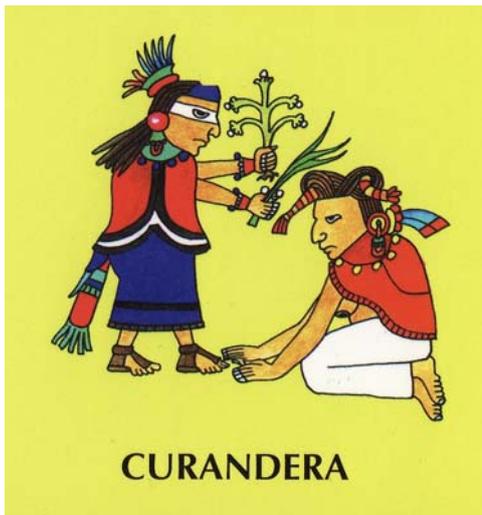
Fue la persona encargada de representar, a través de movimientos corporales, los actos de culto en el México Prehispanico.



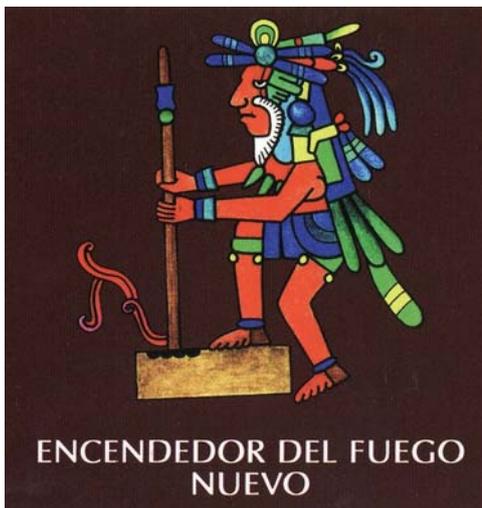
Importante artesano que se especializaba en la ejecución de todas las obras de plumaria que caracterizaron ese arte en Mesoamérica, como penachos, escudos e indumentaria ritual.



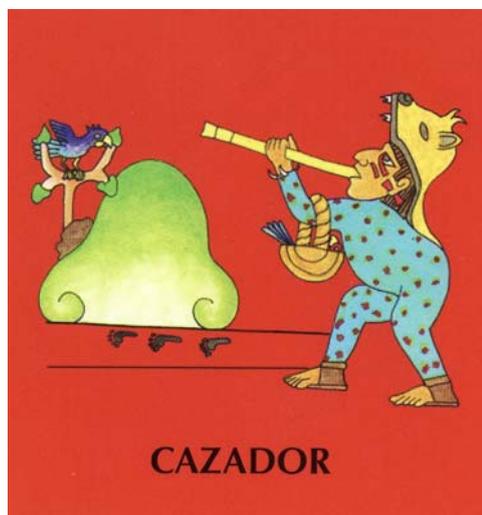
Fue el Principal encargado de comunicar y establecer acuerdos entre gobernantes de diferentes comunidades. Se presentaba portando regalos.



Mujer que en todas las comunidades indígenas mesoamericanas tuvo la posibilidad de curar los diferentes males de la población mediante el uso de herbolaria.



Personaje importante encargado de, cada 52 años, encender el Fuego Nuevo para renovar los ciclos de vida de todos los pueblos y comunidades.

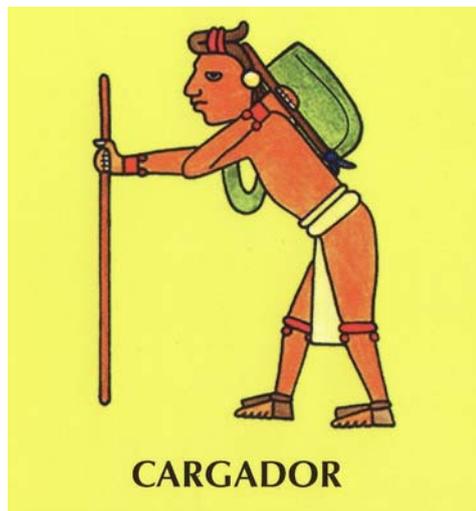


Personaje especializado de una de las actividades más antiguas en los grupos humanos. Exhibiendo su destreza proporcionaba carne al resto de la población.



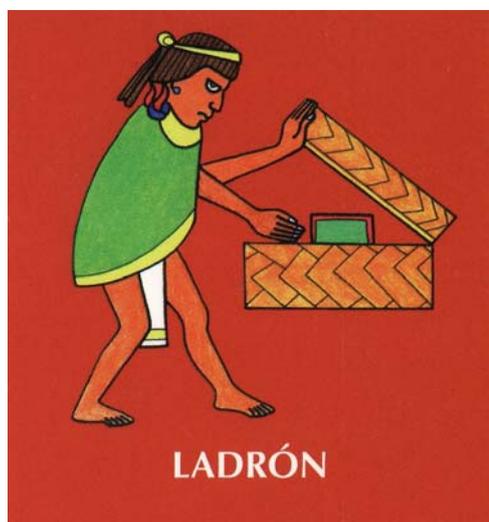
MOLENDERA

Las mujeres se encargaban de moler el maíz y el frijol mediante su metate, con los que preparaban alimentos que requirieran de estos productos.



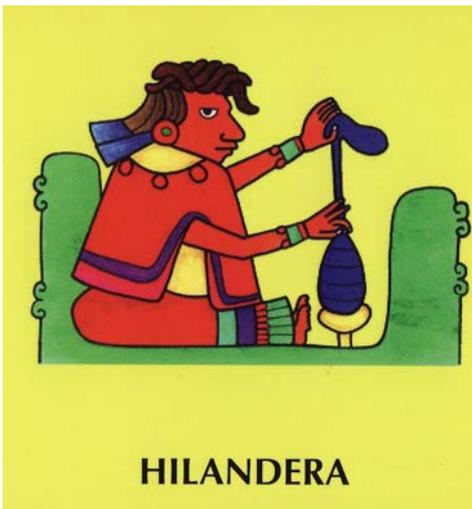
CARGADOR

A falta de animales de carga, fue el personaje que transportó todos los productos, insumos, materiales de trabajo, materiales de ornato, minerales, etc., en el México Prehispánico y en los primeros tiempos de la Colonia.

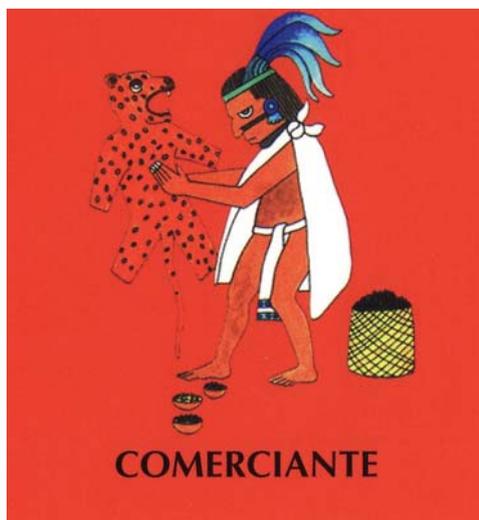


LADRÓN

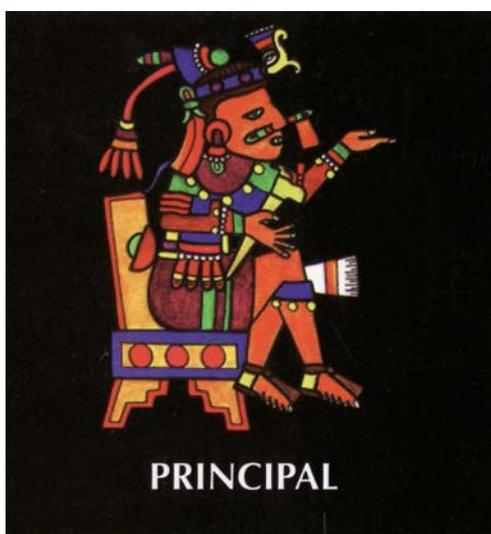
Puesto que los delitos de robo y de despojo han existido siempre, también los ladrones formaban parte de las sociedades antiguas mesoamericanas. Estos actos eran castigados.

**HILANDERA**

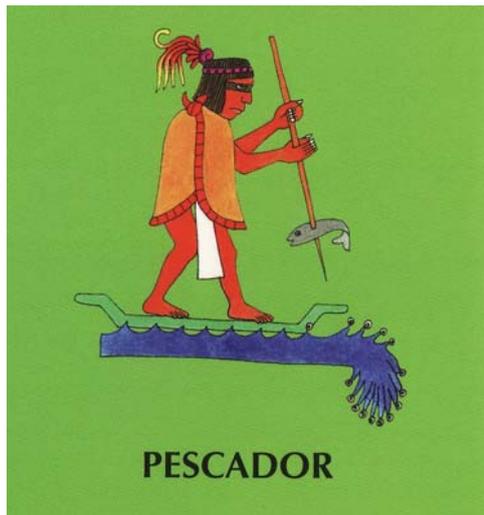
Fue la mujer del pueblo que, mediante el malaquite y el huso de hilar, elaboró los hilos que permitieron la manufactura de los tejidos.

**COMERCIANTE**

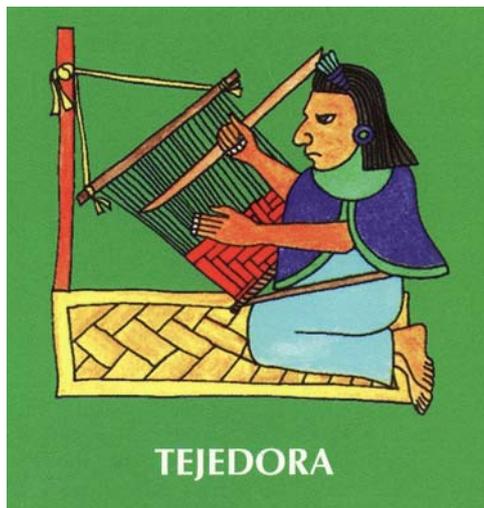
Personaje encargado de la transportación e intercambios de productos y, en el caso de los aztecas, además de eso, de espiar para conocer las debilidades y riquezas de otros pueblos.

**PRINCIPAL**

Fue la autoridad civil y el personaje gobernante más importante de su grupo, encargado de la conducción político-económica.

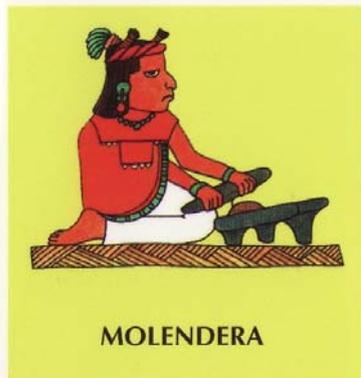


Personaje que ejerció, como proveedor de alimentos, una de las actividades económicas más importantes: la pesca. Extrajo el producto de las aguas dulces y saladas.

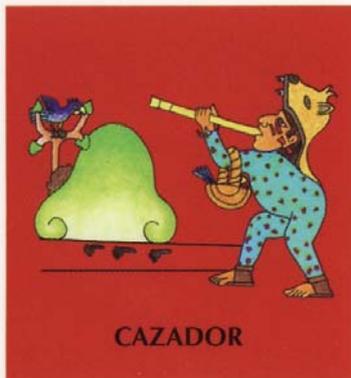


Fue la mujer que, mediante un telar de cintura, realizó las telas de algodón y pelo de conejo que se usaron en los asentamientos prehispánicos de Mesoamérica, realizando diseños artísticos y simbólicos.

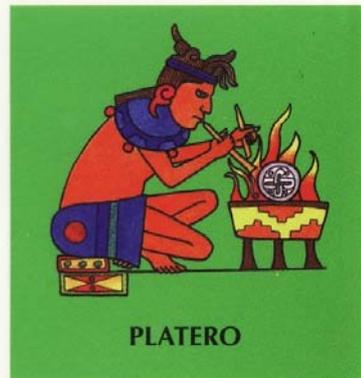
TABLEROS



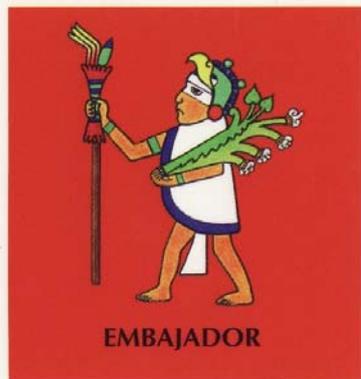
MOLENDERA



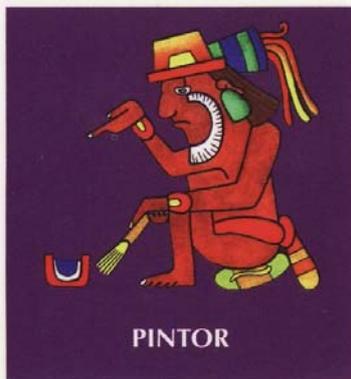
CAZADOR



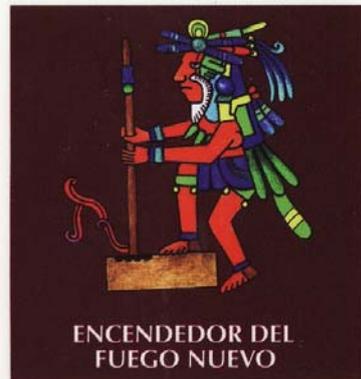
PLATERO



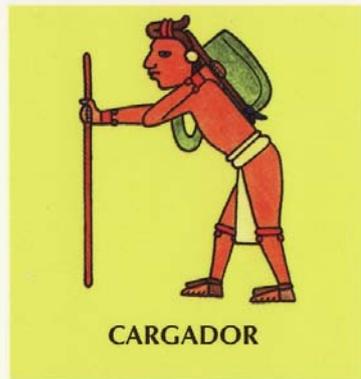
EMBAJADOR



PINTOR



ENCENDEDOR DEL FUEGO NUEVO



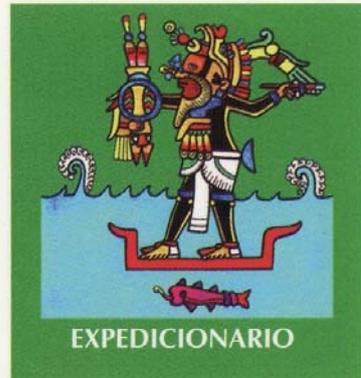
CARGADOR



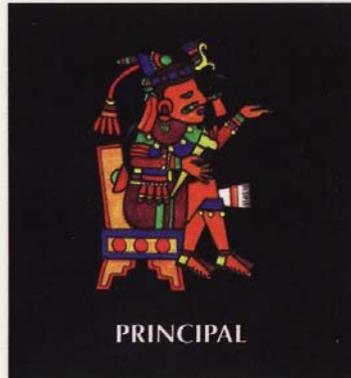
ORFEBRE



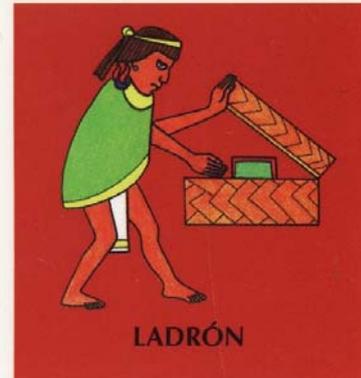
MÚSICO



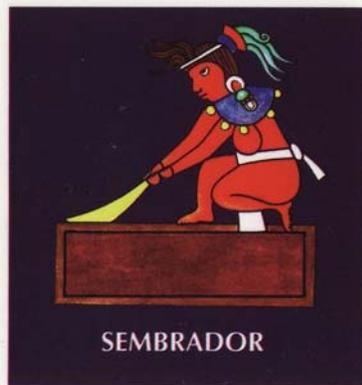
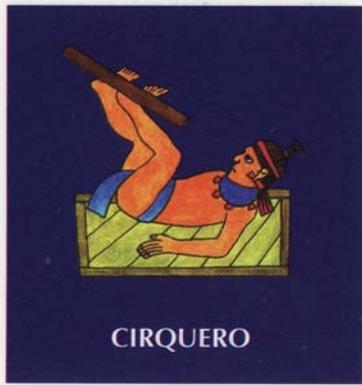
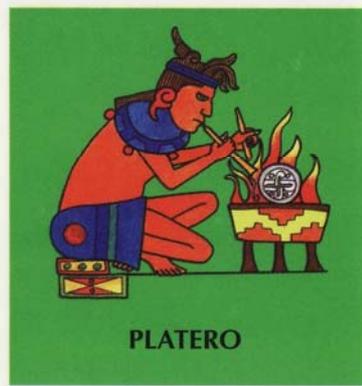
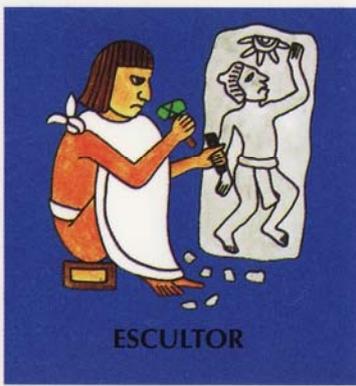
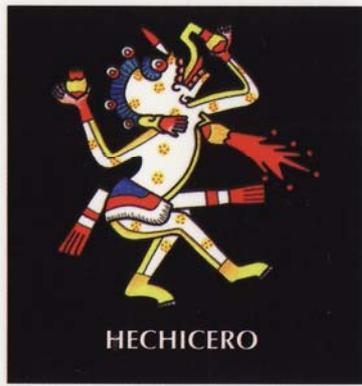
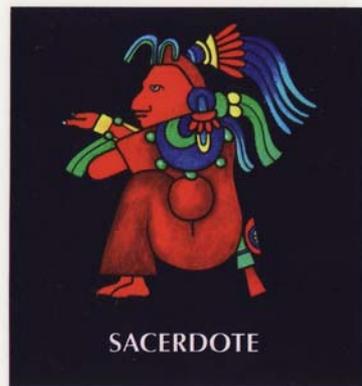
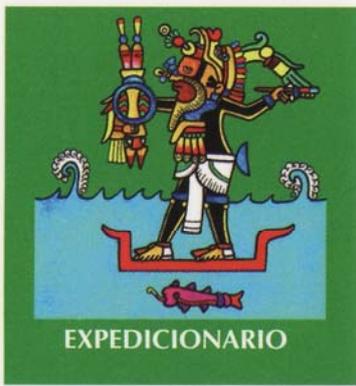
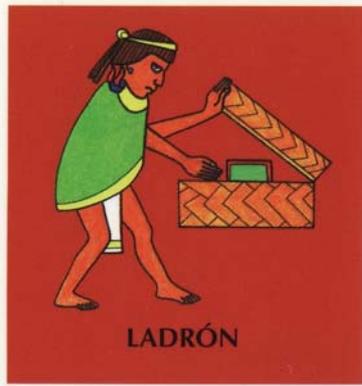
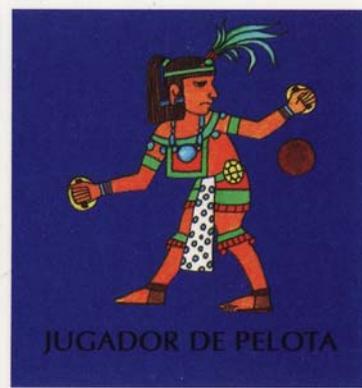
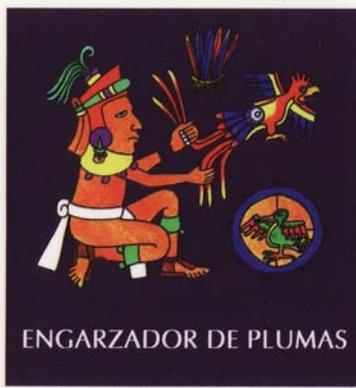
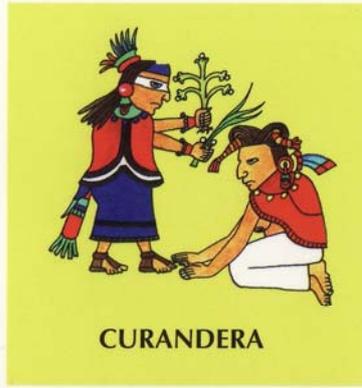
EXPEDICIONARIO

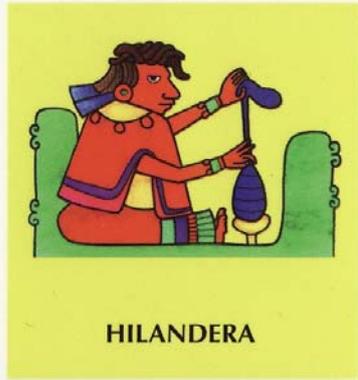


PRINCIPAL

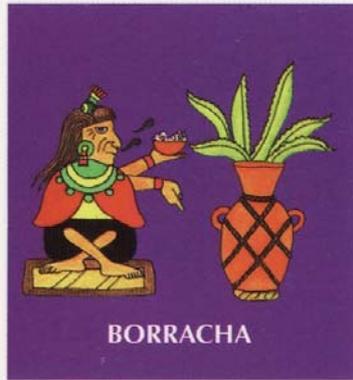


LADRÓN

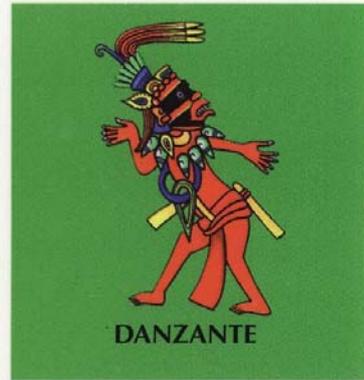




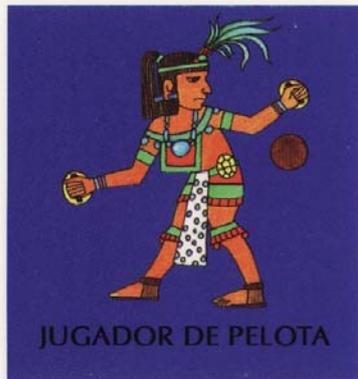
HILANDERA



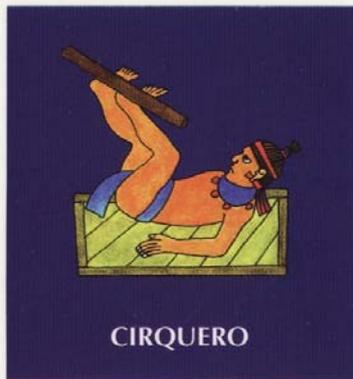
BORRACHA



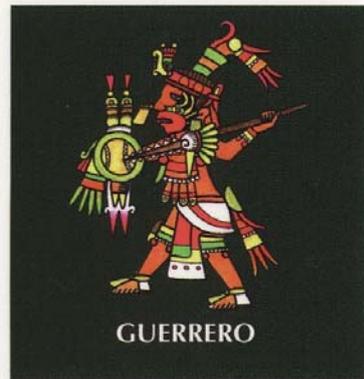
DANZANTE



JUGADOR DE PELOTA



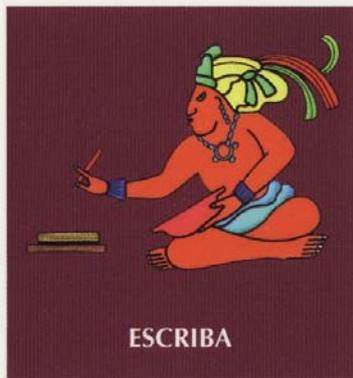
CIRQUERO



GUERRERO



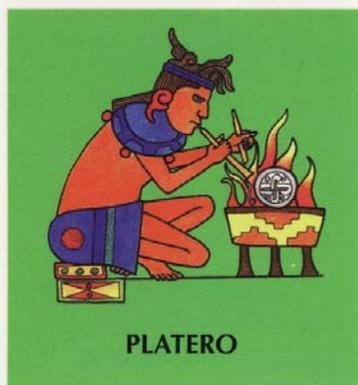
HECHICERO



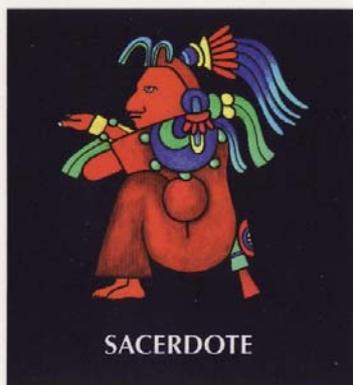
ESCRIBA



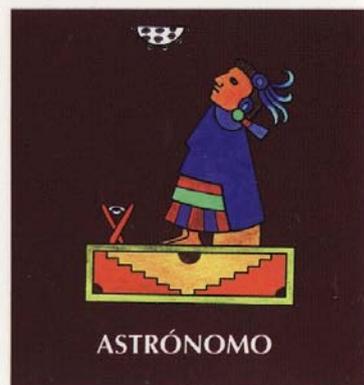
MÚSICO



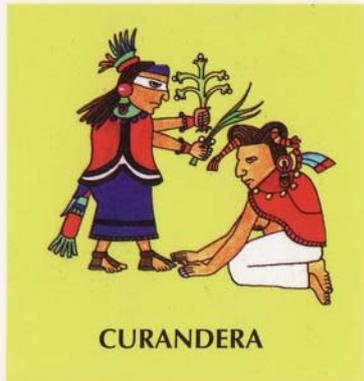
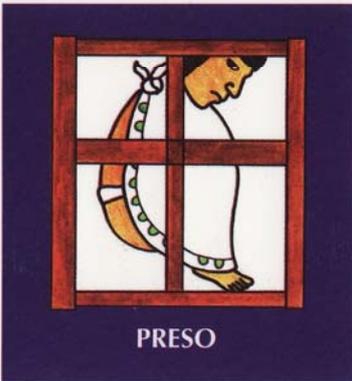
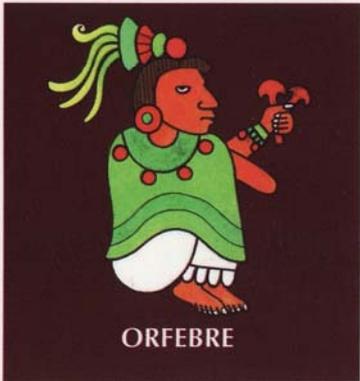
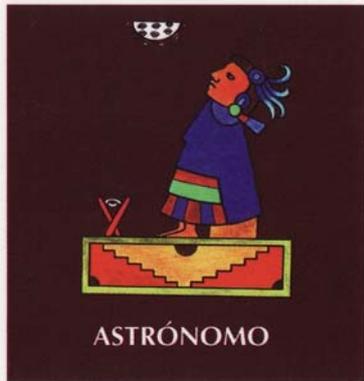
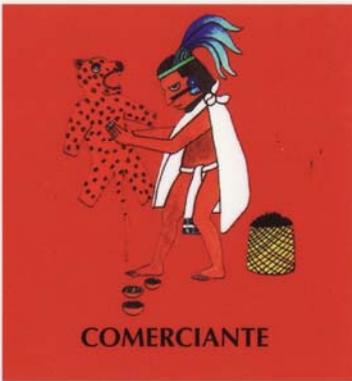
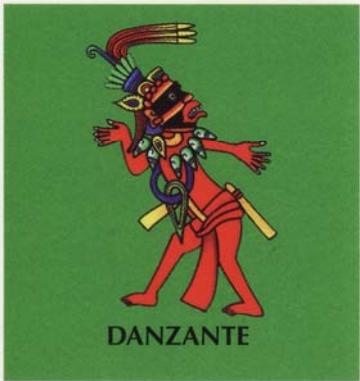
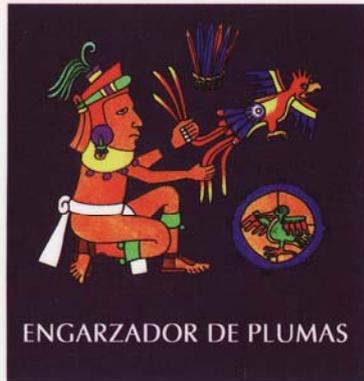
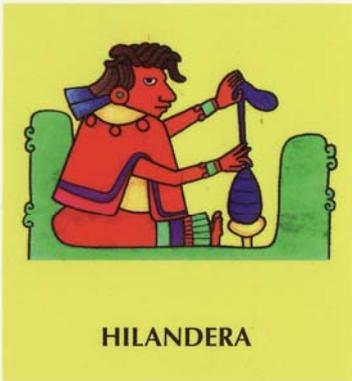
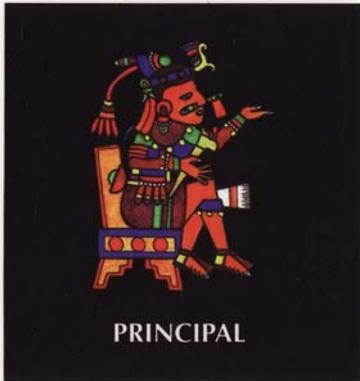
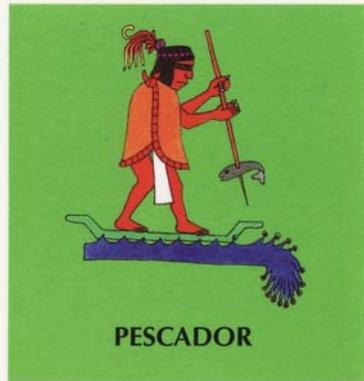
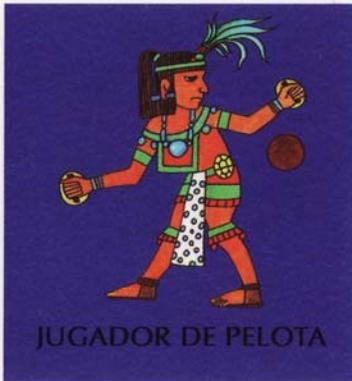
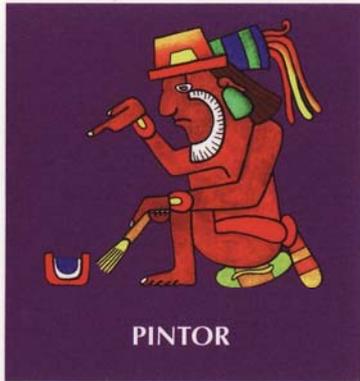
PLATERO

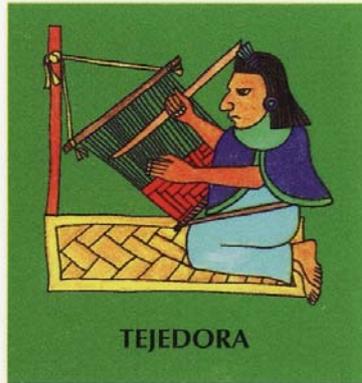


SACERDOTE

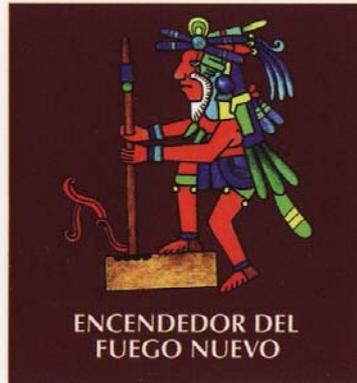


ASTRÓNOMO

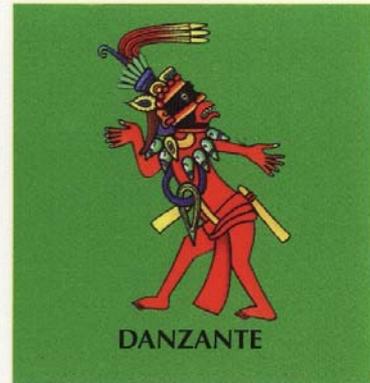




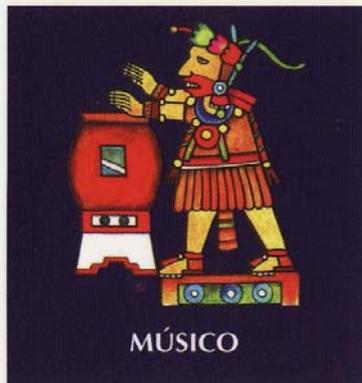
TEJEDORA



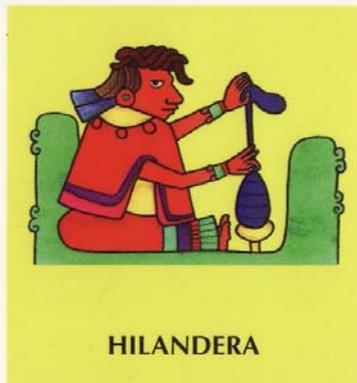
ENCENDEDOR DEL
FUEGO NUEVO



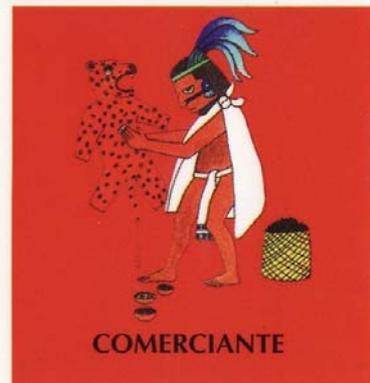
DANZANTE



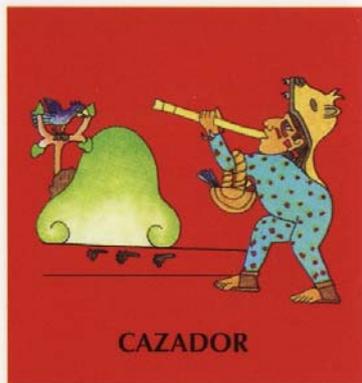
MÚSICO



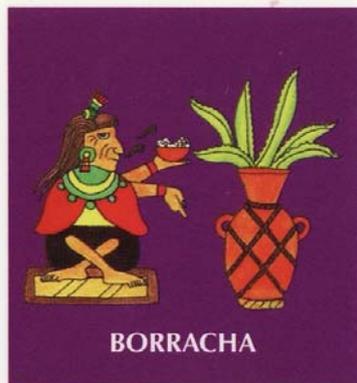
HILANDERA



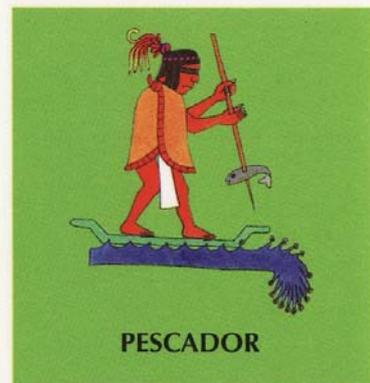
COMERCIANTE



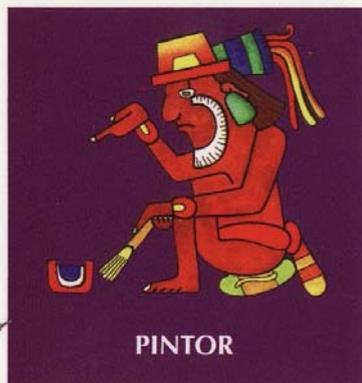
CAZADOR



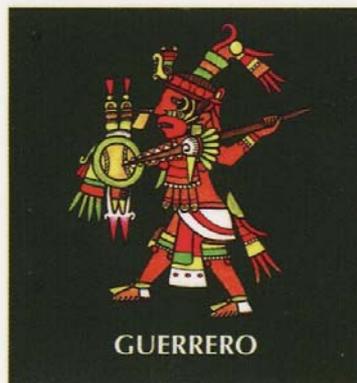
BORRACHA



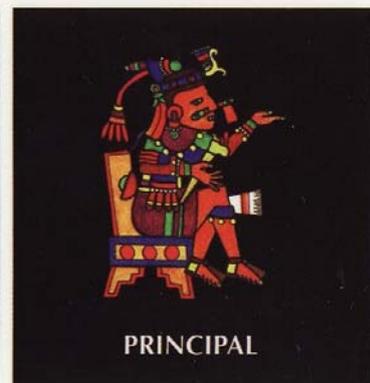
PESCADOR



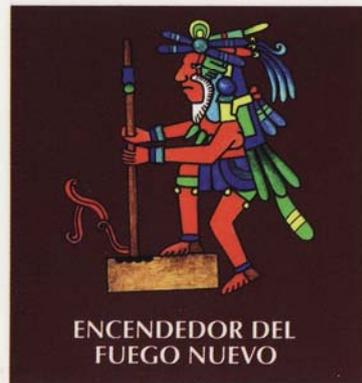
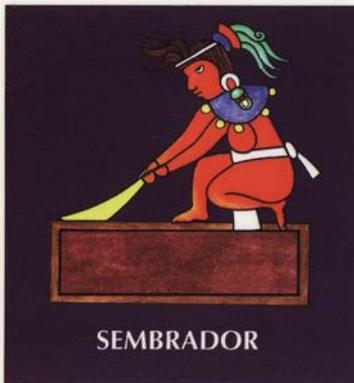
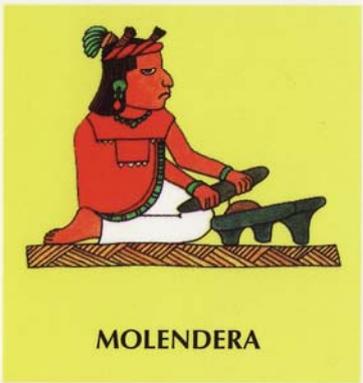
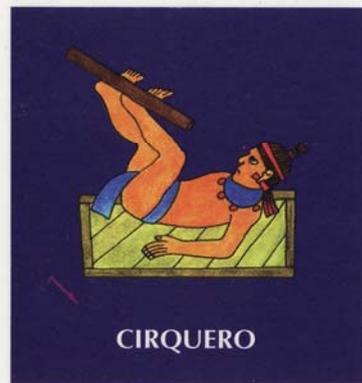
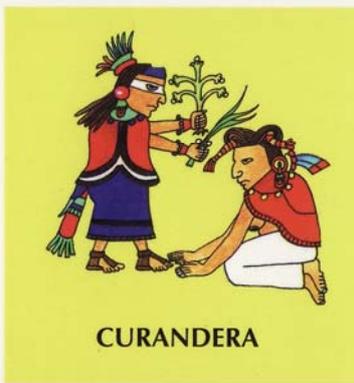
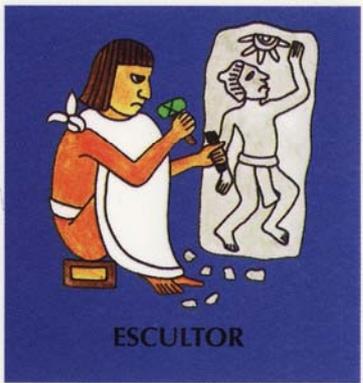
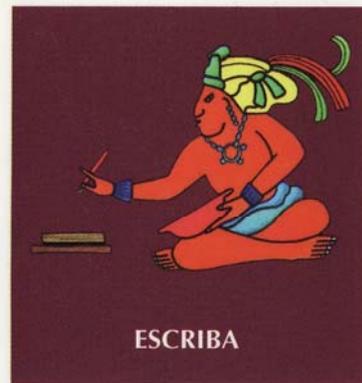
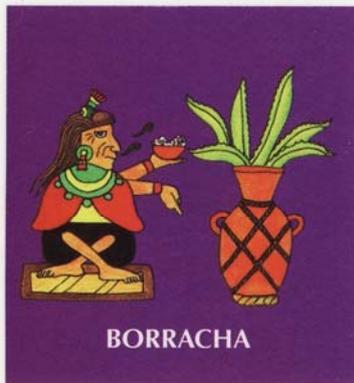
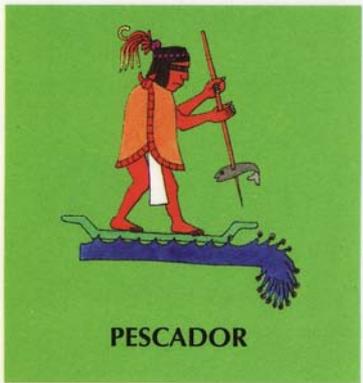
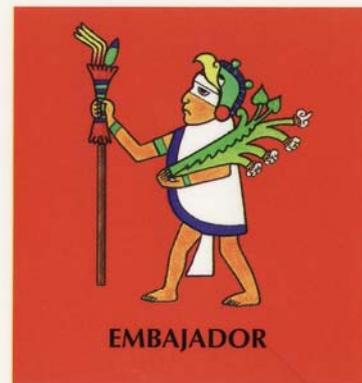
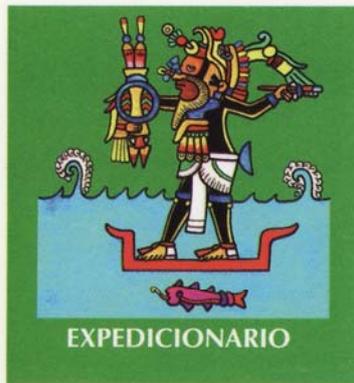
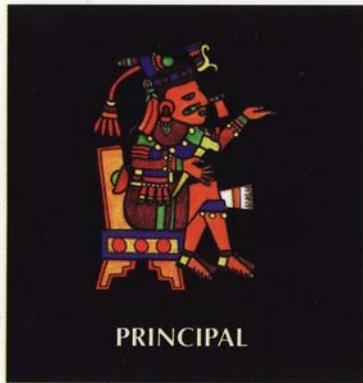
PINTOR

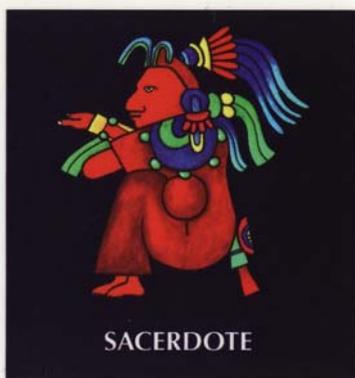
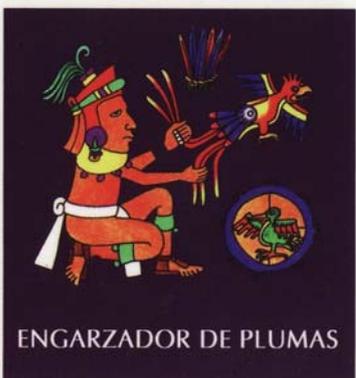
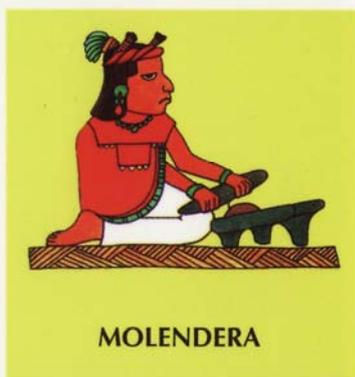
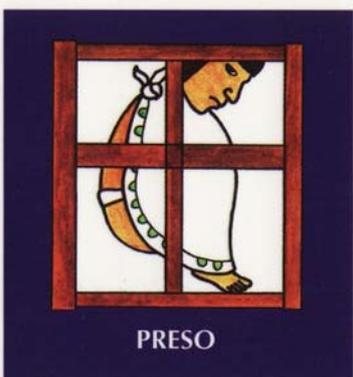
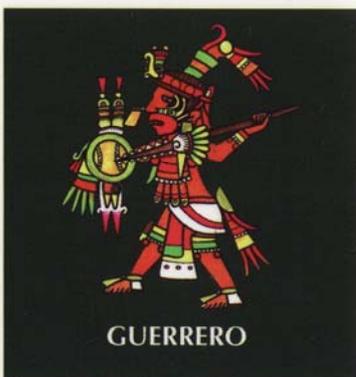
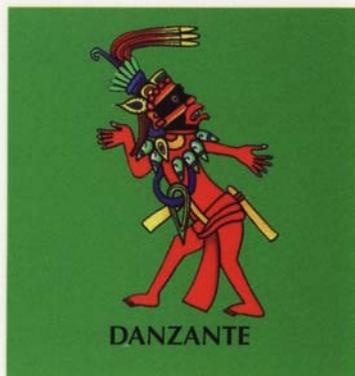
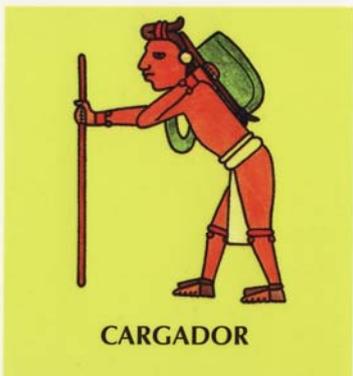
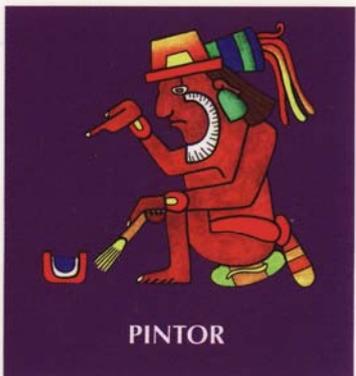
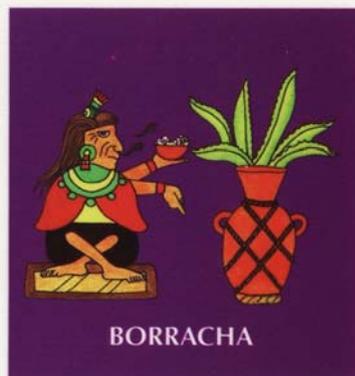
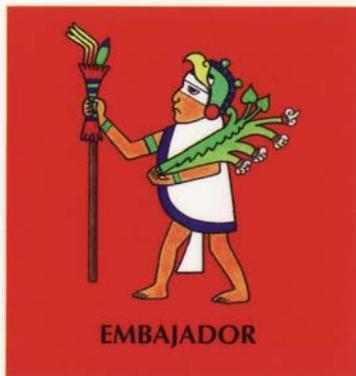


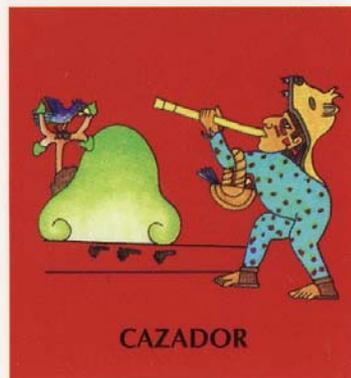
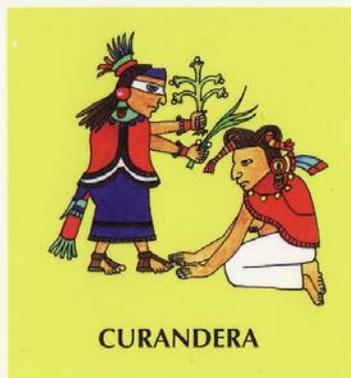
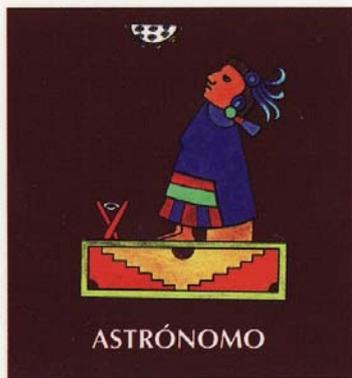
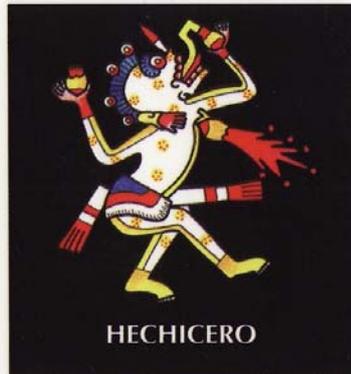
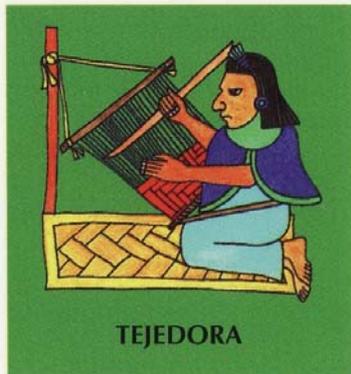
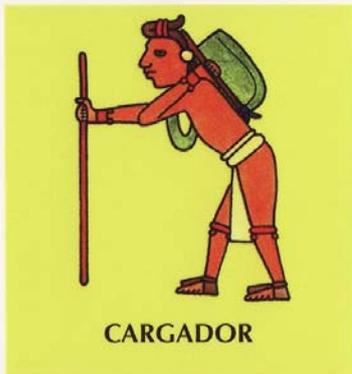
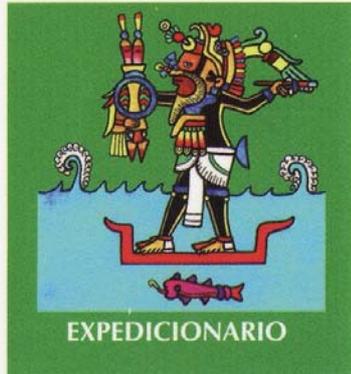
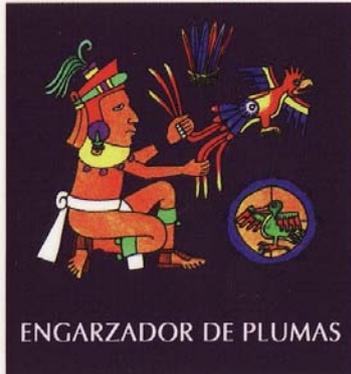
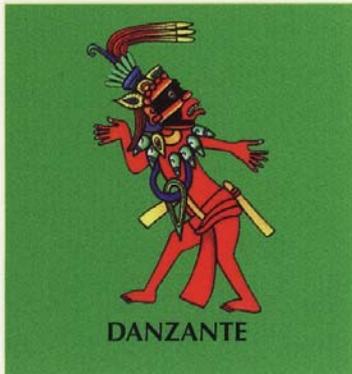
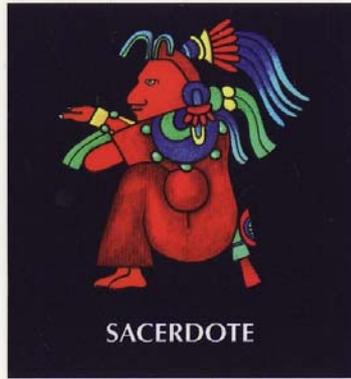
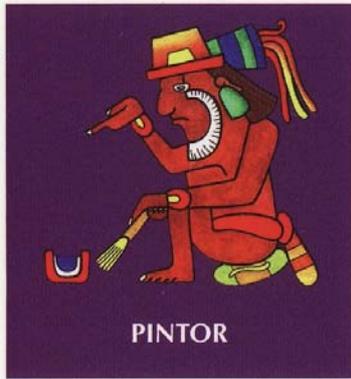
GUERRERO



PRINCIPAL







**JUEGO: ROMPECABEZAS
UNIDAD 1. LAS CIVILIZACIONES PREHISPÁNICAS
Y SU HERENCIA HISTÓRICA.**

OBJETIVO

- . Identificar a los principales “Tlatuanis Mexicas”.

APLICACIÓN

Aplicable a los alumnos de tercer grado en la asignatura de Historia de México

METODOLOGÍA

- . El instructor proporciona a los participantes un rompecabezas el cual tienen que armar e iluminar de manera individual.
- . Una vez armado el rompecabezas los alumnos entregarán un reporte acerca del tema.
- . Se sugiere tener el material a la mano.
- . Vigilar que el trabajo se realice de manera individual.
- . Darles el tiempo que se requiera para esta actividad.

RECURSOS DIDÁCTICOS

- . Rompecabezas
- . Resistol
- . Colores
- . Tijeras

TIEMPO

- . El que se requiera no mayor a 40 minutos.

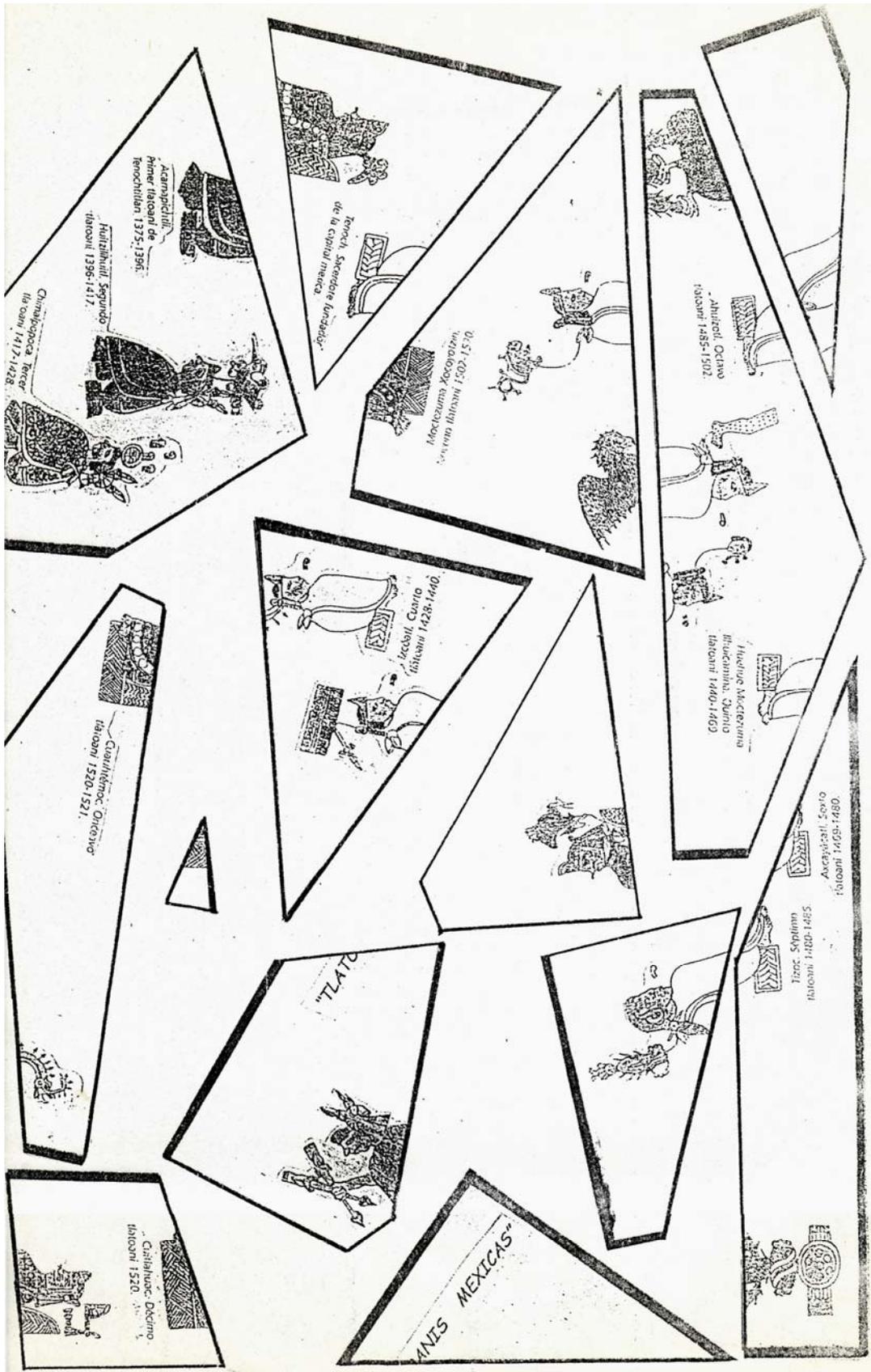
PRODUCTOS DE APRENDIZAJE

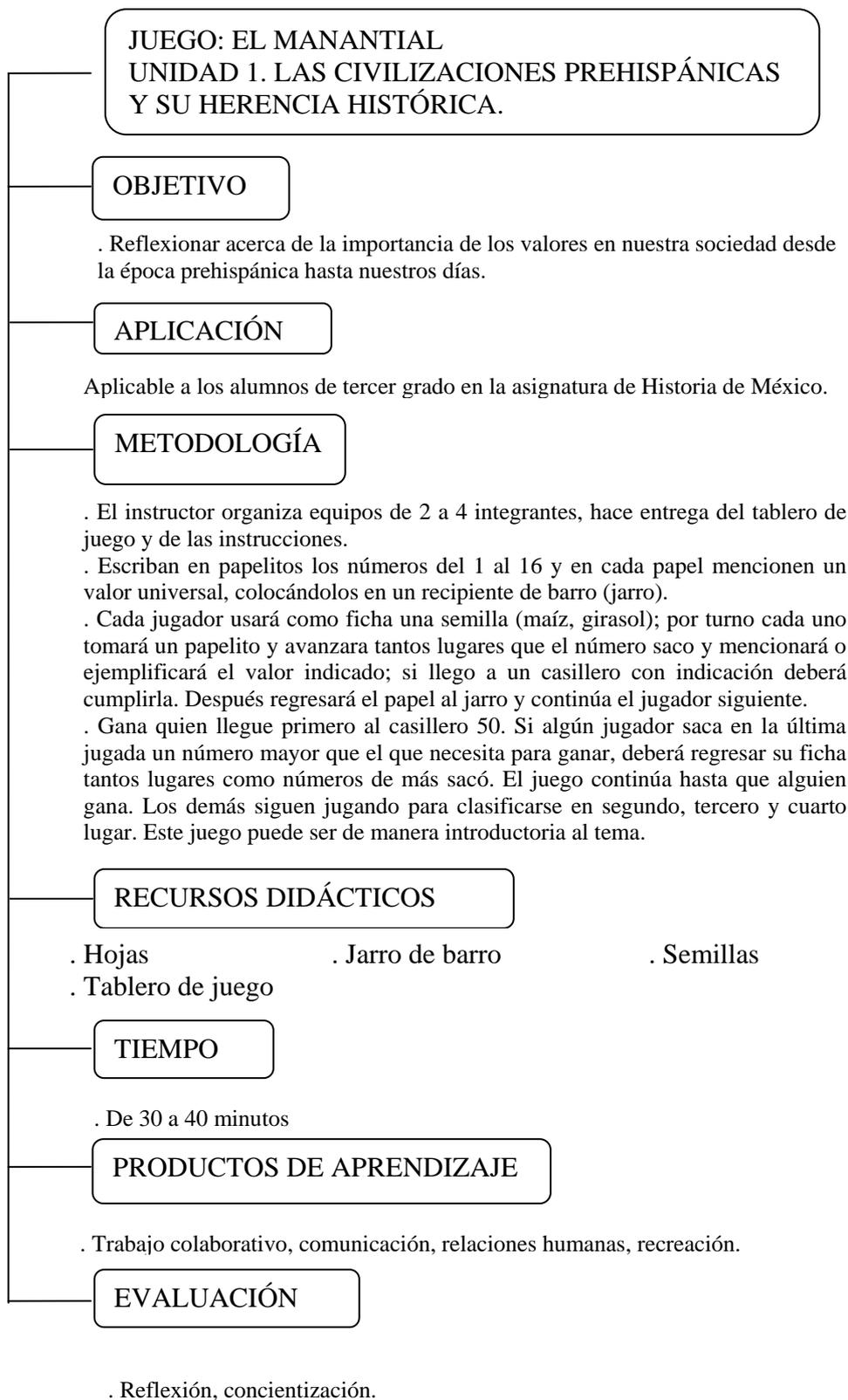
- . Adquiere confianza, recreación, reafirmación, autodesarrollo.

EVALUACIÓN

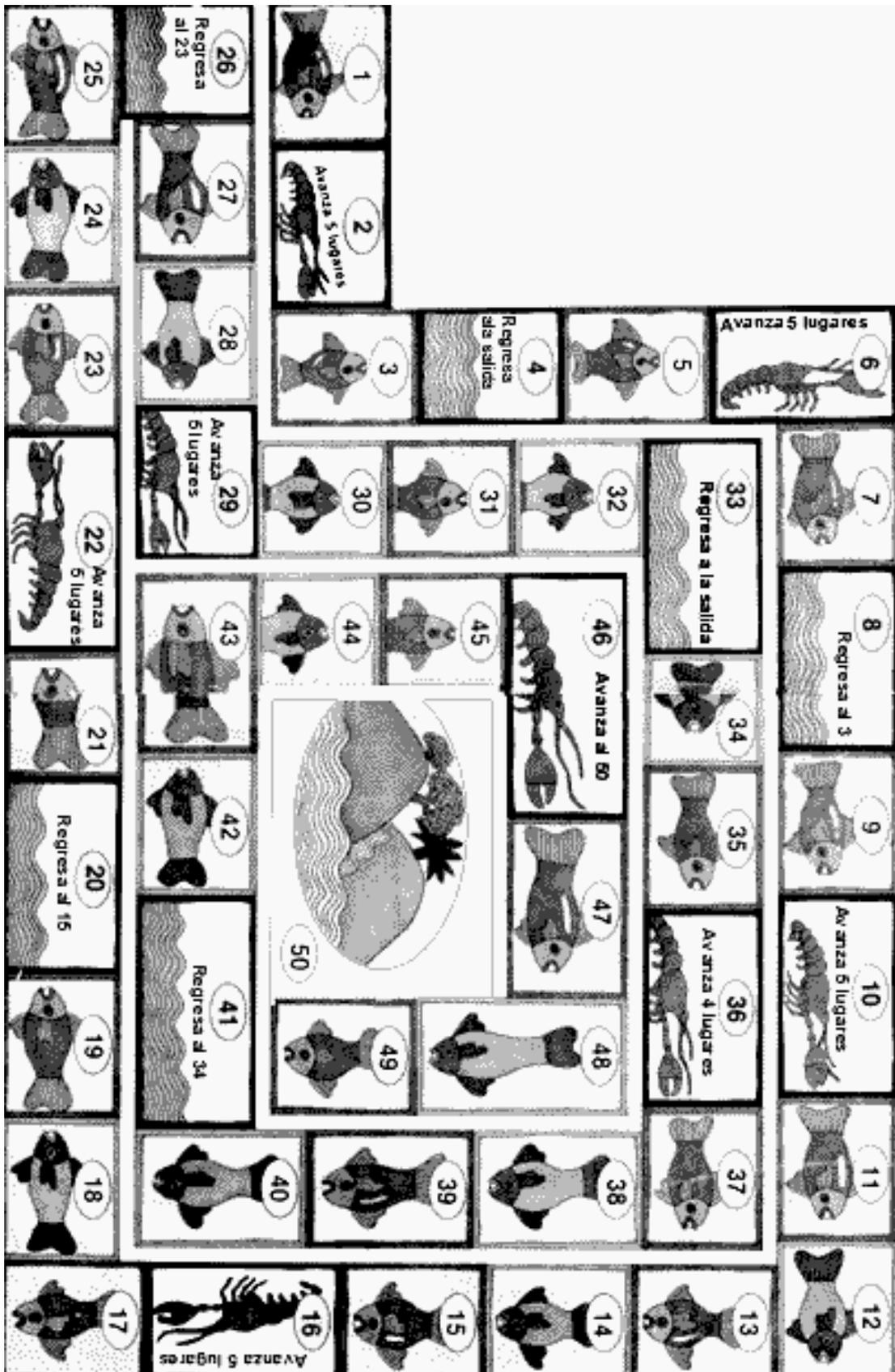
- . Esfuerzo individual
- . Entrega de reporte

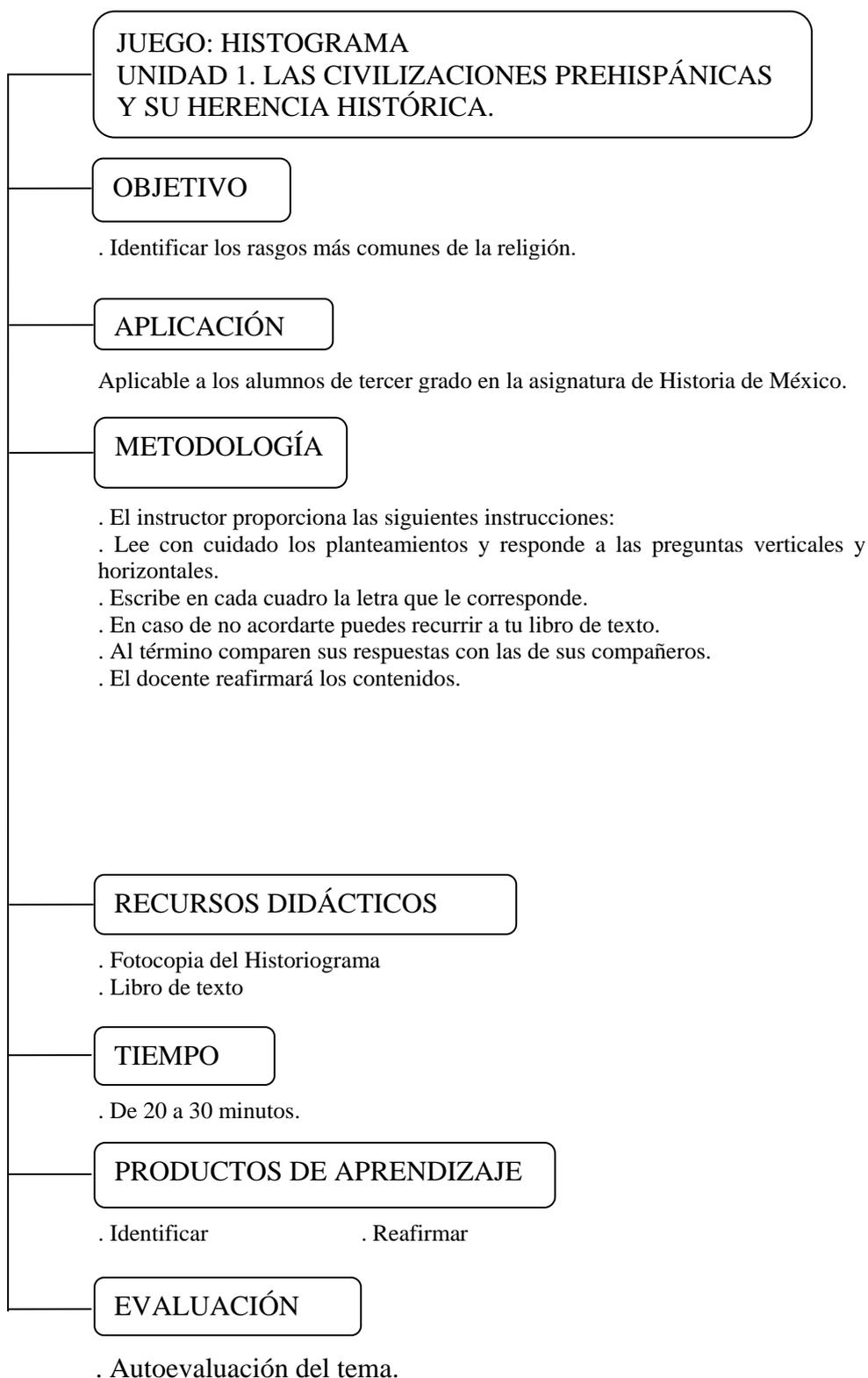
ROMPECABEZAS





EL MANANTIAL





JUEGO: ESTUDIO DE CASOS UNIDAD 2. LA CONQUISTA Y LA COLONIA

OBJETIVO

- . Ubicar cronológicamente los sucesos históricos e identificar los elementos y condiciones que hicieron posible la conquista de México.

APLICACIÓN

Aplicable a los alumnos de tercer grado en la asignatura de Historia de México.

METODOLOGÍA

- . El instructor proporciona las siguientes instrucciones:
- . Observa las siguientes escenas tomadas de diversos códices y ordena cronológicamente cada uno de los sucesos históricos, escribiendo en el cuadro el número 1 al que ocurrió primero, el 2 al siguiente, y así sucesivamente.
- . Anota sobre las líneas un breve enunciado acerca del suceso histórico que representan.

RECURSOS DIDÁCTICOS

- . Hoja (ilustraciones de los sucesos históricos).

TIEMPO

- . Aproximadamente 20 minutos.

PRODUCTOS DE APRENDIZAJE

- . Ubicar
- . Identificar

EVALUACIÓN

- . Heteroevaluación.

ESTUDIO DE CASOS

Observa las siguientes escenas tomadas de diversos códices y ordena cronológicamente cada uno de los sucesos históricos, escribiendo en el recuadro el número 1 al que ocurrió primero, el 2 al siguiente, y así sucesivamente. Anota sobre las líneas un breve enunciado acerca del suceso histórico que representan.









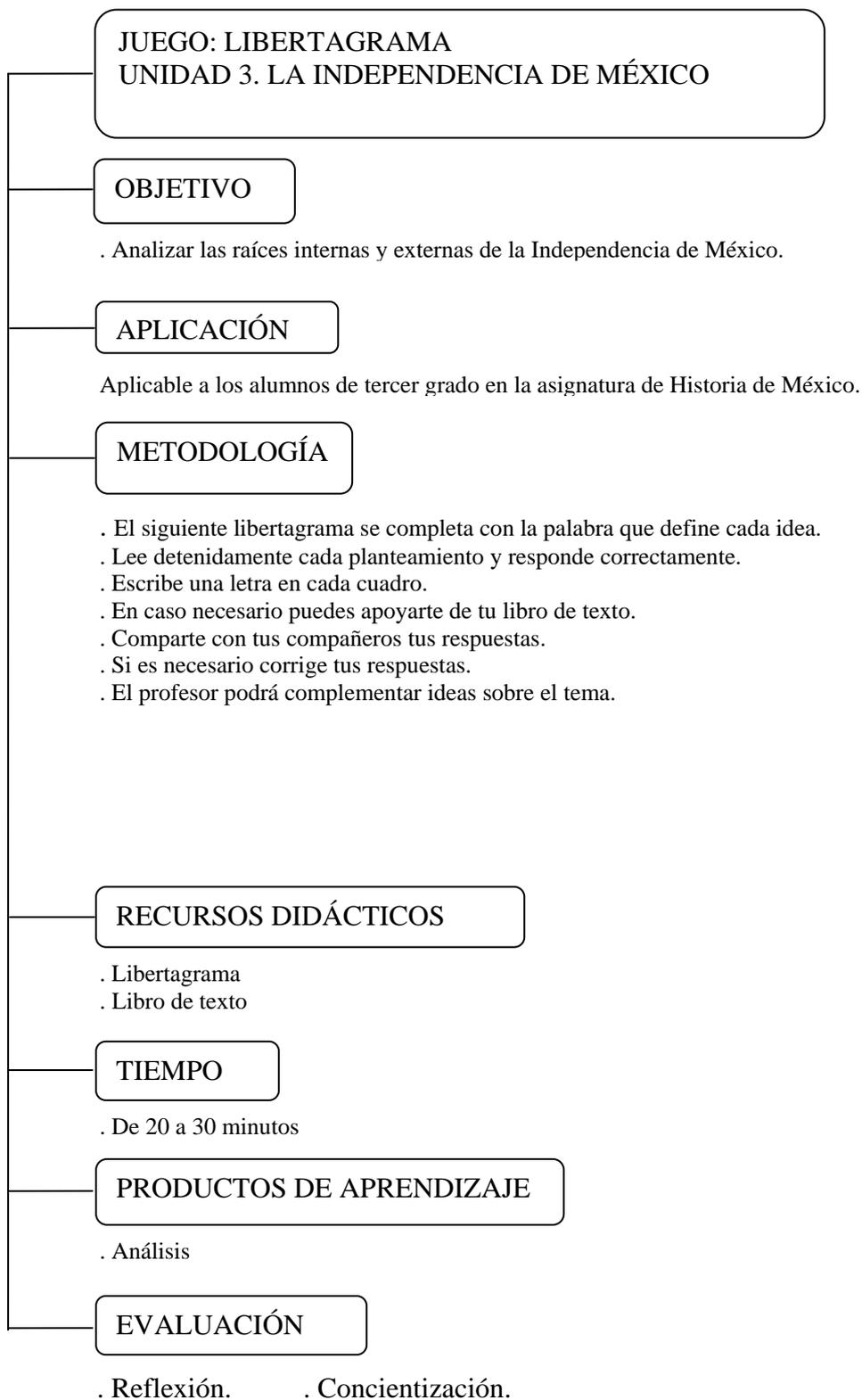








1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____



LIBERTAGRAMA

El siguiente libertagrama se completa con la palabra que define cada idea, escribe una letra por línea.

Movimiento europeo que difunde las ideas democráticas:

Sentimiento mexicano que se expresa venerando a la Virgen de Guadalupe:

Nombre que reciben los españoles europeos: _____

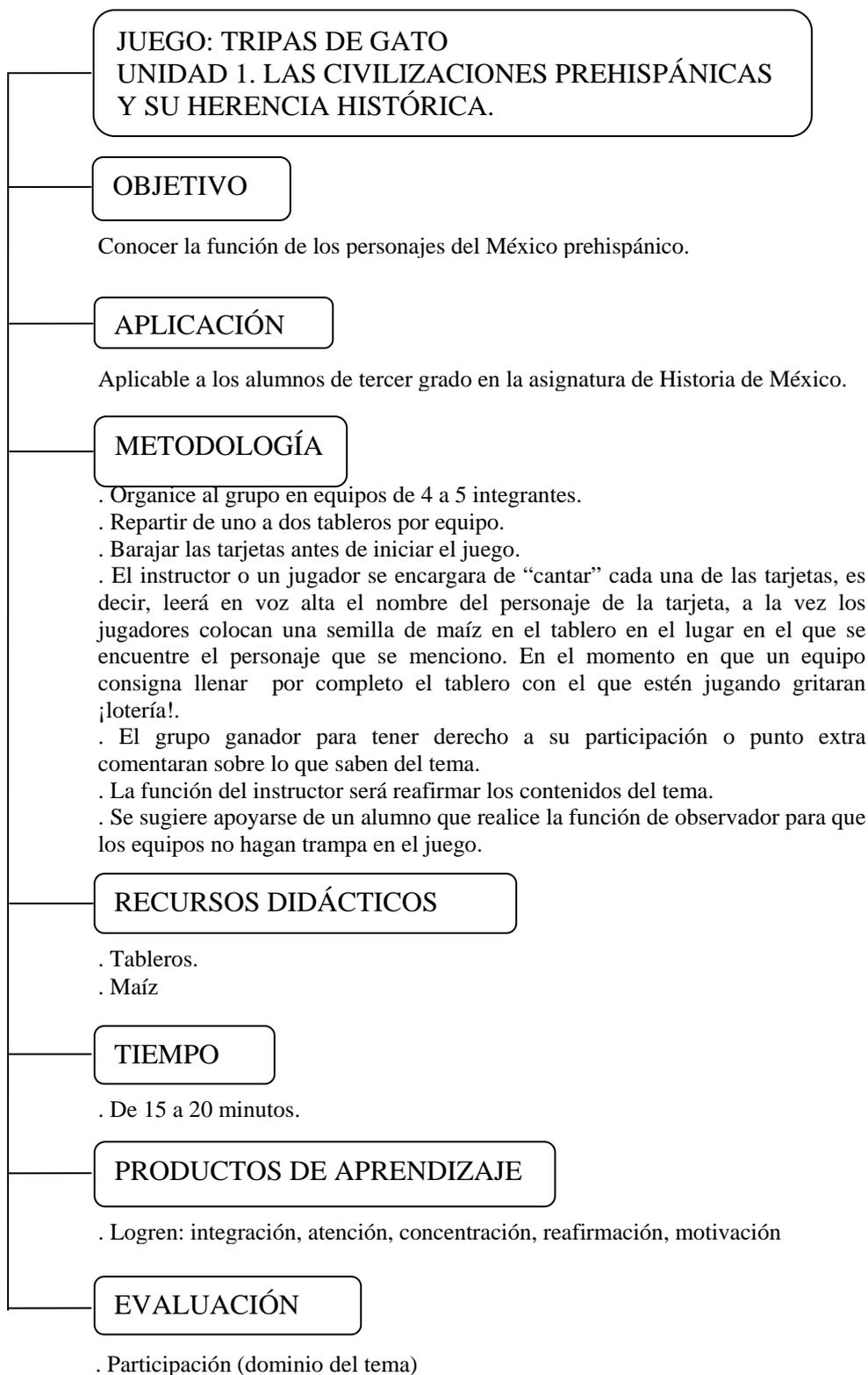
Apellido del Emperador francés que invade España a principios del siglo XIX:

Población procedente de la mezcla de los españoles con los indígenas:

Nombre que reciben los hijos de españoles nacidos en América: _____

Nombre genérico con el que se denominan los diferentes grupos sociales de la Nueva España: _____

	I																					
	N																					
	D																					
	E																					
	P																					
	E																					
	N																					
	D																					
	E																					
	N																					
	C																					
	I																					
	A																					



TRIPAS DE GATO

¿Alguna vez has jugado “tripas de gato”? A continuación encontrarás una variante de este juego. Participan en él de dos a cuatro jugadores y tienen que unir los nombres de los defensores mexicanos con sus apellidos. Recuerda que no deben empalmarse líneas.

de la Barrera

Pedro
María

Escutia

Agustín

Bravo

Montes de
Oca

Vicente

Suárez

Francisco

Felipe
Santiago

Márquez

Melgar

Anaya

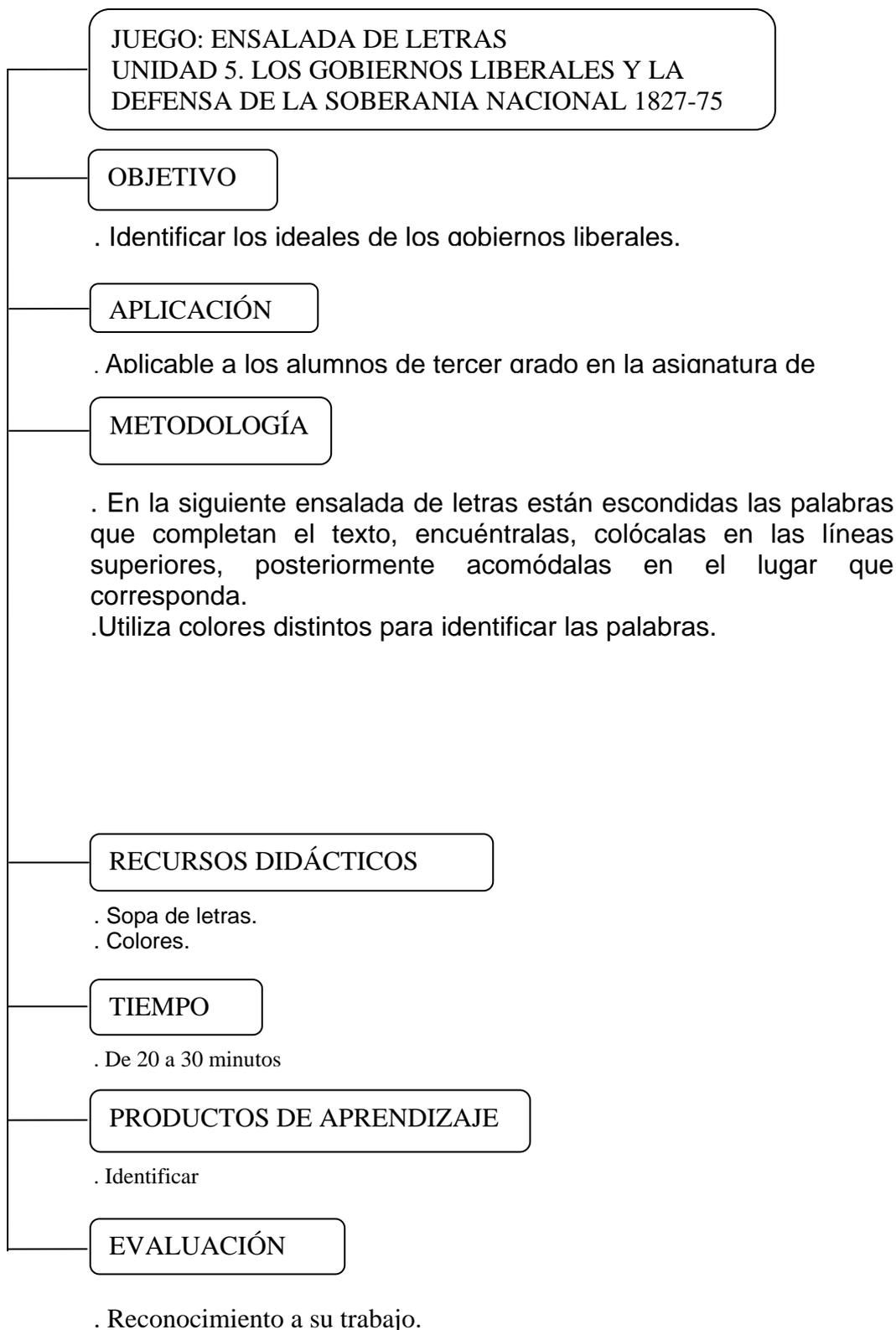
Nicolás

Xicoténcatl

Juan

Juan

Fernando



ENSALADA DE LETRAS

En la siguiente ensalada de letras están escondidas las palabras que completan el texto, encuéntralas, colócalas en la líneas superiores, posteriormente acomódalas en el lugar que corresponda.

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

La _____ de _____ fue un movimiento armado que se desarrollo en nuestro país en 1854 como protesta contra los abusos de la tiranía del dictador _____.

Los _____ encabezaron la lucha contra los _____ que todavía apoyaban al presidente, pues les permitía mantener sus privilegios.

Fue Don _____ quien redactó desde la prisión el documento que recibió el nombre de “_____” que decía textualmente:

“Considerando:

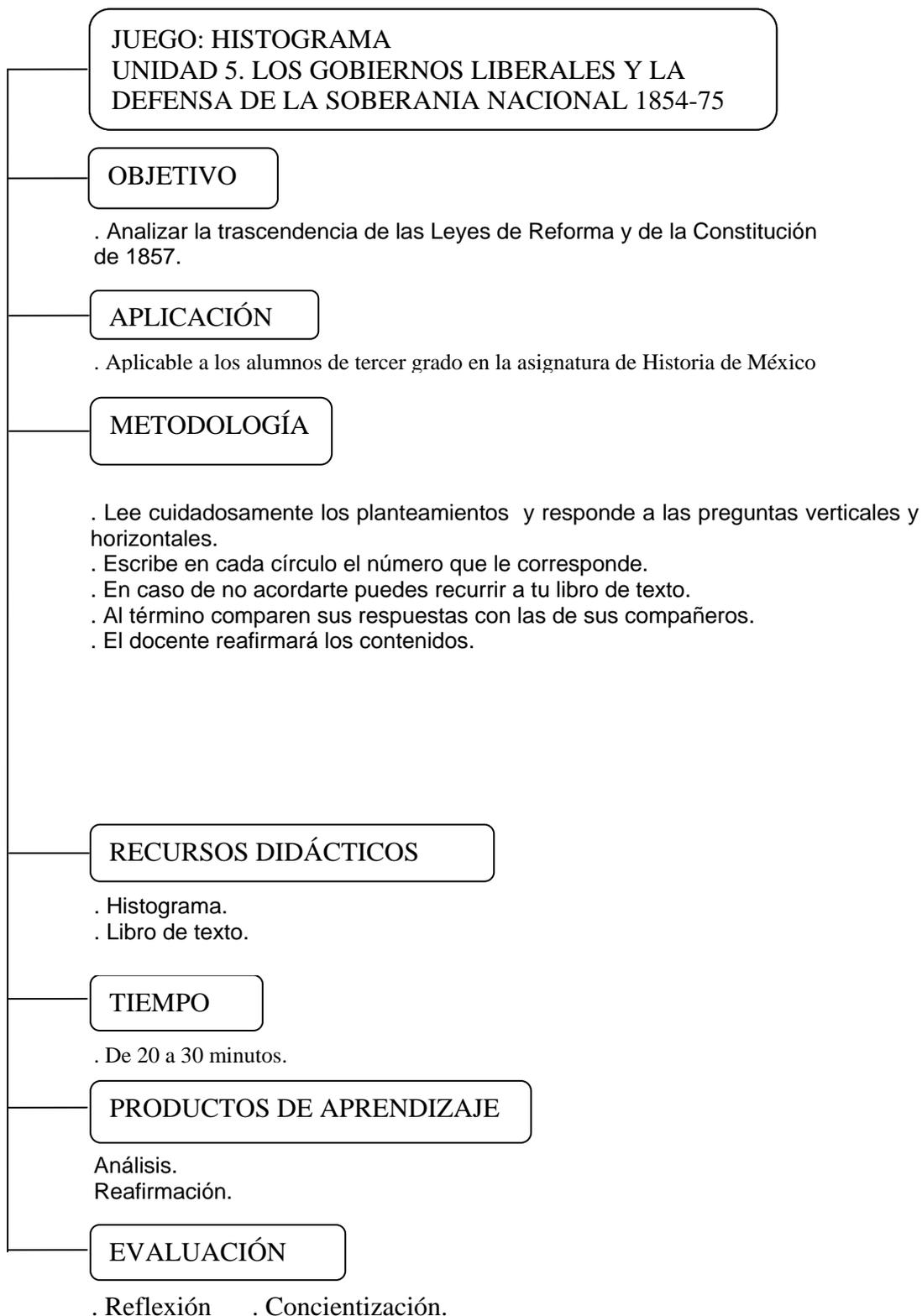
Que la permanencia de don Antonio López de Santa Anna en el poder es un amargo constante para las libertades públicas puesto que con el mayor escándalo, bajo su gobierno se han desarrollado las garantías individuales que se respetan aun en los países menos civilizados...

Usando los mismos derechos de que usaron nuestros padres en 1821 para conquistar la libertad, los que suscriben proclaman y protestan sostener hasta morir, si fuese necesario, el siguiente plan:

1° Cesan en el ejercicio del poder público don Antonio López de Santa Anna y lo demás funcionarios que, como él hayan desmerecido la confianza de los pueblos, o se opusieran al presente plan...”

Este documento fue proclamado en el Estado de _____ el 1 de marzo de 1854; posteriormente fue reelaborado por Ignacio _____ quien al triunfar el movimiento revolucionario ocupó la silla presidencial.

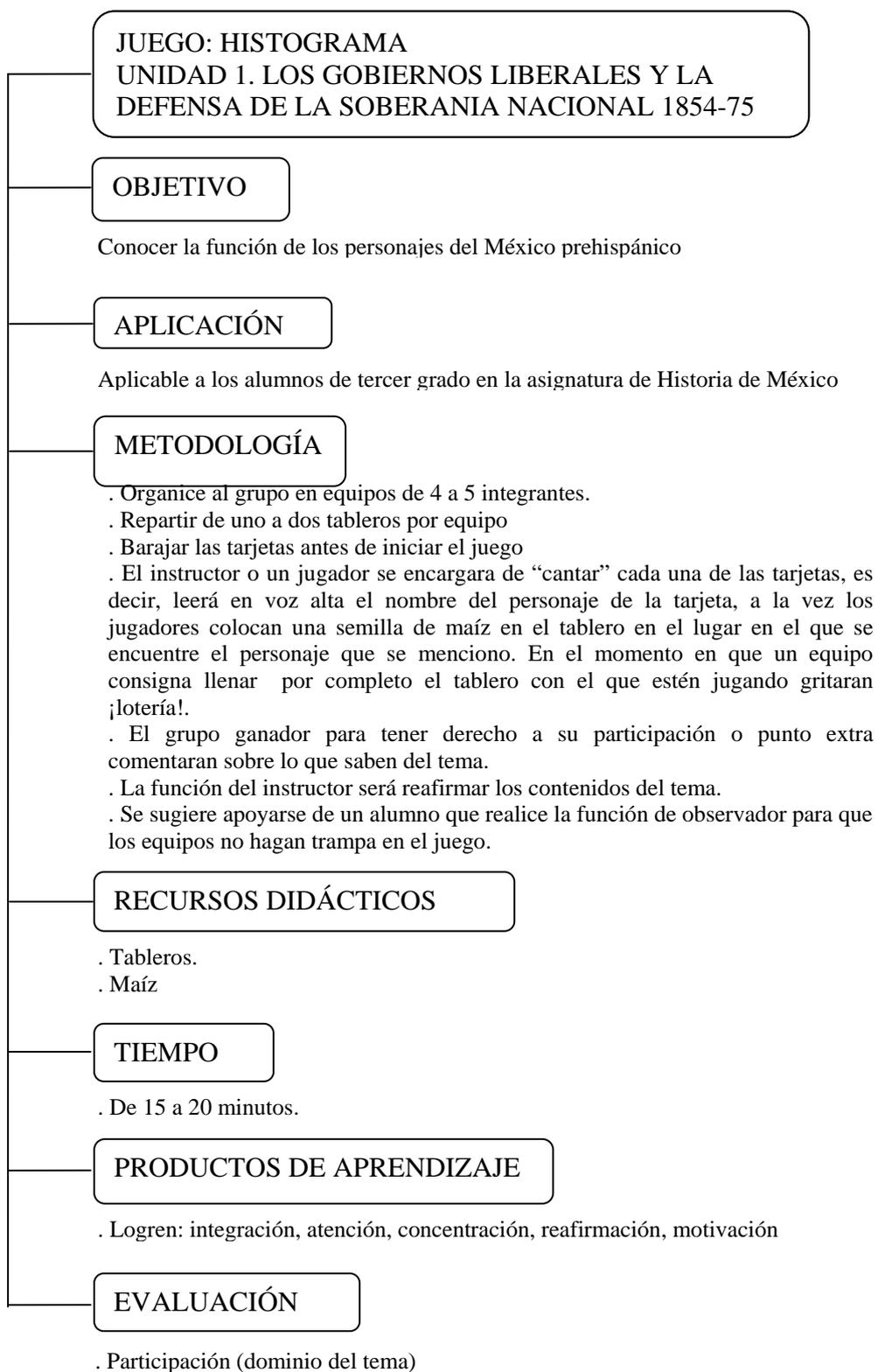
Santa Anna fue desterrado, y abandonó el territorio nacional en agosto de 1855, embarcando en el puerto de _____.



HISTOGRAMA

Coloca dentro de cada círculo el número 1 si es una característica de la Constitución de 1824 o el 2 si es de 1857.

- | | |
|--|---|
| <input type="radio"/> Establece que la República Mexicana se integra con 23 estados y un territorio. | <input type="radio"/> Se promulgó el 5 de febrero, a mediados del siglo XIX. |
| <input type="radio"/> Se promulgó al iniciarse nuestro país como nación independiente. | <input type="radio"/> Adopta la forma federal del Estado. |
| <input type="radio"/> Establece que el territorio nacional consta de 19 estados y 4 territorios. | <input type="radio"/> Establece la religión católica como obligatoria. |
| <input type="radio"/> Elimina la vicepresidencia de la república. | <input type="radio"/> Admite la tolerancia de cultos. |
| <input type="radio"/> Amplia el capítulo de garantías y libertades. | <input type="radio"/> Confirma la organización federal y la forma democrática, representativa y republicana del gobierno. |
| <input type="radio"/> Garantiza la propiedad sin permitir monopolios ni estancias. | <input type="radio"/> Integra las Leyes de Reforma |



HISTOGRAMA

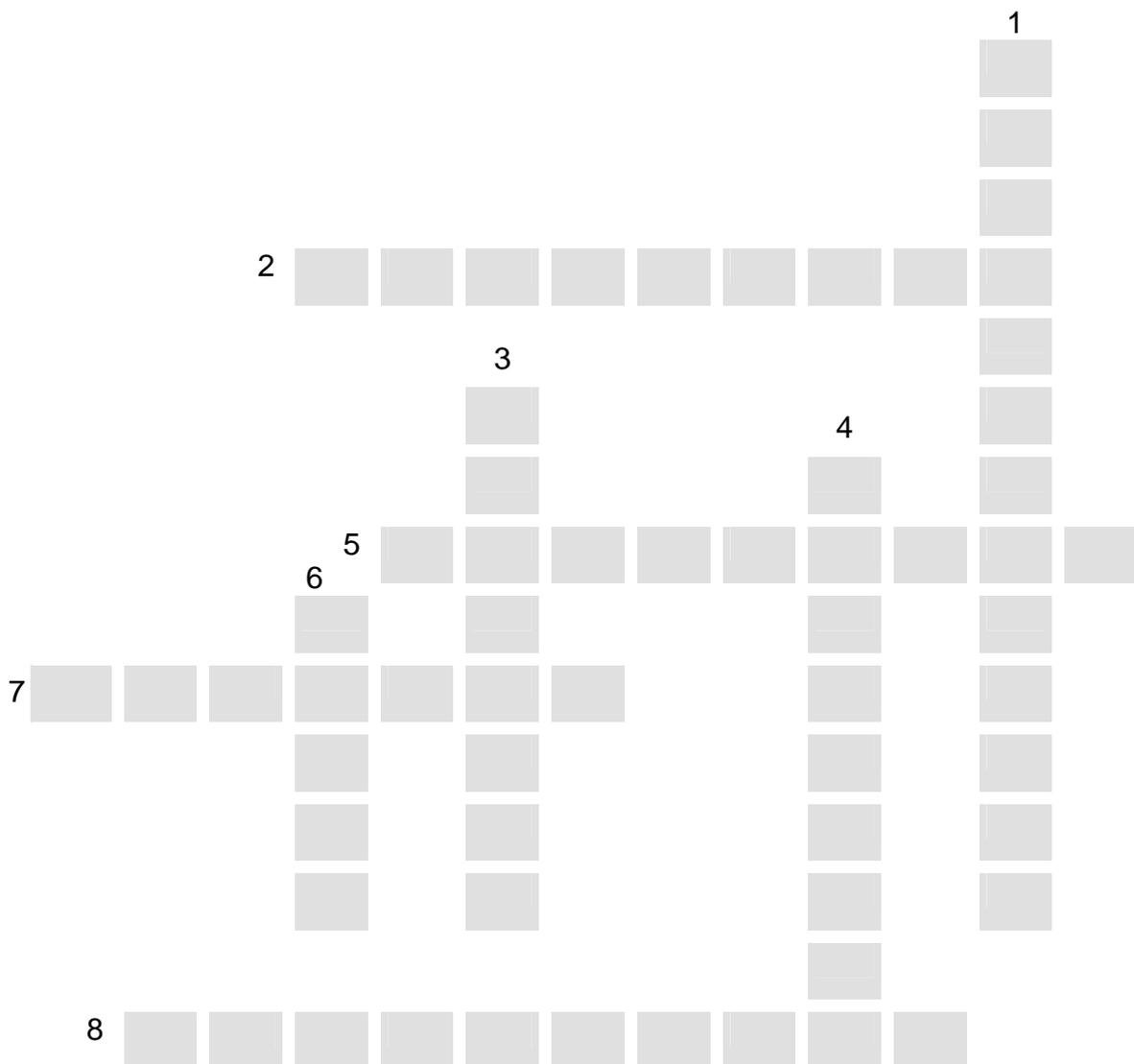
Lee con atención y contesta el siguiente crucigrama de la República restaurada, de acuerdo con la información proporcionada.

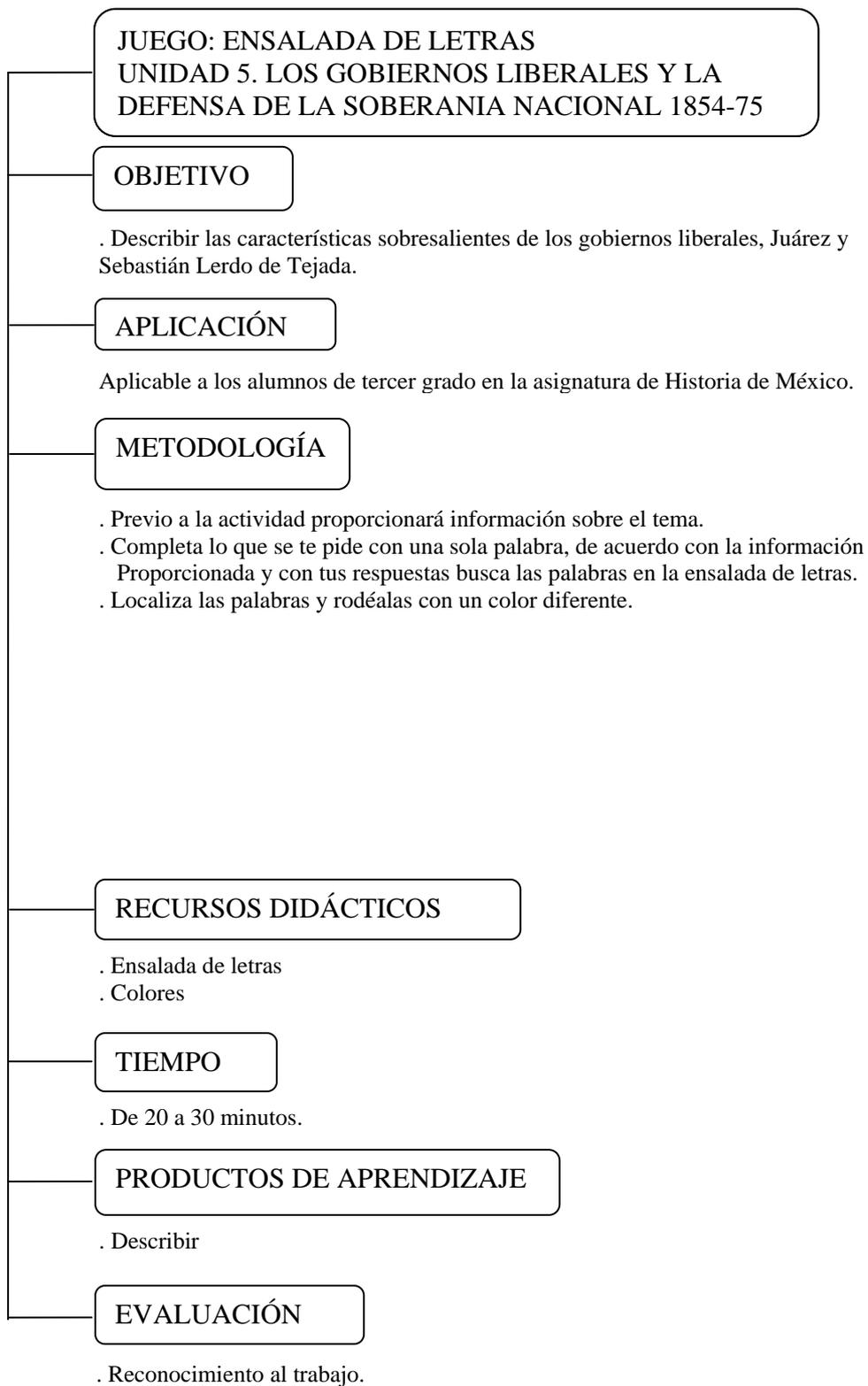
Horizontales

- 2. Su derrota fortaleció un espíritu de lucha y fervor patrio.
- 5. Grupos que se levantaron en armas por abusos de los hacendados.
- 7. Su poder estaba debilitado en esta época.
- 8. Provocadas por los generales, el gobierno tuvo que sofocarlas.

Verticales

- 1. Fueron vencidos definitivamente.
- 3. Dominaban los caminos junto con salteadores y caciques.
- 4. Se consolidó después de la guerra de Reforma y la derrota del ejército francés.
- 6. Se había contraído con otros países y había aumentado considerablemente.





ENSALADA DE LETRAS

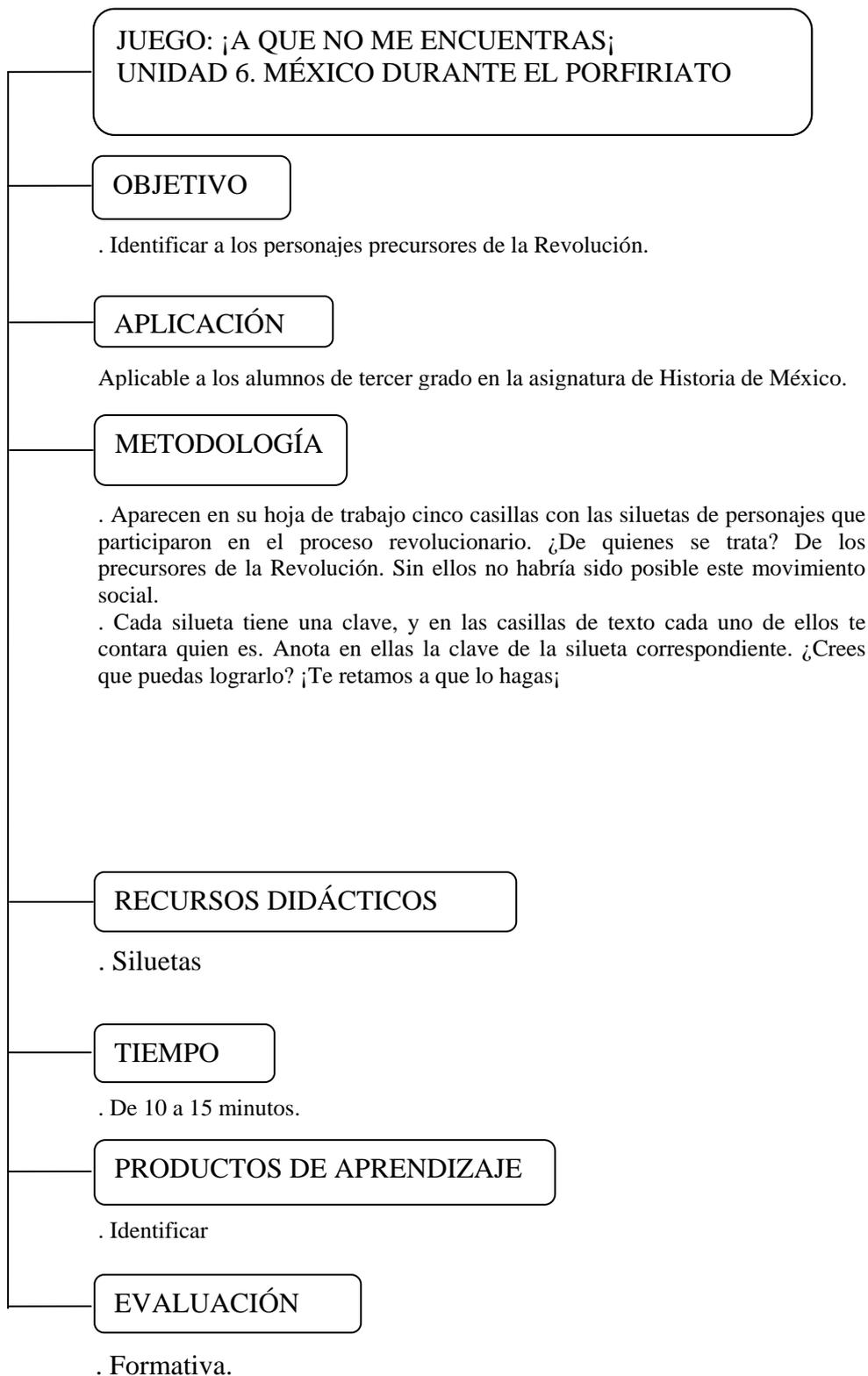
Completa lo que se te pide con una sola palabra. De acuerdo con la información proporcionada y con tus respuestas busca las palabras en la siguiente sopa de letras, marcándolas con un color.

1. Los gobiernos de _____ y Sebastián _____ de Tejada hicieron frente a las dificultades que tenía el país.

Entre sus principales obras están:

2. Se construyeron _____ y centros educativos.
3. Crearon un _____ civil y uno penal para quitar poder a la Iglesia y ordenar la vida social.
4. Muchos de los efectivos del ejército fueron _____ (jubilados).
5. Se negoció gran parte de la deuda _____.
6. Se aplicaron la Leyes de _____.
7. Hubo un intento de conciliar el Estado _____ con la Iglesia.
8. Creció la red de _____ y telégrafos.
9. Se inauguró el ferrocarril de México a _____.

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



¡A QUE NO ME ENCUESTRAS!

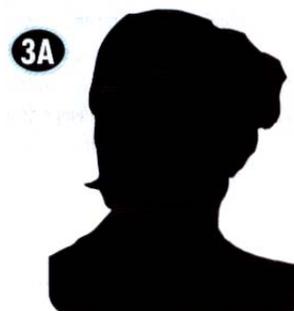
Cada silueta tiene una clave, y en las casillas de texto cada uno de ellos te contará quién es. Anota en ellas la clave de la silueta correspondiente. ¿Crees que puedas lograrlo? ¡Te retamos a que lo hagas!



■ Carmen Serdán



■ Fco. I. Madero



■ Aquiles Serdán



■ Ricardo Flores Magón



Adivina quién



■ Bernardo Reyes

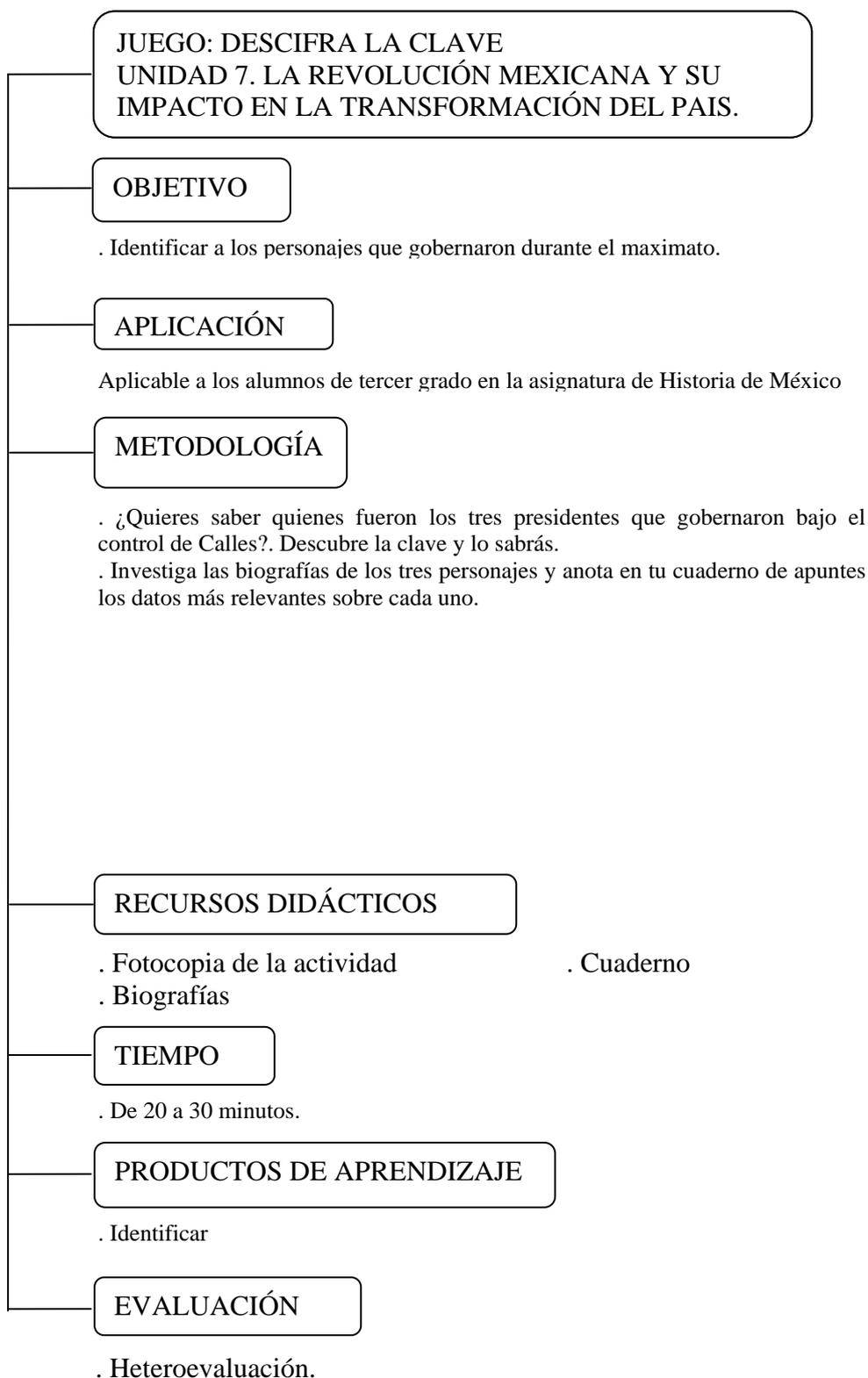
○ Nací y morí en Puebla (2 de noviembre de 1876; 19 de noviembre de 1910). Fui comerciante y opositor a Porfirio Díaz. Me uní al Partido Antirreeleccionista encabezado por Madero, quien había huido a San Antonio, Texas, donde yo lo esperaba. Después tuve la misión de respaldar en Puebla el movimiento que estallaría el 20 de noviembre de 1910. El 18 de ese mes fue allanada mi casa en Puebla. Al resistirme, maté al jefe de policía Miguel Cabrera, lo que ocasionó un motín con varios muertos y heridos. Al día siguiente fui hallado y asesinado en un subterráneo de mi estudio. Me consideran el primer caído de la Revolución Mexicana.

○ Nací en Oaxaca, en 1874. Fui un infatigable periodista y luchador. Con mis hermanos Jesús y Enrique, luché incansablemente para derrocar a Porfirio Díaz. En 1902, escribí en el periódico El Hilo del Ahuizote, y posteriormente fui encarcelado. Obligado a emigrar, me refugié en Los Ángeles, California, donde comencé a publicar Regeneración. En 1916, junto con Librado Rivera, publiqué un manifiesto dirigido a los anarquistas del mundo; por ese motivo fui hecho prisionero. Me condenaron a 20 años de prisión en la isla McNeil (Washington) y me trasladaron a la penitenciaría de Leavenworth, Kansas. El 21 de noviembre de 1922, me hallaron muerto en mi celda.

Nací en Coahuila, el 30 de octubre de 1873. Fundé el Partido Democrático Independiente y publiqué el periódico El Demócrata. Me uní a los hermanos Magón y apoyé económicamente el periódico Regeneración. En la capital, erigí el Centro Antirreeleccionista de México, cuyo lema era "Sufragio efectivo, no reelección". Fui designado candidato presidencial por los partidos Antirreeleccionista y Nacional Democrático. Acusado de conato de rebelión y ultraje ante las autoridades, me enviaron a la prisión de Son Luis Potosí. Obtuve libertad bajo fianza y huí a San Antonio, Texas, donde formulé el Plan de San Luis, en el que expuse una serie de acusaciones contra el régimen porfirista e invitaba al pueblo a levantarse en armas o partir del 20 de noviembre, para dar inicio a la Revolución de 1910. Cuando el Presidente Díaz renuncié a su cargo, se convocó o comicios y resulté electo. Tomé posesión del cargo, junto con José María Pino Suárez como vicepresidente. Poco tiempo después, estalló un golpe de estado encabezado por Bernardo Reyes con la complicidad de Victoriano Huerta, quien fingió combatirlo. Fui aprehendido y renuncié al cargo el 18 de febrero. Cuatro días después, por órdenes de Huerta, me asesinaron junto con Pino Suárez.

Nací en Guadalajara, Jalisco en 1850. Fui Secretario de guerra y Marina de 1900 a 1903. En el año de 1909 rechacé la postulación para la presidencia de la República. Tres veces fui gobernador de Nuevo León, pero dejé el puesto por presión de Porfirio Díaz. Viajé a Europa como Comisionado de la República y a mi regreso participé en la rebelión de Chihuahua, Morelos, Veracruz y Nuevo León. Encabecé la de este último estado contra el Presidente Madero. Luego de ser aprehendido y liberado, sucumbí el 9 de febrero de 1913, en un intento por apoderarme del Palacio Nacional.

Nací en Puebla, en 1875. Fui hermana de Aquiles y Máximo Serdán. El 18 de noviembre de 1910, Miguel Cabrera, jefe de policía, allanó nuestro domicilio, debido a denuncias sobre actividades sediciosas. Aquiles mató al policía de un disparo, lo que produjo un enfrentamiento armado. Subí a la azotea y avisé a la gente que participaba en la rebelión, que allí había armas y municiones. Mi hermano Aquiles murió, pero yo me salvé. Al triunfar Francisco I. Madero, lo acompañé en su gira por el sureste. Cuando trabajaba en la Secretaría de Educación Pública, fallecí el 28 de agosto de 1948.



DESCIFRA LA CLAVE

¿Quieres saber quiénes fueron los tres presidentes que gobernaron bajo el control de Calles? Descifra la clave y lo sabrás. Investigo las biografías de los tres personajes y anoto los datos más relevantes sobre cada uno.

MAXIMATO



Plutarco Elías Calles



Handwritten notes on a blue notepad for the first man.

Handwritten notes on a blue notepad for the second man.

Handwritten notes on a blue notepad for the third man.

CLAVE:

- | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|----|----|---|---|---|---|
| a | b | c | d | e | f | g | h | i | í | j | k | l | m | n | ñ |
| ✓ | 🚲 | □ | 🛡️ | 🏠 | 🚗 | ■ | 🚑 | ⓘ | 📄 | ✈️ | ✳️ | ✦ | ! | ● | 👄 |
| o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z | | | | |
| 🚶 | 🚗 | ⌚ | ✖ | ? | 🏠 | 🔒 | 🚗 | 🎵 | ⊘ | ⊖ | ⊗ | | | | |

A continuación se encuentra su plan educativo, aunque para completarlo tendrás que descifrarlo con el mismo procedimiento que utilizaste en el tema del maximato.

Emprendió _____ de alfabetización.



Implementó _____ de capacitación manual y agrícola para los maestros.



Adoptó principios de la _____ de acción de John Dewey.



Se incluyeron en la _____ la Historia, Geografía, Higiene,



Medicina moderna y apoyo a las artesanías.

Fundó el Departamento de _____ para difundir y promover las artes.



Impulsó el _____ cultural con otros países del Latinoamérica.



Incorporó a la minoría indígena por medio del sistema escolar _____.



Rescató, promovió y patrocinó las _____ populares.



Como un visionario cultural, Vasconcelos fundó su fe en el mestizaje _____



Y _____.



Su mensaje de universalidad era:

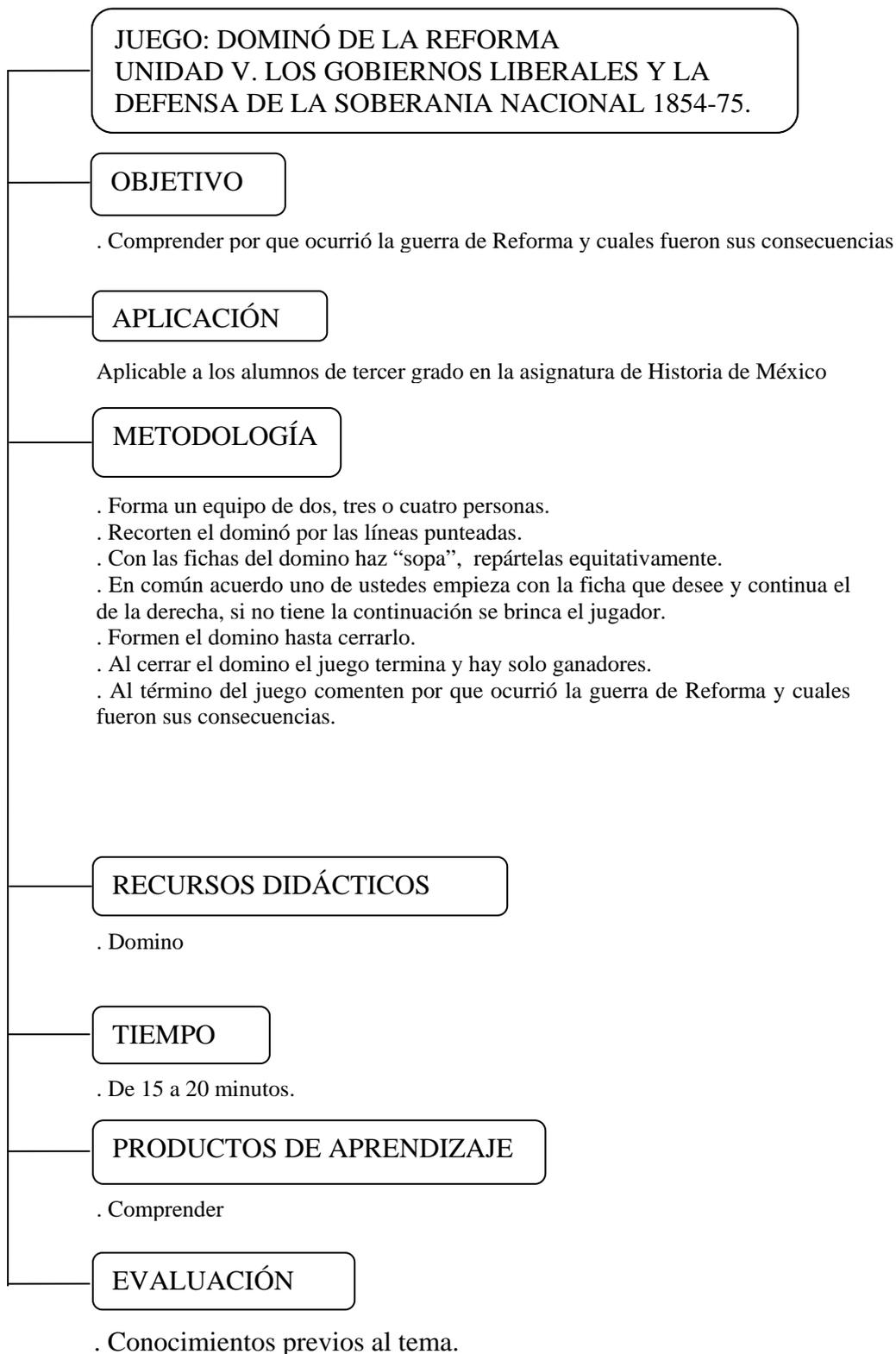
“Por mi raza hablará el espíritu”



José Vasconcelos

CLAVE:

a	á	b	c	d	e	f	g	h	i	í	j	k	l	m	n	ñ
☼	➤	☼	☼	☼	☼	☼	☼	☼	☼	☼	☼	☼	●	○	■	↗
o	ó	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z				
□	↕	□	□	□	▲	▼	◆	◇	◐							



DOMINÓ DE LA REFORMA



	<p>Proceso histórico que abarcó de 1854 a 1876 y que significó un paso determinante para el desarrollo del capitalismo en nuestro país</p>
<p>Sebastián Lerdo de Tejada</p>	

	<p>Plan proclamado por el general Florencio Villarreal el 14 de marzo de 1854 en contra de Antonio López de Santa Anna</p>
<p>La Reforma</p>	

	<p>Liberal mexicano que quedó como presidente provisional al triunfo de la Revolución de Ayutla</p>
<p>Plan de Ayutla</p>	

	<p>Ley que suprimió los fueros eclesiásticos y militares</p>
<p>Juan Álvarez</p>	

	<p>Ley que prohibía a las corporaciones civiles y religiosas tener propiedades</p>
<p>Ley Juárez</p>	

	<p>Constitución promulgada en Querétaro y que estableció la República Federal como sistema de gobierno e incorporada a ella las leyes Juárez y Lerdo</p>
<p>Ley Lerdo</p>	

	<p>Plan proclamado por el general Félix Zuloaga en el que desconocía la Constitución de 1857</p>
<p>Constitución 1857</p>	

	<p>Presidente liberal que se adhirió al Plan de Tacubaya</p>
<p>Plan de Tacubaya</p>	

	<p>Lugar en que fueron fusilados Maximiliano, Miramón y Mejía el 19 de junio de 1867</p>
<p>Mariano Escobedo</p>	

	<p>Guerra en la que se enfrentan los liberales y los conservadores</p>
<p>Ignacio Comonfort</p>	

	<p>Leyes promulgadas por el presidente Juárez en la ciudad de Veracruz, en las que se lograba la separación de la Iglesia y el Estado.</p>
<p>Guerra de Reforma</p>	

	<p>Partido que agrupaba los aristócratas y a la Iglesia y que pugnaba por que el país volviera a la monarquía</p>
<p>Leyes de Reforma</p>	

	<p>Etapas históricas que se inicia con la entrada de Juárez a la Cd. de México</p>
<p>Cerro de las Campanas, Querétaro</p>	

	<p>Partido que fortalecía el republicanismo y terminaba con los privilegios de la Iglesia y de los fueros del ejército</p>
<p>Conservador</p>	

	<p>Tratado que cedía a los norteamericanos el tránsito libre por el Istmo de Tehuantepec</p>
<p>Liberal</p>	



<p>Mac Lane Ocampo</p>	<p>Político liberal autor de la ley del Registro Civil</p>
<p>Mac Lane Ocampo</p>	

<p>Melchor Ocampo</p>	<p>Batalla que dio fin a la guerra de Reforma, con el triunfo liberal a los órdenes del general Jesús González Ortega</p>
<p>Melchor Ocampo</p>	

<p>Calpulalpan</p>	<p>Alianza militar y contra México integrada por España, Inglaterra y Francia como resultado de la Convención de Londres</p>
<p>Calpulalpan</p>	

<p>Triple Alianza</p>	<p>Tratados firmados el 9 de abril de 1862, mediante los cuales México se comprometía a reanudar los pagos de la deuda externa</p>
<p>Triple Alianza</p>	

<p>Tratado de la Soledad</p>	<p>Emperador francés que ordenó a sus tropas invadir México</p>
<p>Tratado de la Soledad</p>	

<p>Napoleón III</p>	<p>General jefe del Ejército Mexicano durante la batalla del 5 de mayo de 1862 en Puebla</p>
<p>Napoleón III</p>	

<p>Ignacio Zaragoza</p>	<p>Convenio entre Napoleón III y Maximiliano de Habsburgo para la intervención francesa en México</p>
<p>Ignacio Zaragoza</p>	

<p>Tratado de Miramar</p>	<p>Archiduque austriaco que estableció el Segundo Imperio Mexicano en 1864</p>
<p>Tratado de Miramar</p>	

<p>La República Restaurada</p>	<p>Político liberal que asume la presidencia al morir Juárez en 1872</p>
<p>La República Restaurada</p>	

<p>Maximiliano de Habsburgo</p>	<p>Guerra civil nortamericana que favoreció la intervención francesa en México</p>
<p>Maximiliano de Habsburgo</p>	

<p>Guerra de Secesión</p>	<p>Comandante en Jefe del Ejército Expedicionario Francés durante el imperio de Maximiliano</p>
<p>Guerra de Secesión</p>	

<p>Aquiles Bazaine</p>	<p>Militar liberal que derrotó al Ejército Imperial el 2 de abril de 1867 en Puebla</p>
<p>Aquiles Bazaine</p>	

<p>Porfirio Díaz</p>	<p>Jefe del Ejército Liberal que venció a las tropas del Emperador Maximiliano en la ciudad de Querétaro el 15 de mayo de 1867</p>
<p>Porfirio Díaz</p>	

JUEGO: LA BARAJA ESPAÑOLA UNIDAD VII. LA REVOLUCIÓN MEXICANA Y SU IMPACTO EN LA TRANSFORMACIÓN DEL PAÍS.

OBJETIVO

- . Identificar a los personajes que participaron en el movimiento revolucionario y post revolucionario

APLICACIÓN

Aplicable a los alumnos de tercer grado en la asignatura de Historia de México.

METODOLOGÍA

- . ¿Conoces la baraja española?. En esta ocasión te presentamos una adaptación de ella con algunos de los personajes que participaron en el movimiento revolucionario y en otros en las primeras décadas post revolucionarias, con las cartas te invitamos a que realices algunas actividades y juegues con ellas.
- . Escoge 5 barajas y escribe una narración con las figuras.
- . Elige una carta con un personaje.
- . Investiga sus datos biográficos y realízale una entrevista.
- . Juega a las adivinanzas.
- . Elige una carta y describe sus características para que tus compañeros adivinen de quien se trata, para aumentar el grado de dificultad pueden emplear sinónimos, metáforas o analogías en la redacción para que no resulten tan obvias. Puedes jugar con ellas pokar, conquian y todos los juegos con barajas que propongas. Así que... a divertirte.

RECURSOS DIDÁCTICOS

- . Barajas

TIEMPO

- . De 20 a 30 minutos.

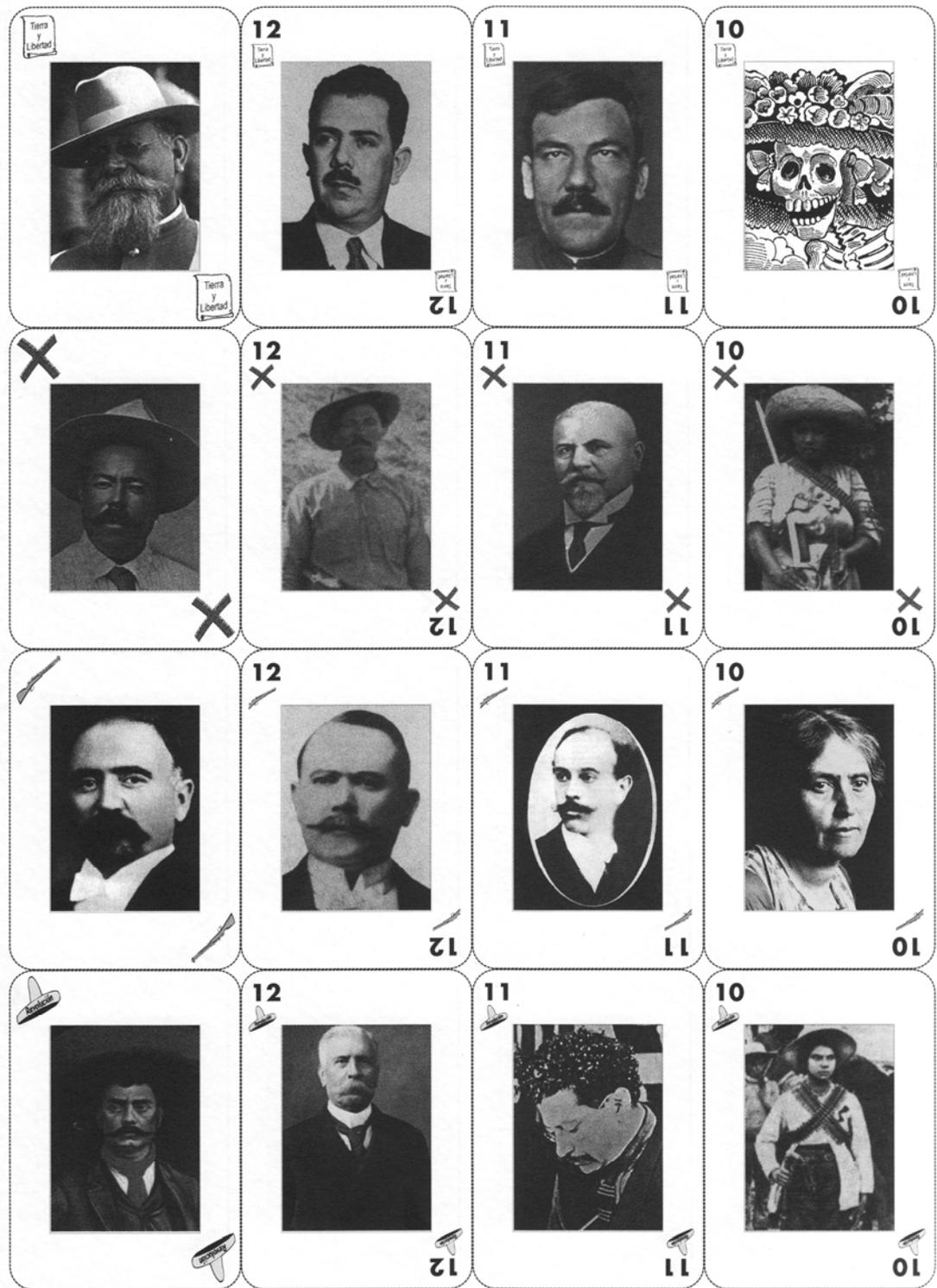
PRODUCTOS DE APRENDIZAJE

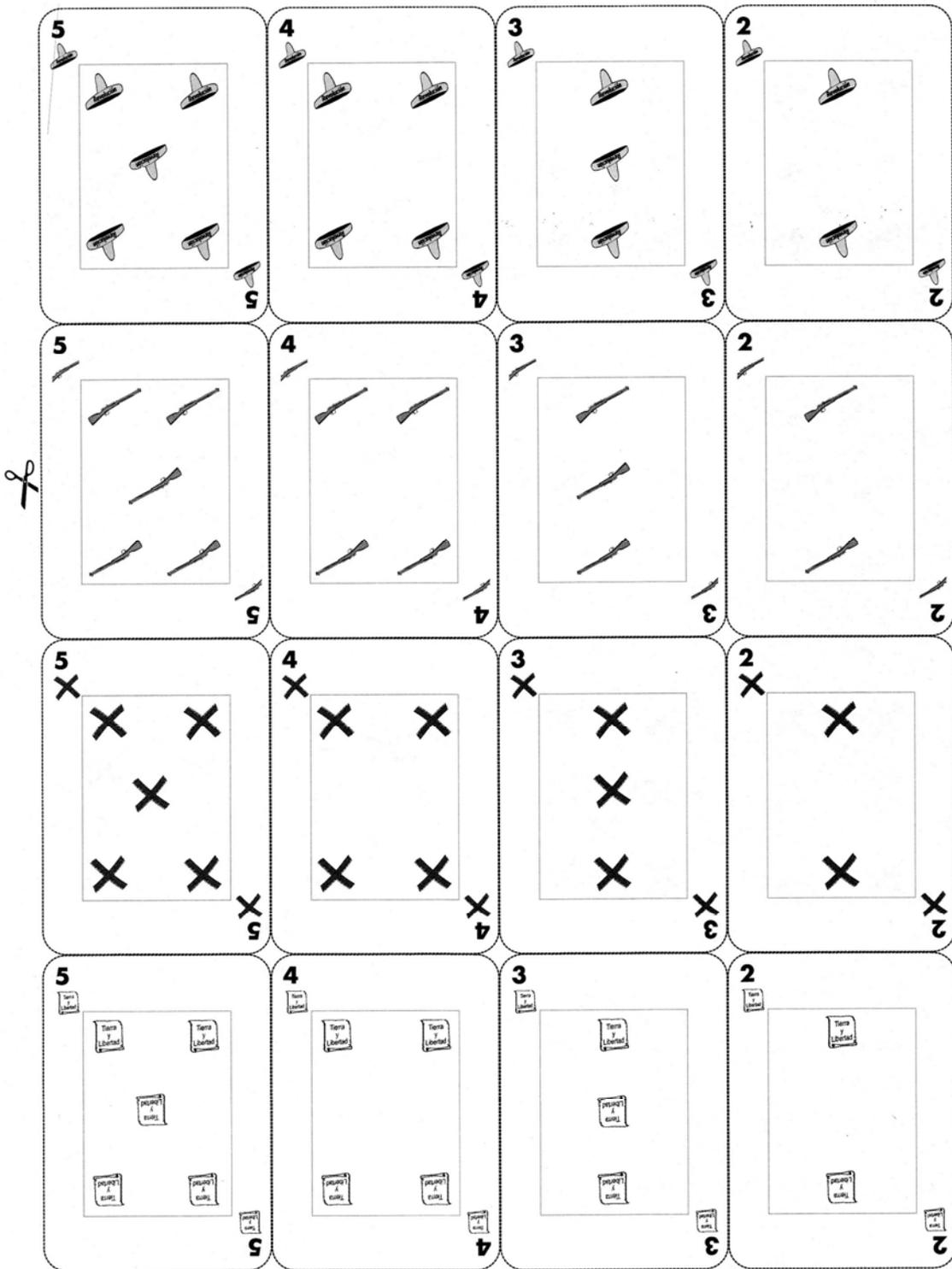
- . Identificar

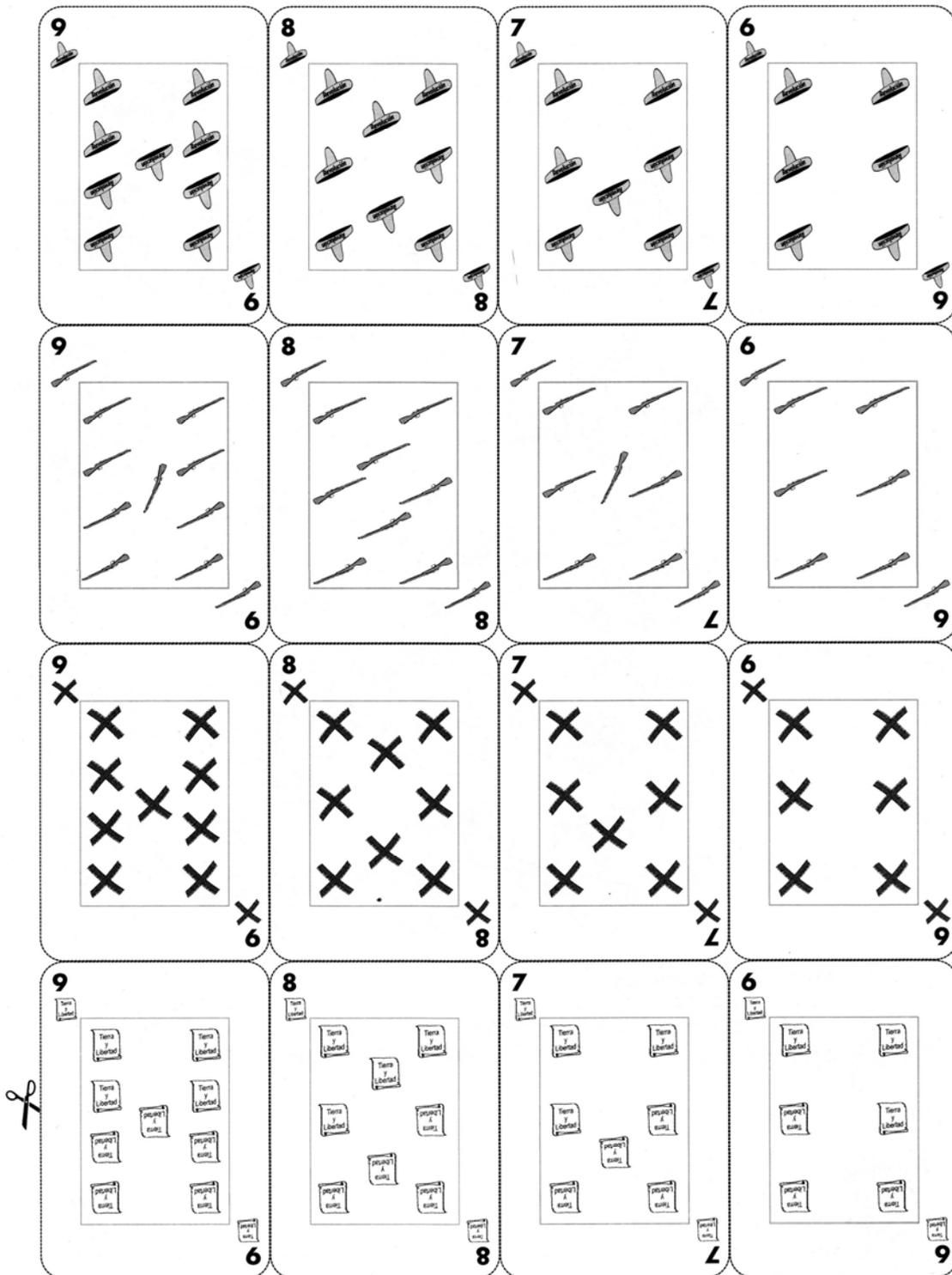
EVALUACIÓN

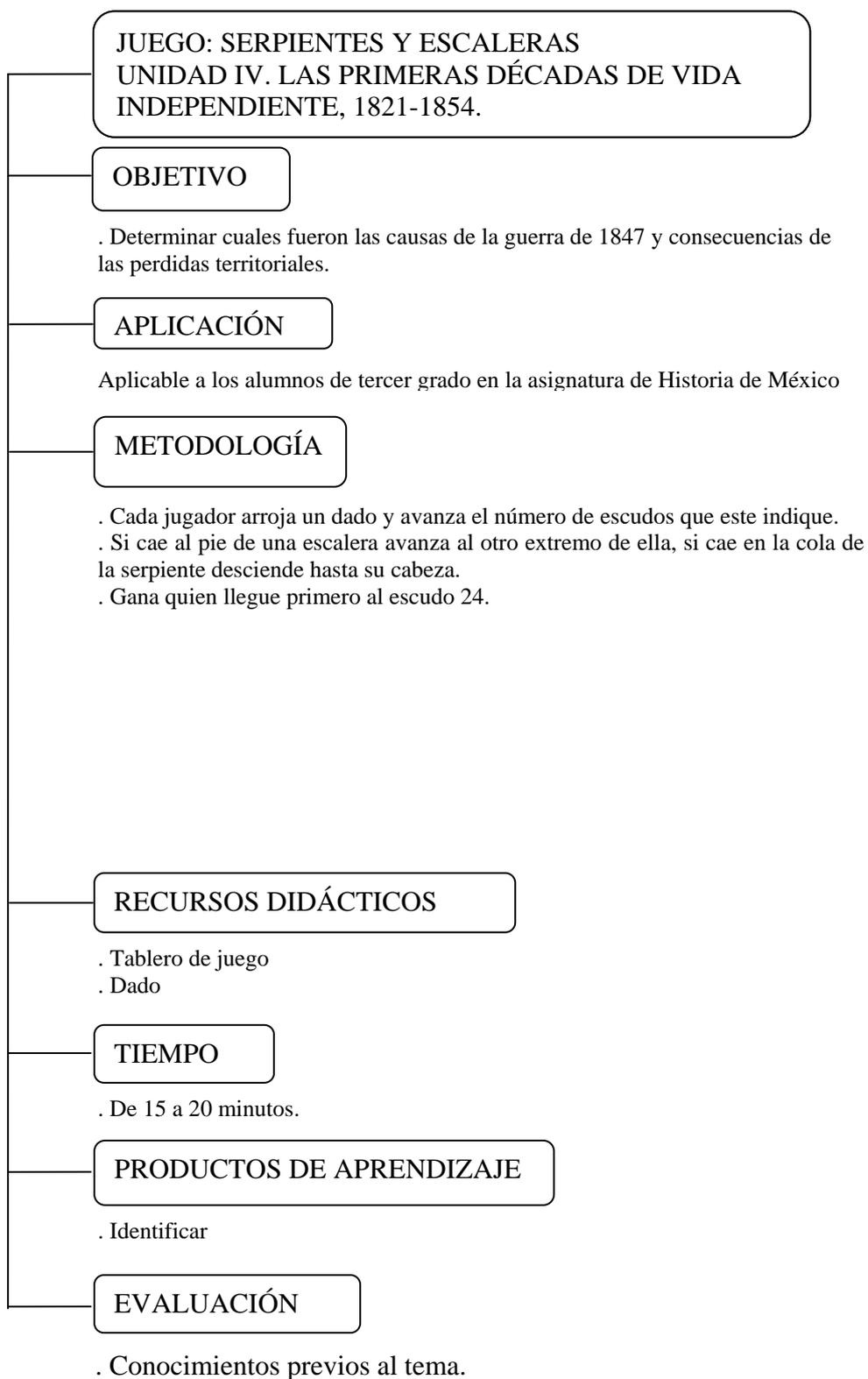
- . Investigación
- . Participación en el juego

LA BARAJA ESPAÑOLA





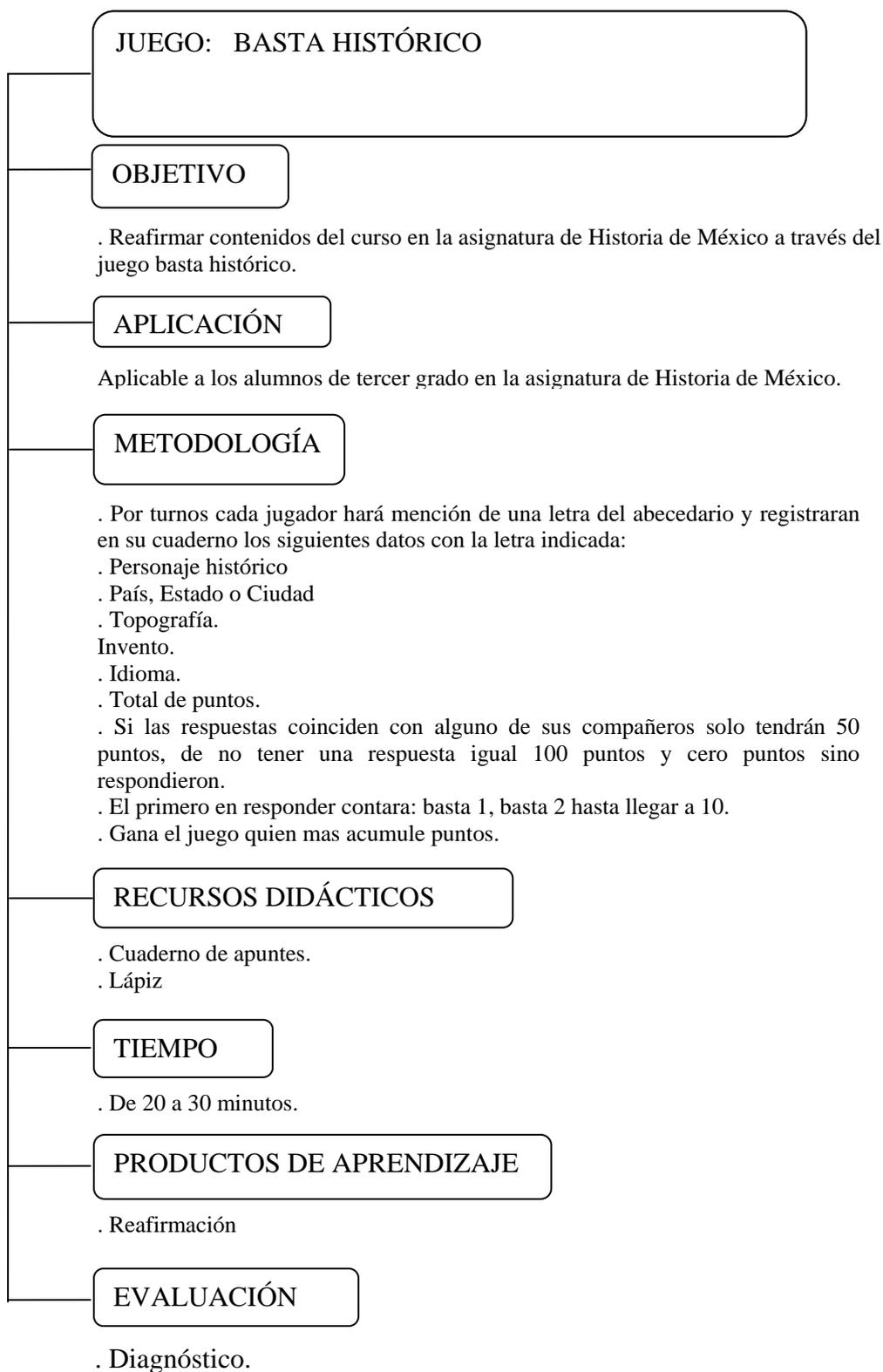


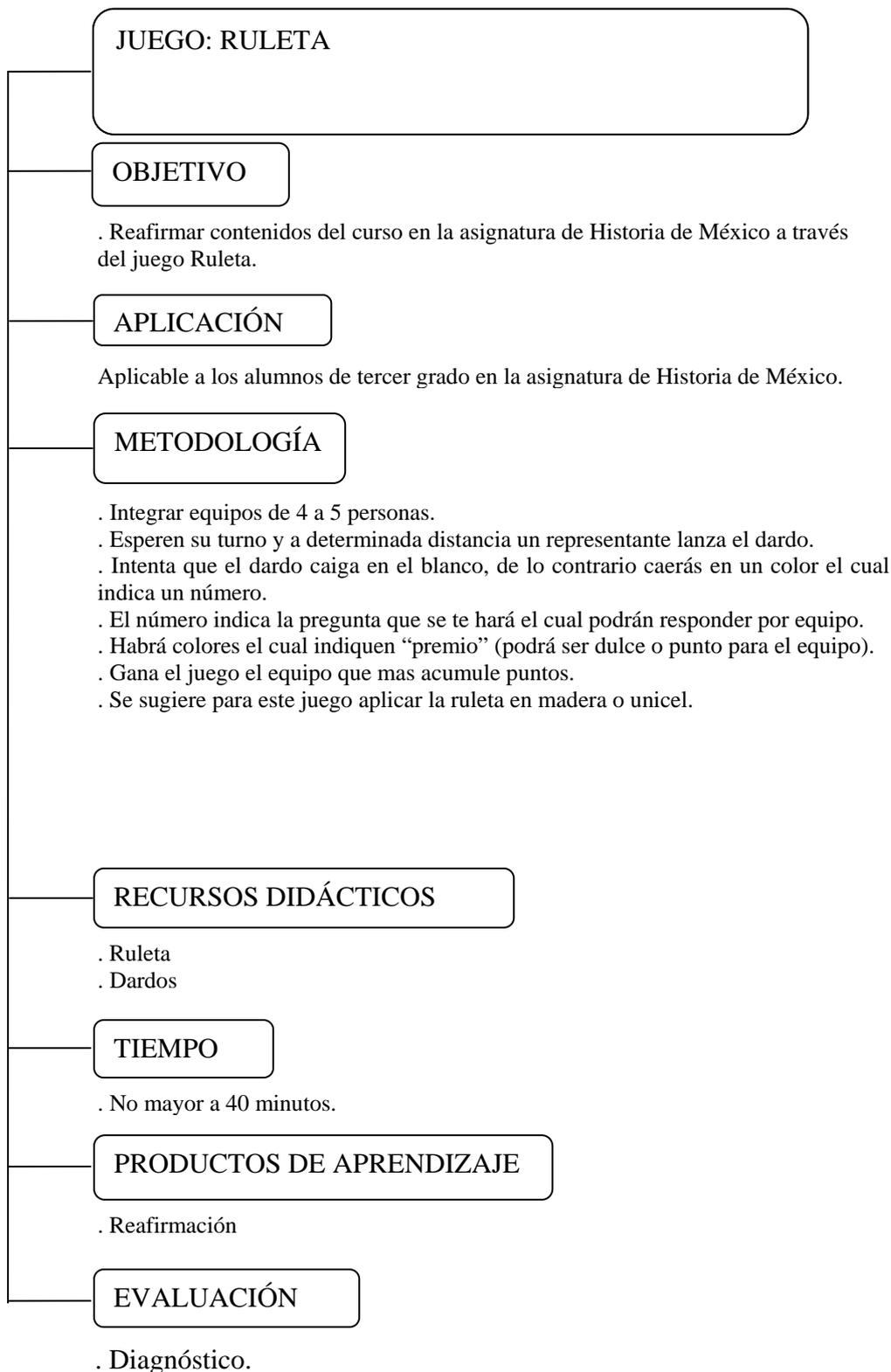


SERPIENTES Y ESCALERAS

LA GUERRA DE 1847 Y LAS PÉRDIDAS TERRITORIALES
(Serpientes y escaleras)







RULETA



JUEGO: OCA HISTORICA

OBJETIVO

. Reafirmar contenidos del curso en la asignatura de Historia de México a través del juego Oca Histórica.

APLICACIÓN

Aplicable a los alumnos de tercer grado en la asignatura de Historia de México.

METODOLOGÍA

. Por turnos cada jugador lanza un dado y avanza el número de casillas que este indique.

Si al avanzar cae en una casilla que contenga una oca repite turno avanzando otro número igual de casillas.

. Si al avanzar cae en una de las siguientes casillas asumirá su castigo.

Casilla	Castigo
15	Pierde dos turnos
46	Regresa a la casilla 25
47	Reiniciar el juego
48	Regresa a la casilla 40
62	Se queda ahí hasta que otro lo releve

. Ganara el jugador que llegue a la casilla 63 del México actual.

RECURSOS DIDÁCTICOS

. Tablero Oca Histórica

TIEMPO

. No mayor a 40 minutos

PRODUCTOS DE APRENDIZAJE

. Reafirmación

EVALUACIÓN

. Diagnóstico.

OCA HISTÓRICA

Oca histórica

MEXICO ACTUAL 63

INSTRUCCIONES

- Por turno, cada jugador lanza un dado y avanza el número de casillas que éste indique.
- Si al avanzar cae en una casilla que contenga una oca, repite turno avanzando otro número igual de casillas.
- Si al avanzar cae en una de las siguientes casillas asumirá su castigo.

Casilla	Castigo
13	Perde dos turnos
46	Regresa a la casilla 25
41	Regresa al juego
48	Regresa a la casilla 40
62	Se queda allí hasta que otro lo releve.

63 • Ganará aquel jugador que llegue a la casilla 63 del México actual.

1 POBLAMIENTO AMERICANO

2 RESTOS MAS ANTIGUOS

3 OLMECAS

4 TOLTECAS

5 ARQUITECTURA PREHISPANICA

6 TEOTIHUACAN

7 MAYAS

8 TOLTECAS

9 CODICES

10 MAYAS PEREGRINACION ATECA

11 EXPANSION MEXICA

12 EXPLORACIONES ESPAÑOLAS

13 ENCUENTRO DE DOS CULTURAS

14 INTERCAMBIO CULTURAL

15 CONQUISTA ESPAÑOLA

16 EPOCAMEINDA

17 MINERIA

18 MISIONES

19 CASTAS

20 RELIGION CATOLICA

21 RESEMINTO

22 CULTURA MEXICANA

23 APORTACIONES CATOLICAS

24 REBELIONES INDIGENAS

25 EXPLORACION COLONIAL

26 MISIONES CULTURALES

27 IDEAS DE LIBERTAD

28 GONDO DE POLVORA

29 ESTADUARTO GUADALUPANO

30 MAXIMATO

31 MONTE DE LAS CRUCES

32 ASOCIACION DE LA RESCAANTO

33 FUSILAMIENTO DE CAUDILLOS

34 ETAPA DE ORGANIZACION

35 CAMPAÑA DE MODELOS

36 CONSTITUCION DE APATZINGAN

37 ETAPA DE ASISTENCIA

38 EJERCITO TRIUNFANTE

39 CONSOLIDACION INDEPENDENCIA

40 IMPERIO DE TURBIDE

41 LA REPUBLICA

42 CONSTITUCION 1824

43 REFORMA LIBERAL DE 1833

44 SEPARACION DE TEXAS

45 IDEAS LIBERALES

46 GUERRA DE LOS PASTELES

47 PERDIDA TERRITORIAL

48 JUICADANA DE SANTAYANA

49 CIUDADURA

50 LEYES DE REFORMA

51 REVOLUCION MEXICANA

52 NACIONALISMO

53 CONSTITUCION DE 1917

54 MISIONES CULTURALES

55 GUERRA CRISTERA

56 ORGANIZACIONES OBRERAS

57 EXPANSION PETROLERA

58 EXTENSION EDUCATIVA

59 CONFLICTO SOCIAL 1968

60 DEMOLICION ECONOMICA

CONCLUSIONES

Este tema y propuesta de tesis parte de una experiencia frente a grupo como docentes.

Desafortunadamente el pedagogo en nuestro país, su campo laboral es limitado y sin reconocimiento alguno y peor aún que solo tienen el concepto o es visto para la mayoría de las personas como el sustituto del maestro o el cuida niños.

En las instituciones educativas al pedagogo lo ubican como el “comodín” o cómo el “todólogo” porque en el área que lo ubiquen piensa que pueden cubrir todas las expectativas de las instituciones.

Entre una de las tantas experiencias que hemos tenido como docentes frente a grupo es precisamente que al hablarles a los alumnos de la asignatura de historia, es ver la poca disponibilidad y falta de interés por la asignatura y comentarios como: ¡qué aburrido!, ¿para qué me va a servir?, ¡siempre es lo mismo!, ¡memorizar fechas!, ¡resúmenes!, ¡cuestionarios!, entre otros comentarios.

De ahí surgió el interés e inquietud por proponer otra forma distinta de trabajo en la asignatura de Historia de México y que mejor a través de una actividad que disfrutamos y a la vez aprendemos, el juego.

Una de las ventajas que encontramos en la realización de este trabajo es que conocemos algunas de las necesidades prioritarias del alumno y una de ellas es romper con las clases tradicionalistas y darles otra opción de trabajo más activa.

Nos permitió entender más al ser humano y que parte de su naturaleza es el juego y que de esto depende de su formación en un futuro.

También nos permitió conocer todos los beneficios que trae consigo al poner en práctica el juego en cualquier situación.

El juego será también para nosotros una herramienta didáctica a implementar y adaptar en cualquier asignatura como recurso en el proceso aprendizaje del alumno.

La propuesta de trabajo es más práctica, activa y divertida.

Sería grato saber que esta propuesta de trabajo pueda ser considerada por todas las personas que trabajan en el terreno educativo y padres de familia, quienes tienen una gran responsabilidad en el proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos y de sus hijos.

Los resultados del trabajo en forma general fueron satisfactorios.

Con respecto a las limitaciones que enfrentamos al realizar este trabajo de tesis fue en primera instancia el factor tiempo sobre todo porque laboramos en ambos turnos y el desgaste era tanto físico como mental lo que en ocasiones no nos permitía avanzar en el trabajo.

Durante las guías de observación en ocasiones salían temprano o tenían programadas otras actividades, sobre todo porque estas guías se realizaron en el último bimestre del ciclo escolar, por lo que en este aspecto las muestra fueron solo ilustrativas.

Con relación al vínculo que esta propuesta de trabajo tiene con el quehacer pedagógico podemos decir lo siguiente:

El pedagogo, es el profesionalista que tiene una formación meramente humanística, técnica, teórica instrumental, conceptual, que le permite analizar a la educación, entendida esta como un fenómeno social, dada a partir de la misma práctica (75).

Puede contribuir a dar orden a problemas educativos, con posibilidades de intervención.

En México, su campo laboral es reconocido y solo es visto como sustituto del maestro, aunque en otros espacios debe y puede incursionar, en campos como: capacitación, orientación familiar, sexual, educación de adultos, orientación y formación al docente, entre otras.

Sin embargo, su participación en la docencia no es práctica, aún teniendo esta posibilidad la cual le permitiría tener mayor apertura en medida que se capacite, ya que cuenta con las herramientas teóricas necesarias en: psico-pedagogía, socio-pedagogía, histórico-antropológico y didáctica.

(75) HOYOS Medina Carlos Ángel, (2003). Et al. *Proceso y prácticas de formación universitaria*. Centros de Estudios Sobre la Universidad (CESU) UNAM. México. p. 17.

Asimismo el pedagogo cuenta con elementos que le posibilitan intervenir en otros ámbitos, como la cultura; encargándose de promoverla a partir de eventos, como: teatro, eventos sociales, conferencias, correos de libro, atención a niños maltratados, familias con amenaza de separación, planes y programas sobre valores en la sociedad y programas de atención a enfermedades sexuales.

De acuerdo a ello, la labor del pedagogo, es sumamente amplia, por lo que debe responder a conflictos educativos, principal objeto de estudio, con programas que apoyen a cubrir de la mejor manera las necesidades que se requieren, sobre todo en programas atractivos que despierten en los alumnos el interés por aprender de manera divertida, a través del juego, tema central de nuestra propuesta de tesis.

El pedagogo debe reflexionar sobre su quehacer profesional como algo que le de oportunidad de desarrollarse en los diversos ámbitos que le competen, por lo que es menester de la presente propuesta dar alternativas a las problemáticas al que nos enfrentamos dentro del ámbito educativo, principal compromiso de la pedagogía con la educación.

ANEXO 2

Guía de Observación Relativa al Desarrollo de la práctica Docente de la Asignatura de Historia de México de la Secundaria “Ricardo Flores Magón” del Turno Vespertino

Parte: Práctica Docente.

	MB	B	R	D	NP
*Se presento puntual a la clase.....	()	()	()	()	()
*Presentación de tema.....	()	()	()	()	()
* Paso lista de asistencia.....	()	()	()	()	()
*Se apoya en su planeación anual.....	()	()	()	()	()
*Propósitos del tema.....	()	()	()	()	()
*Dosificación de programa.....	()	()	()	()	()
*Planeación semanal al corriente.....	()	()	()	()	()
*Correlación de actividades.....	()	()	()	()	()
*Material didáctico acorde a la planeación.....	()	()	()	()	()
*Propicia la participación de los alumnos en clase.....	()	()	()	()	()
*Controla adecuadamente la disciplina en clase.....	()	()	()	()	()
*Uso del libro de apoyo.....	()	()	()	()	()
*Manifiesta actitudes de respeto y atención a los alumnos.....	()	()	()	()	()
*Cuida la formación de hábitos y actividades: aseo, orden, cooperación, etc.....	()	()	()	()	()
*Su presencia personal es pulcra.....	()	()	()	()	()
*Mantiene comunicación con los orientadores de los grupos a su cargo.....	()	()	()	()	()
*Propicia dinámicas o juegos dentro del grupo.....	()	()	()	()	()
*Reafirma contenidos.....	()	()	()	()	()
*Evalúa.....	()	()	()	()	()
*Dominio del tema.....	()	()	()	()	()

Simbología

MB
B
R
D
NP

Tabla de Calificación

Muy bien
Bien
Regular
Deficiente
No presentó

BIBLIOGRAFÍA

FUENTES PRIMARIAS

- **ABAGNANO** Y Visalberghi, (1992). *Historia de la pedagogía*. Edit. Fondo de Cultura Económica.
- **AGUILAR** R. Miguel A, (2005). *PISA para los docentes. La evaluación como oportunidad de aprendizaje*. SEP. México.
- **ARANCIBIA** C. Violeta, et al (1985). *Psicología de la educación*. Edit. Alfa omega-México.
- **ARENA** Zorrilla Santiago, (2001). *Introducción a la metodología de la investigación*. Edit. Aguilar, León y Cal. México.
- **BARRY** J. Wadsworth, (2000). *Teoría de Jean Piaget del desarrollo cognoscitivo y afectivo*. Edit. Diana.
- **BUSTAMANTE** Castillo Justino, et al (2003). *Programas de Escuelas de Calidad PEC*. Edit. Escuelas de Calidad SEN. México.
- **CALERO** Pérez Mavilo, (2003). *Educar jugando*. Edit. Alfaomega. México.
- **CARRETERO** Mario, (1993). *Constructivismo y educación*. Edit. Luis Vives.
- **CHÁTEAU** Jean, (2003). *La psicología de los juegos infantiles*. Edit. Fondo de Cultura Económica.
- **CHÁTEAU** Jean, (2003). *Los grandes pedagogos*. Edit. Fondo de Cultura Económica.
- **COMENIO** Juan Amós, (2005). *Didáctica magna*. Edit. Porrúa. México.
- **DELORS** Jaques, (1997). *La educación encierra un tesoro*. Edit. UNESCO. México.
- **DEWEY** John, (1995). *Democracia y educación*. Edit. Morata. Madrid.
- **DIAZ** Barriga Arceo Frida, (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Edit. MC Graw Hill.
- **FERREIRO** Gravié Ramón, (2000). *Nuevas estrategias de aprender a enseñar*. Edit. Red Latinoamericana Talento.

- **FREINET** Celestin, (1996). *La educación por el trabajo*. Edit. Fondo de Cultura Económica. México.
- **FREIRE** Paulo, (1989). Edit. Fondo de Cultura Económica.
- **GARCÍA** Avilés Alfredo, (1996). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Edit. Plaza y Valdés P y V. México.
- **GIUSEPPE** Nérici Imídio, (1973). *Hacia una didáctica general dinámica*. Edit. Kapelusz. Buenos Aires.
- **GONZALBO** Aizpuru Pilar, (1995). *Historia de la educación en la época colonial*. Edit. Colegio de México. México.
- **HOYOS** Medina Carlos Ángel, et al (2003). *Proceso y prácticas de formación universitaria*. Centros de Estudios Sobre la Universidad (CESU) UNAM. México.
- **JIMENEZ** Alarcón Concepción, (1997). *La escuela nacional de maestros sus orígenes*. Edit. Secretaria de Educación Pública. SEP. México.
- **KONSTANTINOV**, (1994). *Historia de la pedagogía*. Edit. Offset Lorenzana. México.
- **LARROLLO** Francisco, (1982). *Historia general de la pedagogía*. Edit. Offset Larios. México.
- **LARROLLO** Francisco, (1882). *La ciencia de la educación*. Edit. Porrúa. México.
- **LEMUS** Luis Arturo, (1981). *Pedagogía. Temas fundamentales*. Edit. Kapelusz. Buenos Aires.
- **MONTESORI** Dimitrius Yagáis, (1998). *Vida y obra*. Edit. Fondo de Cultura Económica. México.
- **ROJAS** Soriano Raúl, (2003). *Guía para realizar investigaciones sociales*. Edit. Plaza y Valdés P y V. México.
- **SAMPIERI** Hernández Roberto, et al (2003). *Metodología de la investigación*. Edit. MC Graw Hill. México.
- **SOLANA** Fernando, et al (1982). *Historia de la educación pública en México*. Edit. Fondo de Cultura Económica. México.
- **VALADEZ** Aurea Estela, (1994). *El sentido del juego en el niño*. Edit. México
- **WALLON** Herí, (1997). *La evolución psicológica del niño*. Edit. Grijalbo.

FUENTES SECUNDARIAS

- **ABAGNANO** Incola, (1983). *Diccionario de filosofía*. Edit. Fondo de Cultura Económica. México-Buenos Aires.
- *Diccionario de psicología y pedagogía*, (1999). Edit. Cultural, Madrid-España.
- *Diccionario de psicología y pedagogía*, (2001). Edit. EURO-MÉXICO.
- *La escuela. Enciclopedia practica de pedagogía. Tomo II*. Edit. Planeta. Barcelona-España.
- *Plan y programas de estudio*, (1993). Educación básica. Primaria. Edit. Fernández. México.
- **VAZQUEZ** Valerio Francisco Javier, (2006). *Modernas estrategias para la enseñanza. Tomo. II*. Edit. EURO-MÉXICO.

FUENTES ELECTRÓNICAS

- <Http://www.conocimientosweb.net/portal/article>
- <http://www.Universidadabierta.educ.mx/Biblio/c/ceballos%20AngelesEsc.Tradicional.Htm>.
- “Reforma”. Microsoft. En carta 2007 [DVD], Microsoft Corporation, 2006.