

43



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
IZTACALA

PROPUESTA DE UNA ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA
DE LA HISTORIA PREHISPANICA EN MEXICO.

298447

T E S I S

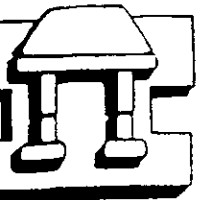
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGIA
P R E S E N T A N :
MIRIAM CORTES ALCANTARA
MARCO ANTONIO SANCHEZ DAVILA

COMISION DICTAMINADORA:

LIC. ANDRES SANCHEZ MOGUEL.

LIC. GABRIELA ALEJANDRA GONZALEZ RUIZ.

LIC. ALFONSO BUSTOS SANCHEZ



IZTACALA

TLALNEPANTLA, EDO. DE MEXICO,

2001



Universidad Nacional
Autónoma de México



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 está 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.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestros padres por su esfuerzo realizado para ofrecernos una profesión y por su apoyo, comprensión y paciencia que siempre nos brindaron sin cuestionamientos.

Al Lic. Andres Sánchez Moguel quien ha sido eje fundamental en nuestra formación profesional y que con extrema paciencia y firmeza nos orientó para que la presente investigación se llevara a cabo.

A la Lic. Gabriela Alejandra González Ruiz por su tiempo y consejos que nos ayudaron en gran medida para poder concretar nuestro trabajo de investigación.

Al Lic. Alfonso Bustos Sánchez cuyas estrictas observaciones nos permitieron realizar un mejor trabajo de tesis.

ÍNDICE

RESUMEN	4
INTRODUCCIÓN.....	5
CAPITULO 1.	
ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.....	9
1.1 El Libro de Texto.....	9
1.1.1 Surgimiento del Libro de Texto Gratuito.....	9
1.1.2 Primer Reforma al Libro de Texto Gratuito.....	11
1.1.3 Segunda Reforma al Libro de Texto Gratuito.....	14
1.2 El Método Tradicional de Enseñanza.....	22
1.3 ¿Por qué Buscar Otras Estrategias de Enseñanza?.....	25
1.4 Otras Estrategias para Enseñar Historia.....	27
1.4.1 El uso del Libro de Texto de Historia.....	27
1.4.2 Lectura y Análisis del Libro de Texto en Clase.....	28
1.4.3 Las Actividades.....	28
1.4.3.1 Reflexión Sobre el Texto.....	29
1.4.3.2 Ordenamiento de Hechos Históricos.....	29
1.4.3.3 Lectura de Mapas.....	30
1.4.3.4 Investigación.....	30
1.4.3.5 Imaginación.....	31
1.4.4 Diversificación de Fuentes de Información.....	31
1.4.5 Testimonios Materiales.....	32
1.4.6 Testimonios Orales.....	32
1.4.7 Documentos.....	32
1.4.8 Lectura y Elaboración de Lineas de Tiempo.....	33
1.4.9 Lectura y Elaboración de Mapas Históricos.....	34
1.4.10 Conferencia Escolar.....	34
1.4.11 La Historieta.....	34
1.4.12 Ejercicios de Simulación e Imaginación Histórica.....	35
1.4.13 Escenificación y Teatro Guiñol.....	35
1.4.14 Noticiario Histórico.....	36

1.4.15 Carta a Personajes del Pasado.....	36
---	----

CAPITULO 2.

EL PAPEL DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN NUESTRA VIDA COTIDIANA Y COMO MEDIO DE APRENDIZAJE.....	39
---	----

2.1 El Juego Práctico, Simbólico y de Sociedad.....	40
2.2 El Juego en las Etapas de Desarrollo del Niño y la Edad Adulta.....	43
2.3 El Juego y la Cultura.....	53
2.4 El Uso del Juego en el Terreno Educativo.....	56
2.4.1 Tipos de Juego para el Ambiente Escolar.....	59

CAPITULO 3.

EL JUEGO DE ROL (RPG).....	64
----------------------------	----

3.1 Definición e Historia del RPG.....	64
3.1.1 El Psicodrama.....	65
3.1.2 El Juego de Rol o RPG.....	67
3.2 Características del RPG.....	69
3.3 Dinámica del RPG.....	75
3.4 Reglas e Instrumentos para el RPG.....	80

CAPITULO 4.

LA ESTRATEGIA EXPERIMENTAL DISEÑADA.....	84
--	----

4.1 El RPG Como Estrategia para la Enseñanza de la Historia.....	84
4.1.1 La Edad Elegida para los Participantes en la Estrategia.....	85
4.1.2 La Función de los Participantes en la Estrategia.....	86
4.1.3 El Proceso para la Elaboración de la Estrategia.....	87
4.1.4 Una Reflexión sobre la Estrategia.....	89
4.2 Reglas del Sistema S.E.R.E.H.....	90
4.2.1 Generación del Personaje.....	91
4.2.2 Reglas para el Combate.....	92
4.2.2.1 Cálculo del Daño.....	92
4.2.2.2 Regla de Éxito y error.....	92

4.2.2.3 Tirada Sorpresa.....	93
4.2.2.4 Combate Cuerpo a cuerpo.....	93
4.2.2.5 Combate a Distancia.....	93
4.2.3 Magia.....	94
4.2.4 Reglas de Intervención Verbal.....	94
4.2.5 Habilidades.....	95
4.2.5.1 Habilidades de los Guerreros.....	95
4.2.5.2 Habilidades de los Hechiceros.....	96
4.2.5.3 Habilidades de los Curanderos.....	96
4.2.5.4 Habilidades de los Sacerdotes.....	97
4.2.6 Armas.....	97
4.2.6.1 Armas arrojadas.....	97
4.2.6.2 Armas de Mano.....	98
4.2.7 Puntos de Experiencia.....	98
4.3 Dinámica de la Estrategia.....	99
4.4 Una Aventura para la Estrategia.....	100

CAPITULO 5.

MÉTODO PARA LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA.....	114
---	-----

5.1 Objetivos.....	114
5.2 Sujetos.....	114
5.3 Situación Experimental.....	116
5.4 Instrumentos y Aparatos.....	117
5.5 Variables Experimentales e Hipótesis.....	117
5.6 Procedimiento.....	117
5.7 Actividades por Sesión.....	119

CAPITULO 6.

RESULTADOS.....	122
-----------------	-----

CONCLUSIONES.....	125
-------------------	-----

REFERENCIAS.....	134
------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA.....	139
-------------------	-----

ANEXOS

PROPUESTA DE UNA ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA PREHISPÁNICA EN MÉXICO

RESUMEN

Ante la necesidad de crear nuevas estrategias de enseñanza dentro del ámbito educativo que posibiliten a los profesores tornar los conocimientos académicos en información más significativa para los alumnos del nivel básico y al mismo tiempo tratar de disminuir con ello el aprendizaje memorista que se ha estado presentando frecuentemente en las escuelas de nuestro país, nos hemos dado a la tarea de diseñar y probar una nueva estrategia de enseñanza con el fin de conocer si ésta puede representar una buena opción para ayudar a facilitar con su aplicación la obtención de los objetivos mencionados.

La estrategia fue probada en la materia de Historia por tratarse de una asignatura básicamente teórica, situación que posibilita en mayor medida que dicho problema se presente. Dicha estrategia tiene como base en su dinámica a la actividad lúdica ya que ésta considerada como uno de los medios principales por el cual el niño puede adquirir conocimientos.

Con la aplicación del diseño experimental seleccionado para la presente investigación (pretest - postest), se pudo determinar que según los resultados obtenidos la estrategia logró el objetivo para la cual fue diseñada, siendo lo más relevante de su aplicación los resultados cualitativos observados en ella.

INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años se ha despertado en nuestro país una especial preocupación dentro del ámbito educativo por encontrar estrategias de enseñanza que faciliten la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos de nivel básico, específicamente, estrategias que nos brinden la capacidad de evitar con su dinámica el promover la memorización de la información que se les imparte a los alumnos en sus salones de clase y que por el contrario nos permita despertar su motivación por aprender haciéndolo algo interesante para ellos.

Como podemos inferir de lo anterior, esta búsqueda ha surgido de la preocupación que ha despertado el darse cuenta de que gran parte de las escuelas mexicanas se han topado con la presencia del aprendizaje memorista como uno de los mayores obstáculos que entorpece el buen aprendizaje por parte de los alumnos, es decir, se ha observado que éstos se limitan a repetir sin entender y a memorizar la información que se les imparte sin obtener realmente un conocimiento de ella.

Desde nuestro punto de vista creemos que es muy probable que esta situación funde sus orígenes en el hecho de que los conocimientos que reciben los alumnos no les son realmente significativos y por lo tanto los índices de conocimiento que se logran alcanzar en ellos pueden ser bajos (entendiéndose como índice de conocimientos al resultado último obtenido a través de un proceso de comprensión). "Consideramos que la educación básica alcanza resultados tan pobres, porque generalmente se ofrecen los conocimientos sin significado ni significación para el niño, distantes de su realidad concreta, en proporciones desmedidas, de manera desarticulada, sin un esquema de organización que les de coherencia, tornándose en una educación enciclopédica, tediosa y aburrida donde las más de las veces se estudia de manera mecánica para memorizar datos que permiten acreditar exámenes y de este modo obtener aprobación social" (Tirado, s/a, p.3).

De igual forma Ornelas (1995, p.150) opina que gran parte del problema que origina el aprendizaje memorista en las escuelas es la forma en que los profesores acostumbran impartir sus clases, esto es, "el maestro siempre al frente

observando directamente a los niños, mas no a cada uno de ellos, da instrucciones generales para realizar una actividad en un tiempo determinado y espera resultados semejantes. Quizá ponga un ejemplo o problema en el pizarrón, no obstante a cada momento voltea con el objetivo de ver a los niños y que no se rompa el orden ... los alumnos permanecen sentados hasta la hora del recreo o, si ya pasó esa actividad hasta el momento de salir”.

Evidentemente, este tipo de estrategias no permiten un desarrollo adecuado de las habilidades del niño, ya que al no proveerlo de oportunidades para que viva experiencias significativas, la información se vuelve también poco significativa para él.

Desafortunadamente, este fenómeno se ha estado repitiendo constantemente a lo largo de la historia educativa de nuestro país, de igual manera podemos observar que la estrategia de enseñanza que más se ha utilizado en las mayoría de escuelas desde hace ya largo tiempo es la que sigue vigente hasta nuestro días.

La estrategia a la que nos referimos es conocida por el nombre de "método tradicional de enseñanza" el cual como ya mencionamos es el método más socorrido en el campo educativo y es debido a su larga permanencia como estrategia de enseñanza por lo que podemos apreciar que con su aplicación la reacción que generalmente se ha conseguido de los niños es más de apatía o de falta de interés que de curiosidad o agrado por la información que con dicho método revisan. Sin embargo pensamos que esta situación no es precisamente producto de la estrategia por sí misma, mejor dicho esta situación podría ser el resultado de la inadecuada utilización de la misma por medio de actividades que resultan poco motivantes para el alumno, "los niños, si es que tenían iniciativa, por estos meros mecanismos la pierden o la reprimen paulatinamente, son meros contestadores de preguntas y las respuestas tienen que ser únicas. Pocas veces se les pide resolver problemas y casi nunca se les aplican retos que les permitan desarrollar su intelecto. La respuesta uniforme es la actitud correcta. No puede haber una forma más directa para impedir la posibilidad de desarrollar el pensamiento crítico que era quizá el fin más importante de la educación primaria" (Ornelas, 1995, p.152).

Así bien, es precisamente el deseo de desarrollar un pensamiento crítico (además de otras habilidades de pensamiento como análisis, síntesis y evaluación) en los alumnos de nivel básico, que muchos investigadores se han

dado a la tarea de buscar y diseñar nuevas estrategias que permitan tanto al profesor como al alumno hacer del proceso de enseñanza - aprendizaje una actividad un poco más dinámica para ambas partes, esto es, con el dominio de una amplia diversidad de métodos para el trabajo en clase además de estimular el pensamiento analítico del niño, el profesor lograría un mejor manejo del aula, podría distribuir mejor el tiempo de su clase y contaría con herramientas suficientes para poder elegir entre las que mejor se adecúen a su grupo tomando en cuenta su nivel (Namo de Mello, 1993).

Para poder lograr dichos beneficios debemos entonces centrar nuestra atención en crear principalmente métodos que permitan disminuir el uso de la enseñanza tradicional, la participación pasiva y sin opciones del alumno, así como con el ritual de desvincular su educación de la vida cotidiana y social en la que vive. (Schiefelbein, 1993 y Schmelkes 1997).

Toda ésta problemática relacionada con adivinar, repetir, copiar, responder con términos fijos o en una secuencia determinada (Schmelkes, 1997) se hace notar de forma más clara en materias de tipo social, tales como Historia o Civismo, ya que a diferencia de las demás materias éstas no se pueden regir por leyes específicas sino que se basan en la comprensión e interpretación de los hechos, es decir, a los alumnos se les expone de forma cronológica los acontecimientos que han tenido lugar en el periodo histórico que les toca ver en la clase del día, así que reciben la información (ya sea por medio de la exposición del profesor o de la lectura del libro respectivo) tal vez sin interpretarla o comprenderla, de este modo no tenemos forma de saber si el alumno realmente está aprendiendo sobre el tema porque está entendiendo lo que escucha y lo que lee o si sólo se limita a reproducir lo que memorizó en casa con el fin de obtener una calificación aprobatoria.

Otro aspecto que favorece la presencia de la problemática ya mencionada en dichas materias, es el hecho de que en ellas no se tiene la oportunidad de práctica, sobre todo no podemos aplicarlas dentro de nuestra vida cotidiana como es el caso de las demás materias, por ejemplo, las matemáticas se pueden practicar cuando se compra algo o cuando se calcula una fecha, etc., o el español que se practica cuando hablamos, escribimos una carta, leemos algo, etc., pero las materias sociales no las podemos practicar de la misma manera, y aunque cabe aclarar que ésto no significa que es imposible hacerlo, lo cierto es que no existen muchos métodos desarrollados para dicho fin.

Es en éste sentido que gira el propósito de nuestra investigación, sin embargo, sería un tanto difícil pensar que una sola estrategia pueda servir para impartir todas las materias de tipo social que existen en el terreno educativo: es por ello que hemos seleccionado la materia de Historia para desarrollar nuestro trabajo, ya que es ésta la materia social más recurrente en los diversos grados del nivel educativo básico de nuestro país.

Así pues, nuestra intención va encaminada a proponer y probar una nueva estrategia de enseñanza para la materia de Historia que logre de alguna manera ponerla en práctica al tratar de reproducir la vida cotidiana de los diversos personajes históricos (para esta ocasión se ha seleccionado la cultura azteca para realizar la prueba), una estrategia que nos permita tratar de incrementar los índices de conocimientos por parte de los alumnos pero que al mismo tiempo les resulten significativos por haber sido revisados con una técnica que fomenta su participación activa y que además es totalmente diferente a las otras estrategias que han conocido para la impartición de dicha materia. Así bien, es con ésto último que iniciaremos el primer capítulo de la presente investigación.

CAPITULO 1

ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN MÉXICO.

1.1 El Libro de Texto.

Como ya hemos explicado en la introducción, el presente trabajo se ha elaborado con el fin de proponer una nueva estrategia para enseñar Historia, sin embargo, antes de darnos a la tarea de explicar dicha propuesta, es importante conocer a modo de marco teórico algunos métodos o estrategias que se han utilizado hasta ahora en relación a la enseñanza de dicha materia; empecemos pues con el libro de texto gratuito.

El libro de texto constituye la herramienta básica de la que se valen los maestros para la enseñanza de la historia en México, ya que desde la aparición de dichos libros, el profesor encuentra en ellos un gran apoyo para la impartición de sus clases y una base teórica por escrito para sus alumnos.

Pero, antes de empezar a hablar directamente sobre los elementos que nos ofrecen los libros de texto gratuitos en la actualidad, consideramos que sería importante mencionar a *grosso* modo algo acerca de su origen y de la evolución que ha tenido a lo largo del tiempo, de tal forma que podamos darnos una idea del proceso que ha seguido desde que surgió, hasta convertirse en el libro de texto que conocemos hoy en día.

1.1.1 Surgimiento del Libro de Texto Gratuito en México.

El surgimiento del primer libro de texto en México, es el resultado del esfuerzo realizado tanto por el gobierno mexicano como por un grupo de intelectuales interesados en crear un instrumento que permitiese a los profesores facilitar su labor de enseñanza.

Fernando Solana en su libro "Historia de la educación pública en México" (1981) explica que la medida de crear un libro de texto gratuito para las escuelas mexicanas surge siendo Jaime Torres Bodet el Secretario de Educación Pública durante el gobierno de López Mateos, hecho que representó para el pueblo

mexicano un logro y una gran ayuda en lo que respecta al ámbito educativo. Para el maestro significaba una guía a seguir a lo largo del año tanto de temas como de actividades en cada una de las materias correspondientes a un determinado grado escolar, para los alumnos significaba toda la información vista en clase reunida en un solo libro y para los padres de familia representaba un ahorro en su economía. Por ello, el 12 de febrero de 1958 con Martín Luis Guzmán como presidente se crea la Comisión Nacional del libro de texto gratuito. Una vez que se hubieron establecido los criterios Técnico - pedagógicos para la elaboración de los libros y cuadernos de trabajo para los maestros de los diferentes niveles de la educación primaria, se trató de elegir por medio de concursos el que sería nuevo libro de texto gratuito (entre 1959 y 1963), siendo los participantes escritores y pedagogos mexicanos quienes tenían como tarea elaborar libros para materias como: español, matemáticas, física, ciencias sociales, historia y geografía. Sin embargo no se obtuvieron los resultados esperados, ya que no cumplieron con los requisitos establecidos ni con la calidad deseada, por esta razón la recién creada comisión tuvo la necesidad de encargar a maestros de reconocido prestigio la redacción de dichos textos los cuales fueron entregados el 12 de febrero de 1960. (Solana, 1981).

De esta forma, "Los libros de texto gratuitos se institucionalizaron como una conquista irreversible del pueblo de México" (Solana, 1981, p.369) y fueron distribuidos en todo el país; ofreciéndonos con ello grandes ventajas en el campo educativo que persisten aún en nuestros días, revisemos algunas de ellas:

Primero que nada el hecho de que sea gratuito, "presenta la obvia y muy analizada ventaja de poner libros personales en manos -y en las casas- de cada uno de los niños de nuestro país; muchos de los cuales no tendrían acceso a un libro en otras circunstancias", (Chapela, 1993, p.47).

De esta forma aunque la familia pertenezca a una clase social baja, tendrá la oportunidad de mandar a sus hijos a la escuela teniendo además la seguridad de contar con el material didáctico necesario para su formación escolar.

Así bien, cuando el niño llega a casa tiene impresa toda la información que vio en clase; esto hace posible que pueda revisarlo una y otra vez hasta que considere que ha comprendido el tema por completo, sin tener la necesidad de comprar otros libros (claro, a menos que le interese ampliar la información que revisa), ya que como mencionamos anteriormente, el libro contiene la información suficiente (o al menos eso es lo que se pretende) para que el niño

tenga un conocimiento general pero claro sobre los temas que se revisan en la escuela.

Otra ventaja que nos brinda el libro de texto gratuito, es que los padres de familia pueden ayudar a los niños a realizar su tarea o a explicarles lo que no entiendan, ayudándose del libro de su hijo "pueden actuar como un maestro extra-turno, que da instrucciones sobre qué hacer y cómo hacerlo y vigila que se lleve a cabo. Esta actitud hace de la casa una extensión de la escuela" (Vargas, 1996, p.18). Hecho que quizá sin la presencia de dicho texto no podría llevarse a cabo debido a que los padres no recuerdan con exactitud el tema o porque lo desconocen por completo.

Y aquí surge otra ventaja importante, si el padre no tiene conocimiento alguno sobre el tema de la tarea de su hijo, y ante la necesidad del niño por entenderlo para poder realizar la tarea, pueden aprender juntos, ya que el adulto tendrá que leer primero el libro para comprender de lo que se trata y después explicárselo al niño, así que podemos decir que el libro no sólo permite facilitar la educación de los niños, sino también la de los adultos.

"Conviene destacar que estas obras de texto han servido como un medio educativo para la población adulta, pues a veces constituyen los únicos libros que existen en muchos hogares mexicanos". (Solana, 1981, p.373).

Por su parte, el libro de texto representa una gran ayuda para el profesor de educación primaria, ya que el texto le sirve como fuente de consulta, de manual para realizar actividades didácticas de cada tema y de base para preparar su clase del día siguiente.

Cabe señalar que otras de las ventajas que representa el libro de texto fueron apareciendo con las reformas que se le hicieron a éste.

1.1.2 Primer Reforma al Libro de Texto Gratuito.

Desde su aparición el libro de texto gratuito se constituyó como el eje fundamental para la enseñanza de educación primaria en nuestro país, pero como es de esperarse, ha sufrido algunos cambios importantes a lo largo del tiempo.

Candela (1993) nos muestra cómo y por qué se dio la primer reforma al libro de texto gratuito en su artículo titulado "Las Estrategias de la SEP para Elaborar Libros de Texto". Plantea que durante sus primeros 11 años de existencia, en las

escuelas se trabajaba con libros de texto puramente informativos, es decir, se limitaban a proveer de información a los niños sobre los temas estipulados por la SEP para cada grado escolar. En ellos no se establecían actividades para promover la participación directa del alumno, sino que sólo aparecían sugerencias para que el profesor desarrollara actividades demostrativas para los alumnos.

Esto se debió a que en los concursos para la elaboración de los libros "la concepción pedagógica dominante era básicamente informativa, no planteaba grandes conflictos sobre compatibilidad entre materiales elaborados por distintos autores. Los guiones para los autores daban información sobre el formato, número de páginas y temas a tratar, pero no planteaba ninguna orientación en cuanto a metodología de enseñanza ni a teoría pedagógica alguna" (Candela, 1993, p.53).

A pesar de todo, el libro de texto representó un gran logro en tanto que permitió se llevase a cabo una homogeneización a nivel nacional de la oferta de educación.

Poco a poco, el libro de texto fue dejando de cubrir las necesidades de información que requería un México que se modernizaba y en el que la tecnología evolucionaban cada vez más; por lo que en los años 70 se lleva a cabo la primera reforma al libro de texto gratuito, propuesta por el Presidente de la República Luis Echeverría.

Para esta reforma la tarea de su realización se le asignó a un grupo de científicos, pedagogos y maestros con muchos años de experiencia en el aula. Un punto muy importante a destacar es que por primera vez los científicos incursionan en la educación básica.

También se contó con la participación de artistas de alta calidad como Mariana Yampolsky, para ilustrar los libros con el fin de que los niños contaran con un referente gráfico de la información contenida en los mismos "la gran proporción de fotografías dentro de la presentación de los textos, permitía a los niños reconocerse y reconocer su medio ambiente natural y social, así como crearse una imagen de la multifacética realidad nacional" (Candela, 1993, p.56), lográndose con ello una nueva ventaja del libro de texto.

Los lineamientos de su trabajo se basaron por un lado en "la actualización de la información y pedagogía científica, y una mayor vinculación del contenido y de la presentación con las características y necesidades de la sociedad actual, por

otro, en el considerar el aprendizaje como resultado del propio quehacer del educando, sin dejar de sostener la necesidad de desarrollar actitudes que formen una capacidad crítica y creativa en los niños, para que obtengan un conocimiento más racional del medio que les rodea y de sí mismos, además de desarrollar una formación científica y no sólo adquieran información sobre la ciencia" (Gutiérrez Vázquez, 1977, en Candela, 1993, p.58).

Se pretendía enseñar los conceptos fundamentales de cada disciplina yendo de lo particular a lo general y de lo sencillo a lo complejo, de esta forma cada vez que el niño pasaba al grado siguiente se partía de los conceptos que había visto el año que dejaba para enseñarle otros nuevos cada vez más complejos, así mismo, se enfatizó el trabajo en equipo con la finalidad de impulsar su interacción social y colaboración con sus compañeros, se proponían gran cantidad de actividades experimentales, y se promovían procesos de reflexión como resolución de problemas.

Hablando específicamente del libro de Ciencias Sociales, su coordinación quedó a cargo de Josefina Zoraida Vázquez, como es de esperarse ahondaremos un poco más en este libro por tratarse del instrumento principal con el cual se enseñaba y se enseña historia, siendo este el tema que aborda el presente capítulo.

Josefina Zoraida Vázquez, en un artículo que realizó en 1993 para la Fundación SNTE, para la Cultura del Maestro Mexicano que lleva por título "Los Libros de Texto Gratuitos de los Años Setentas", expone el como se llevó a cabo la reforma al libro de texto específicamente de la ya mencionada asignatura la cual trajo consigo nuevas ventajas para dicho libro.

Ella comenta que los objetivos del texto se centraban en darle al niño una formación ciudadana y nacionalista y en combatir la enseñanza memorista que prevalecía hasta la época.

Se trató de establecer una idea de tiempo para que el niño relacionara su presente con el pasado, se buscó despertar su curiosidad por su localidad y los cambios que sufrió a través del tiempo, se cambió el relato político a una historia en la cual; lo cultural, lo social, y lo económico tuvieran importancia, contrariamente a los libros pasados, se aceptó a un México producto de su pasado, se dio una idea de los grandes cambios sociales y culturales a través del tiempo, se cuidó la presentación, se incluyeron fotos de objetos y obras de arte para complementar la percepción del niño de su pasado así como trozos de

obras literarias o documentos, se hicieron esfuerzos por relatar con naturalidad época difíciles como las amenazas del exterior, "cambió la manera de exposición: nombres y fechas aparecieron sólo cuando eran fundamentales subrayándose las grandes transformaciones sociales, políticas, culturales y económicas. La parte más novedosa fue el intento de hacer una historia lo más universal posible" (Vásquez, 1993, p.73), así que se eligieron las culturas más representativas de cada región de la tierra como la egipcia, la china, la mesopotámica, la griega, las mesoamericanas e incas.

En sí se trató de hacer un libro más accesible para los niños. Y hay que reconocer que el esfuerzo realizado en la renovación de este libro de texto fue enorme y que se lograron muy buenos contenidos, sin embargo, la intención de combatir el problema de aprendizaje memorista que se vivía en las aulas no tuvo mucho éxito. Esto es, "un objetivo claro de todas las áreas era enseñar a los niños a pensar, a reunir información y ordenarla, estimulando su sentido crítico" Vázquez (1993), no obstante, aun cuando ya habían entrado en vigor los libros reformados se observó que el problema se seguía presentando.

Lo anterior nos hace pensar que la culpa no fue del todo de la presentación ni de los contenidos del nuevo libro, mejor dicho, el no cumplirse satisfactoriamente el objetivo se debió tal vez a la forma de enseñanza que utilizaban los profesores para impartir sus clases, ya que como dice Candela (1993, p.59) "la propuesta difería mucho de los conocimientos y formas de trabajo tradicionales que dominaban en la práctica docente", de tal manera que se siguieron utilizando los mismos métodos de instrucción.

Desgraciadamente, hoy en día se sigue usando la misma estrategia de enseñanza y aunque se han vuelto a reformar los libros de texto gratuitos el problema de la memorización se sigue presentando.

1.1.3 Segunda Reforma al Libro de Texto Gratuito.

Una segunda reforma al libro de texto tiene que ver con el Plan Nacional de Desarrollo 1989 -1994 que presentó para su sexenio Carlos Salinas de Gortari, Presidente de la República. De tal forma, se realizó en nuestro país una consulta para detectar las deficiencias y prioridades existentes en el ámbito educativo, dicha consulta da como resultado la creación del Acuerdo Nacional para la Modernización Educativa el cual tiene como objetivos el mejorar la calidad de la

educación pública así como la que imparten los particulares, elevar la escolaridad de la población, descentralizar la educación y fortalecer la participación de la sociedad en el quehacer educativo. (Larrauri, 1993 y Guidi Kawas, 1994).

Nuestro interés para la presente investigación recae precisamente en el primero de los objetivos, ya que para tratar de alcanzar una mayor calidad en la educación era necesario llevar a cabo una revisión de los planes y programas de estudio vigentes hasta la fecha, así como contemplar una nueva reforma a los libros de texto gratuitos; si tomamos en cuenta que estos últimos son el principal instrumento con el que la SEP cuenta para impartir y cubrir en su totalidad la enseñanza de los contenidos de los nuevos planes y programas de estudio para la educación primaria.

Así mismo, el libro de texto forma parte importante en dicho acuerdo porque es una herramienta que permite que se establezca una línea uniforme de enseñanza a seguir en todo el país, de esta manera, se tiene la seguridad de que la educación escolar a nivel primaria es la misma en toda la República.

La nueva reforma se lleva a cabo, en otoño de 1992 con Ernesto Zedillo Ponce de León como Secretario de Educación pero es hasta el ciclo 94-95 que entran en vigor en todos los grados escolares. En ella participaron equipos técnicos integrados por maestros, científicos, y especialistas en educación.

En el libro "Plan y programas de estudios, SEP: primaria 1994" que se reparte año con año a los profesores de educación básica, se explican claramente los rasgos centrales que distinguen al nuevo plan de estudios del anterior, de los cuales haremos un breve resumen :

-Se le da mayor prioridad al dominio de la lectura, la escritura y la expresión oral. Ahora el propósito central es propiciar que los niños desarrollen su capacidad de comunicación en la lengua hablada y escrita, desplazando el enfoque formalista donde se daba prioridad a los principios de la gramática estructural.

-En la enseñanza de las matemáticas se da mayor énfasis a la formación de habilidades para la resolución de problemas y el desarrollo del razonamiento matemático a partir de situaciones prácticas.

-En las Ciencias Naturales, los cambios más relevantes tienen que ver con la

preservación de la salud y con la protección al medio ambiente y a los recursos naturales, cabe señalar que los problemas ecológicos, se retoman también en materias como la geografía y la educación cívica.

-Se proponen actividades para la educación artística y física de los niños, adaptadas a los distintos momentos de su desarrollo, sin que existan contenidos fijos que el profesor tenga que cubrir.

-En lo que concierne a las Ciencias Sociales, se impartirán ahora divididas en asignaturas específicas: Historia, Geografía y Educación Cívica.

"Durante los dos primeros grados las nociones preparatorias más sencillas de estas disciplinas se enseñan de manera conjunta en el estudio del ámbito social y natural inmediato, dentro de la asignatura "conocimiento del medio". En el tercer grado, Historia, Geografía y Educación Cívica se estudian en conjunto, sus temas se refieren a la comunidad, el municipio y la entidad política donde viven los niños.

En los grados cuarto, quinto y sexto cada asignatura tiene un propósito específico. En cuarto grado la asignatura de Geografía, se dedica al estudio del territorio nacional, para pasar en los dos últimos al conocimiento del contenido americano y de los elementos básicos de la geografía universal. En la educación cívica los contenidos se refieren a los derechos y garantías de los mexicanos, a las responsabilidades cívicas y los principios de la convivencia social y a las bases de nuestra organización política.

En la Historia, se estudia en el cuarto grado un curso introductorio de Historia de México, para realizar durante los dos siguientes una revisión más precisa de la historia nacional y de sus relaciones con los procesos centrales de la historia universal" (Plan y Programas de Estudio, SEP: primaria, op. cit. p.16).

Como se puede apreciar en este último punto, una de las diferencias más notorias del plan anterior con el nuevo es el cambio de la materia de Ciencias Sociales por áreas específicas. Dicha decisión se tomó con el fin de que en cada asignatura se tenga una continuidad en los temas y así eliminar las posibilidades de fragmentación de los mismos al impartir todas las áreas juntas como se había hecho hasta ahora.

Hablando específicamente de la materia de historia, ésta es considerada una

materia de gran importancia dentro de la educación básica ya que a través de ella el niño puede entender mucho del medio que lo rodea, de donde viene, del porqué su país tiene las costumbres que tiene, y conocer los cambios y dificultades que ha sufrido a lo largo del tiempo y que lo han hecho ser como lo conocen hoy en día. Así mismo, la historia juega un papel muy importante en su formación de valores sociales y personales además de que es gracias a ella que el niño puede identificarse como parte activa de su país; es por ello que se pone especial cuidado en la elaboración del libro de texto para esta asignatura.

En el libro titulado "Libro para el maestro de Historia, 6o grado" publicado por la SEP en 1994, se explica detalladamente lo que se busca y lo que se ha hecho para lograrlo en el nuevo plan para esta materia.

Plantea que la historia es más que saber las fechas en que acontecieron sucesos importantes y más que saber hace cuanto ocurrieron. Recalca que con la enseñanza de la historia se busca que los niños adquieran un conocimiento general de la historia de México y de la historia universal y que desarrollen su capacidad para comprender procesos históricos, la dinámica del cambio social, el papel que desempeñan los individuos y los diferentes grupos sociales en la historia. Es decir, se pretende propiciar la formación de la conciencia histórica de los niños al brindarles elementos que analicen la situación actual del país y del mundo como producto del pasado. Así mismo, se busca estimular la curiosidad de los niños por el pasado y dotarlos de elementos para que puedan organizar e interpretar información, lo que es la base para que continúen aprendiendo.

Sin embargo, y a pesar de que se trata de restar importancia al aprendizaje sólo de fechas, el dividir la historia por períodos, es esencial para que se comprendan los procesos por los que ha pasado nuestro país, de tal forma que en el nuevo libro de texto se siguen dividiendo los temas de esta manera (Libro para el Maestro, Historia 6o., 1994).

Así bien, regida por los intereses anteriores y con el afán de incitar a los maestros a impartir una mejor cátedra de dicha materia, la SEP ha elaborado dentro de su publicación "Libro para el Maestro, Historia 6o., 1994", una serie de preguntas que el profesor deberá tomar en cuenta de ahora en adelante cuando realice una lectura del libro de texto o al explicar o desarrollar otro tipo de actividades que tengan que ver con la historia, las cuales describiremos a continuación en el orden en que aparecen en el libro mencionado:

-¿POR QUÉ?. Esta pregunta se refiere a las causas por las que se dieron los acontecimientos, aunque a veces pueden ser varias y quienes participaron en ellas.

-¿QUIÉNES?. Aquí se destacarán las personas, grupos sociales o pueblos que tuvieron gran influencia en que ocurrieran los hechos, sin restar importancia a las demás personas que también estuvieron involucradas.

-¿QUÉ CAMBIÓ DE UNA ÉPOCA A OTRA? ¿QUÉ PERMANECIÓ EN ESE TIEMPO?. "En la educación primaria sería infructuoso intentar abordar con profundidad la complejidad que implica cada proceso, probablemente se crearían confusiones que obstaculizarían la comprensión de sus rasgos fundamentales.

Al explicar los cambios es conveniente mostrar que estos se dan de tal forma que en cada época coexisten elementos antiguos y nuevos. Así con el proceso de independencia (1810-1821), por ejemplo, México surgió como país al dejar de ser una colonia de España, lo cual es un cambio de primera importancia, pero al mismo tiempo se mantuvo gran parte de la herencia colonial" (Libro para El Maestro, Historia 6o. grado, op. cit. p.28).

-¿QUÉ PERMANECE HASTA LA ACTUALIDAD?. La mayoría de los acontecimientos pasados tienen consecuencias en la época actual de nuestro país, para que los niños comprendan la relación sería bueno ponerles ejemplos para que esto quede más claro.

"En casi todas las lecciones se destaca la relación entre el pasado y el presente, ya sea en el texto principal o en las actividades" (Libro para El Maestro, Historia 6o., op. cit. p. 29)

Conjuntamente con la inclusión de las preguntas anteriores; y como resultado de la nueva reforma al libro de texto de Historia, la SEP ha incluido dentro de esta misma publicación "Libro para el Maestro, Historia 6o., (op cit.)" un listado con la exposición y explicación de cada uno de los elementos que ahora conforman el nuevo libro de texto y que con su aplicación se busca facilitar la comprensión de las lecturas que los niños deban realizar.

El propósito central de brindar una explicación por escrito de dichos elementos

consiste en que los maestros en su papel de educadores obtengan un conocimiento suficiente sobre la utilidad y los fines por los cuales se planearon de esa manera y así poder garantizar un buen uso y un mejor aprovechamiento de ellos.

De acuerdo con la publicación, los nuevos elementos consisten en lo siguiente:

TEXTO PRINCIPAL: Este contiene la información básica de los temas que se revisarán en clase pero tratando de mantener en su redacción un tono narrativo con el fin de que los alumnos entiendan lo mejor posible sin buscar mucho apoyo adicional. Esto es muy importante, ya que el logro de los propósitos del curso va a depender directamente de la comprensión del texto por parte de los niños.

LECTURAS Y RECUADROS: La función principal de estos elementos es la de proporcionar a los alumnos información complementaria de lo que el texto describe. Así bien, los recuadros pueden encontrarse a lo largo del texto principal, mientras que las lecturas en la mayoría de los casos aparecen al final, sin embargo, en ambos se han tratado de incluir textos representativos de aspectos culturales y sociales de nuestro país.

MAPAS: Se han incluido a lo largo del libro de texto; mapas con información del territorio del que se habla, como su división política, los centros económicos o de gobierno, su infraestructura, o en algunos casos, mapas de campañas militares, con el fin de que los niños puedan ubicar los hechos en el territorio donde ocurrieron, y facilitara así la comprensión del tema.

ILUSTRACIONES: Existe una gran cantidad de ilustraciones a lo largo del nuevo libro de texto de historia. Con ellas se pretende que la comprensión del texto principal sea mayor por parte de los alumnos al brindarles la oportunidad de observar gráficamente aspectos de la vida social, arte o paisajes que el texto no explica, por ello, es importante incitarlos a detectar los detalles de cada una para después comentarlos en grupo.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES: Son actividades que pueden realizarse al finalizar cada una de las lecciones que conforman el libro y que se localizan en la parte final del mismo. Dichas actividades tienen como propósito que los niños

reflexiones sobre lo que leyeron, que desarrollen su capacidad para identificar lo que ha cambiado o permanecido de la información que revisaron y que desarrollen su imaginación histórica. No todas las actividades corresponden a una lección en particular, algunas permiten repasar lo que se ha estudiado en general acerca de un periodo. Ahondaremos más acerca de ellas un poco más adelante.

CRONOLOGÍA: "En su margen inferior el libro contiene una cronología en la cual se registran datos relativos a hechos políticos, al arte, a la ciencia y a la tecnología. La cronología es independiente del texto principal, es decir, los datos que consigna no corresponden con la información que se presenta en la lección. La cronología puede ser útil para que los niños se enteren de algunos hechos que sucedieron en el mundo al mismo tiempo que en México se desarrollaban otros acontecimientos, para localizar rápidamente datos que necesiten para resolver algún ejercicio o para satisfacer su curiosidad. Este recurso deberá considerarse siempre como fuente de consulta y no como información para ser memorizada" (Libro para El Maestro, Historia 6o., op. cit. p. 15).

Como podemos apreciar las modificaciones que se hicieron en la nueva reforma al libro de texto de historia son profundas y en lo personal las consideramos como muy acertadas, ya que al contar con todos estos nuevos elementos el niño tiene en su poder una herramienta muy completa -a diferencia del libro de texto anterior- para conocer la historia de su país un tanto diferente a como lo venía haciendo hasta ahora, y no sólo con un lenguaje más sencillo que pueden entender con mayor facilidad, sino que además con una nueva presentación que intenta hacerlos más atractivos para despertar su curiosidad y por tanto su interés por aprender historia ya sea nacional o universal.

"Los libros de texto recientes tienen importantes aciertos, su lenguaje es sencillo y claro y los párrafos son cortos, se utilizan variados recursos en forma acertada como mapas, caricaturas, documentos y se introducen actividades didácticas para los alumnos, etc." (Lerner, 1996, p.53), lo cual constituye otra ventaja para su uso.

Por su parte, para los profesores (especialmente en la clase de historia) el contar con un libro de texto con las características de los más recientes le representa un gran ahorro de tiempo en su clase; ya que al contar con la información impresa y

además actualizada en su presentación, hace que no se vea obligado a someter a sus alumnos a extensos dictados para que recuerden el tema, (como ocurre muchas veces en el nivel medio superior a falta de un libro de texto específico para dicho nivel) de esta forma y por el lenguaje sencillo del texto puede dedicarle más tiempo a la exposición de la información que a explicar palabras que no se entiendan.

Sin embargo, pese a todo este gran esfuerzo por lograr que la materia de historia sea para el alumno algo interesante de aprender, desde que el nuevo libro de Historia entró en vigor hasta la fecha, el niño sigue utilizando el método de memorización para tratar de aprobar el curso de Historia.

Es importante mencionar que no podemos decir que la memorización sea mala por sí misma (ya que también es necesaria en cuanto a poder evocar lo aprendido), mas bien nos referimos al memorizar (momentáneamente) la información sin llegar realmente a comprenderla y con el fin de repetirla mecánicamente en clase o para un examen sin importar que después caiga en el olvido.

Como ya hemos revisado con anterioridad, son muchas las ventajas que nos ofrece el libro de texto, sin embargo, éste también podría contar con algunas desventajas si no se tiene el cuidado de manejarlo apropiadamente:

El hecho de que los profesores cuenten con un libro de texto y materiales de apoyo adicionales en los cuales aparezcan todos los contenidos que se les pide cubrir en los programas de la SEP, puede ocasionar que sólo se valgan de estos instrumentos para impartir su clase, lo cual no es grave, pero puede representar un problema si el profesor se limita a exponer el contenido del tema tal como aparece en el libro de texto de una forma poco motivante para el alumno para después finalizar la clase con preguntas realizadas en la misma forma o si el profesor deja como tarea la lectura del tema siguiente para después preguntar en clase sobre lo que se leyó, así, aunque fomentar la lectura en los niños es recomendable podría causar un efecto de disgusto entre los mismos si no se formulan las preguntas de manera adecuada, con lo cual se correría el riesgo de fomentar con ellas la memorización.

1.2 El Modelo Tradicional de Enseñanza.

Tomando en cuenta lo anterior, podríamos decir entonces que el aprendizaje memorista no es precisamente el resultado de revisar un tema determinado basándose en la lectura del libro del texto, mejor dicho, éste podría derivar de la aplicación incorrecta o inadecuada de la estrategia que el maestro utiliza para impartir su clase y en la cual está incluida la lectura de dicho libro.

Como ya mencionamos en la introducción el método más socorrido por los profesores para impartir la clase de Historia es el método tradicional de enseñanza el cual según Ornelas (1995), al ser utilizado como método pedagógico dominante se debe procurar tener una buena disposición de trabajo en el aula, ya que de no ser así se puede acostumbrar al alumno al uso de la memoria para ofrecer respuestas sobre el tema expuesto tal y como aparecen el libro de texto o a repetir lo que dice el maestro sin llegar a su comprensión, por lo que es importante planear su uso para que el niño se acostumbre a valorar lo que aprende por el valor intrínseco de hacerlo y motivarlo a sentir satisfacción interna al apreciar su propio trabajo.

Cuando hablamos del método tradicional de enseñanza nos referiremos a la forma más o menos generalizada que se ha venido utilizando de un modo u otro en las escuelas a lo largo del tiempo para inculcar con él conocimientos académicos (Fernandez, 1979) y que por experiencia propia podríamos decir que tiene entre sus características principales la exposición de la información (ya sea explicativa o por medio de la lectura), y la elaboración de preguntas por parte del profesor.

Pero para averiguar un poco más sobre el cómo es que se imparten en general las clases de Historia en algunas escuelas primarias pedimos a la Licenciada Leticia Belmares de Anaya, directora de la institución llamada Colegio Independencia ubicado en Coacalco Edo. de Mex., que nos permitiese asistir a ambos investigadores a una de las clases de historia que se imparten a sus grupos de sexto grado de primaria, esto con el fin realizar un registro anecdótico de dicha clase (ver anexo 1) y conocer si el método tradicional de enseñanza es el utilizado como estrategia principal por el profesor (profesora en este caso) o si hacía uso de algún otro método para dar la clase.

Como resultado de la observación pudimos encontrar que los elementos que caracterizan al método tradicional de enseñanza efectivamente estuvieron

presentes en la impartición de la clase y que no fueron alternados con algún método por lo menos en esa ocasión, a sí mismo, la profesora nos comentó que esa era la manera en que ella acostumbraba impartir sus clases de manera cotidiana.

Por otro lado, se les preguntó a los alumnos del Colegio del Alba que cursan el 6o. grado de primaria acerca de la forma en que su profesor les impartía la clase de historia, a lo que ellos respondieron que generalmente lo hacía por medio de la lectura en voz alta del libro de texto por parte de alguno de sus compañeros (seleccionado por el profesor), el resumen de lo que se leyó y la explicación de la maestra de las dudas que llegasen surgir.

Por su parte, al formularles la misma pregunta a los alumnos del Colegio Enrique Rebsamen del 6o. de primaria, ellos contestaron que su maestra lo hacía por medio de la lectura voluntaria de algún alumno para iniciar la clase la cual era continuada por otros alumnos elegidos al azar, siguiendo con la ubicación del tema en la línea del tiempo colocada en la pared para finalizar con preguntas sobre el tema leído.

Como podemos observar, la forma de impartir las lecciones de Historia de las profesoras de estas tres escuelas son muy similares, las tres utilizan como principal estrategia el método tradicional de enseñanza más que algún otro método (a excepción de la última de las profesoras que además hace uso de la línea del tiempo) y aunque no podemos generalizar diciendo que en todas las escuelas del país ocurre lo mismo, si podríamos suponer que por lo general los profesores se apoyan más en un método de enseñanza que en otros para impartir sus clases.

Desde nuestro punto de vista pensamos que tal vez sea en esta situación que se pudiésemos encontrar otro factor importante en el problema del aprendizaje memorista que sigue aún vigente en las escuelas de nuestro país, es decir, que el uso del método tradicional de enseñanza sin ser alternado de forma más frecuente con otro tipo de estrategias, pudiese estar ocasionando que los alumnos encuentren la clase de Historia un tanto rutinaria o hasta poco significativa para ellos. Si a esto le agregamos una lectura obligada del libro de texto (el cual es el instrumento básico dentro el método tradicional de enseñanza) y actividades poco atractivas para el alumno que giran en torno a ella, entonces tal vez podríamos explicarnos su desagrado o su falta interés por la materia.

Con ello no queremos dar a entender que la lectura del libro de texto sea inefectiva o que deba eliminarse. (por el contrario, creemos que debe fomentarse incluso como una actividad recreativa), lo que si aseveramos es que la lectura obligada, el resumen de ésta o las preguntas acerca de ella elaboradas de forma inapropiada puede resultar poco atractivo para el niño, así pues, con una lectura erróneamente motivada corremos el riesgo que en vez de que lean el texto sintiendo una buena disposición para aprender, lo lean sólo para conseguir una calificación aprobatoria.

Como explica Luz María Chapela (1993), el niño podría caer en lo que denomina lectura lineal, es decir, que se aboque a consumir páginas y a concluir las para lograr una buena calificación; la cual a su vez le permita no tener que volver a leerlo.

No obstante, si el profesor procurara utilizar el libro de forma tal que su lectura resultara atractiva para sus estudiantes, éste podría sacar provecho de todas las ventajas que el libro representa para la educación.

"El alcance del libro de texto dependerá en gran parte de la profundidad con que se le mire, pero también de la posibilidad de ser usado de manera no lineal, de manera circular: volviendo a páginas ya vistas, adelantándose en busca de un dibujo, un color, una palabra, relacionando temas distintos, ubicando temas comunes, formulándole preguntas al libro y ver cual párrafo responde, platicando páginas del libro con mímica, dejando que los personajes hablen con voz propia y digan algo distinto a lo que -según el texto- dicen, volviéndolos disfraz para una obra de teatro...no hay límite" (Chapela, 1993, p.48).

Podemos hacer de la historia una materia más dinámica y agradable de aprender sacando provecho de los libros de texto, lo más importante es lograr despertar el gusto del niño por hacerlo, pero creemos que esto no se logrará si los profesores siguen dándole prioridad al método tradicional de enseñanza como único método para impartir sus clases sin tratar de alternarlo más frecuentemente con otros diferentes.

Desgraciadamente, el hábito de impartir las lecciones de historia valiéndose de la exposición del libro de texto como o único instrumento, no es nada nuevo, dicha estrategia se ha arraigado en el sistema educativo desde hace ya largo tiempo; como podemos constatar con las siguientes citas de hace años:

"Durante muchos años el método que para enseñar historia en las escuelas primarias prevaleció fue el libresco, es decir, el aprendizaje de las lecciones por

parte de los alumnos, en el libro de texto" (Ramírez, 1948, p.18).

"El libro de texto es un instrumento pedagógico que tiene una monarquía en la enseñanza" (Debesse y otros, 1974, p.191).

"La dependencia absoluta de los libros de texto por parte de los maestros, se mantiene casi inalterable, como sucedió con otros libros aún desde antes de que existiera el libro de texto gratuito" (López 1996, p.30).

Si comparamos las fechas en que fueron escritos estos comentarios, nos daremos cuenta que desde hace más de cuarenta años venimos usando el mismo método de enseñanza, por lo que podríamos concluir que si el profesor no se preocupa por encontrar la manera de utilizar dicho método en una forma más atractiva para fomentar la motivación de sus alumnos, es probable que aunque los libros de texto se reformen una vez más no se logre evitar sólo con ello el que se presente el problema del aprendizaje memorista en las escuelas.

1.3 ¿Por qué Buscar Otras Estrategias de Enseñanza?

Como se puede observar, a lo largo del escrito hemos hecho mucho énfasis en lo que respecta al interés del niño por aprender, esto se debe a que consideramos que es la causa fundamental por la que se inicia un conocimiento.

Tomando como conocimiento "cuando el estudiante puede dar muestras de recordar ya sea por evocación o por reconocimiento, alguna idea o fenómeno con los que se encontró en el curso de su experiencia educativa." (Bloom, 1975, p.28).

Una buena forma de ejemplificar ésta situación es cuando por ejemplo en las escuelas la posibilidad de fomentar un mejor aprendizaje en el alumno se incrementa cuando el niño se muestra motivado por lo que se le esta enseñando en comparación que cuando no se logra despertar en él dicho sentimiento.

Así bien, creemos que lo primero que debemos hacer para lograr que los niños aprendan historia y no sólo memoricen la información, es buscar estrategias de enseñanza que despierten su interés en lugar de su aversión.

"Uno de los problemas más serios y desmotivadores que enfrentamos al momento de enseñar Historia, es la falta de entusiasmo por parte de los alumnos para estudiarla, misma que consideran aburrida, árida, pesada y difícil: no ven en los contenidos del temario nada significativo, nada que dé respuesta a sus preguntas y cuestionamientos personales o sociales" (Martínez y Lemoneda,

1996, p. 38).

Con ello, podemos darnos cuenta que el tipo de estrategia que se utilice para impartir la materia es un aspecto muy importante, ya que va a depender directamente de ella el que el niño se interese o no por el tema que se esté revisando en clase. Creemos que existe una gran posibilidad de que al utilizar estrategias diferentes y novedosas, no sólo logremos captar el interés del niño, sino que además se pueda disminuir del aprendizaje memorista y siendo constantes incluso podamos conseguir que desaparezca.

Hasta aquí sólo hemos hablado de lo que el interés del alumno representa para que este pueda aprender, pero ¿qué pasa con el interés del profesor para enseñar?

Consideramos que un segundo elemento que hay que tomar en cuenta para que el proceso de aprendizaje sea exitoso, es el interés que el profesor tenga para que sus alumnos aprendan, ya que, de él depende qué tan atractiva sea la clase y el sentido que sus alumnos le den.

Por ejemplo, una niña de 11 años de edad llamada Dulce, quien aseguró no gustarle su clase de Historia, nos comentó que al darse cuenta que su maestra de esa asignatura no confirmaba si los resúmenes que le dejaba de tarea estaban hechos correctamente (lo calificaba sin revisarlo) ella leía desde entonces sólo unos cuantos párrafos del texto para elaborarlo, así mismo nos explicó que su maestra se limitaba a explicar la clase basándose en la lectura del libro y que si alguien le decía que no había entendido ésta se negaba a explicarlo nuevamente.

Con lo anterior, tratamos de dar una idea de lo importante que es el papel del profesor en el grado de estimación del alumno hacia la materia, y aunque el ejemplo anterior es únicamente la percepción muy particular de Dulce hacia su profesora de Historia, ésta fue suficiente para influir en sus sentimientos por la asignatura.

Como podemos darnos cuenta, el interés que refleje el profesor para enseñar su materia es de igual importancia que motivar a sus alumnos a que la comprendan y la aprendan. Por ello consideramos que para que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea más satisfactorio, el profesor deben mostrar también una buena disposición para impartir su clase de forma agradable.

A manera de observación debemos destacar que la problemática del aprendizaje puede ser multifactorial, es decir, que incluye muchos otros factores además del

interés que puedan sentir alumnos y maestros en relación a la clase, y aunque no ahondaremos sobre el tema en la presente investigación es importante señalar que debemos tenerlo presente.

Continuando con la forma que adopta el profesor para exponer su clase, pensamos que es muy posible que si se buscan estrategias nuevas de enseñanza el aprender o enseñar Historia puede convertirse en una actividad más ligera tanto para los alumnos como para los maestros, no obstante, el hecho de que los profesores se sientan presionados por cumplir paso a paso y en un tiempo determinado los programas que le proporciona la SEP, puede ocasionar que limiten su creatividad y no se ocupen en crear estrategias nuevas que despierten el interés de sus alumnos o que simplemente no las busquen por falta de tiempo.

Como asegura López (1996, p.30) "al profesor no se le deja más alternativa que ser el ejecutor de las indicaciones programáticas de la SEP y con ella las posibilidades de desarrollar la enseñanza de la historia se reducen considerablemente".

Sin embargo, en el libro titulado "Libro para el Maestro, Historia 6o. grado, 1994" que la SEP proporciona a los profesores de dicho grado se han incluido una serie de estrategias opcionales con el fin de ayudar al profesor a fomentar un mejor aprovechamiento de sus clase, situación que refleja un buen principio para tratar de cambiar la situación anterior y con cuyo análisis conformaremos la última parte de nuestro primer capítulo.

1.4 Otras Estrategias para Enseñar Historia.

Como podemos darnos cuenta, en el subtítulo anterior, la herramienta principal para enseñar Historia es el libro de texto y es precisamente con él que se inician las sugerencias para la enseñanza de la Historia expuestas en el ya mencionado "Libro para el Maestro, Historia 6o. Grado, 1994".

1.4.1 EL USO DEL LIBRO DE TEXTO DE HISTORIA.- Como ya se hizo un análisis de la presente herramienta en el subtítulo anterior, sólo nos resta destacar que la SEP da una especial importancia a que antes de que los niños trabajen cotidianamente en su libro de texto, los profesores les enseñen a usar el índice, a leer los títulos y los subtítulos, observar las ilustraciones y mapas,

subrayar las palabras que no conozcan, buscarlas en el diccionario y releer el texto una vez que conozcan su significado.

1.4.2 LECTURA Y ANÁLISIS DEL LIBRO DE TEXTO EN CLASE.- En este apartado; la SEP hace la propuesta a los profesores de buscar diferentes maneras que hagan atractiva la lectura del libro de texto para los alumnos, sin que pierdan de vista el objetivo fundamental, es decir, el que los niños comprendan lo que leen, para lograrlo sugieren algunas formas estratégicas, las cuales transcribiremos textualmente:

-“Lectura y comentario del texto en pequeños equipos o por parejas. Cada uno de los integrantes puede leer una parte de la lección y explicar a los demás lo que entiende, y así sucesivamente.

-Ilustrar lo que se imaginan a partir de la lectura de alguna lección o parte de ella.

-Buscar información para preparar escenificaciones (elaboración de guiones escenografía y vestuario).

-Describir con textos breves el contenido de las ilustraciones de modo que el alumno fije su atención en detalles que de otra forma pasarían desapercibidos.

-Elaborar resúmenes sencillos acerca de algún periodo o hecho histórico. En estos textos es muy importante que el alumno escriba su interpretación empleando sus propias expresiones y que no copie la información del libro”.

(Libro para el Maestro, Historia 6o grado, op. cit. p.36)

Concordando con el argumento de Chapela (1993) que mencionamos con anterioridad, el manejar el libro de formas diferentes puede ayudar al niño a ver la lectura con agrado, sin embargo, el disminuir el sentimiento de leer por obligación va a depender en gran medida de las habilidades del profesor.

1.4.3 LAS ACTIVIDADES.- Otras de las estrategias de la SEP fue incluir al final del libro de texto, una serie de actividades para cada lección algunas de ellas fueron diseñadas para realizarse de forma individual y otras en equipos. Así,

cuando los alumnos terminen de realizar la actividad correspondiente a la lección revisada en clase; deberán comentar sus respuestas para compararla con la de sus compañeros.

Los tipos de actividades a realizar son:

1.4.3.1 REFLEXIÓN SOBRE EL TEXTO.- Se sugiere fomentarla por medio de cuestionarios, redacción de textos, elaboración de dibujos, debates o resúmenes. Se hace hincapié en que si el grado de dificultad es alto en alguna actividad, la lectura deberá ser guiada por el profesor.

Por ejemplo, algunas de las actividades marcadas en el libro son "distinguir causas de hechos: inicio de la lucha por la independencia (actividad 1, p.104), de consumación (actividad 3, p.105) o de la Revolución Mexicana (actividad 5, p.108)... que los niños comparen el contenido de los artículos 2 y 39 de la Constitución política de nuestro país con algunos fragmentos de documentos de Hidalgo y Morelos (p.104), que comparen el artículo 24 de la Constitución con la ley sobre libertad de cultos expedida por Juárez (p.107)" , (Libro para maestros, Historia 6o. grado. op.cit. p.38).

Esta actividad presenta características similares a la de la lectura y análisis del texto en clase y creemos que por lo tanto la habilidad del profesor también será de gran importancia para hacerla una actividad motivante para el niño.

1.4.3.2 ORDENAMIENTO DE HECHOS O PROCESOS HISTÓRICOS.- Consiste en proporcionarle al niño un listado de hechos relevantes (en lugar de fechas) que hayan tenido lugar en nuestro país, de tal modo que el los ordene secuencialmente según hayan ocurrido e intenten relacionarlos entre ellos.

Un ejemplo es el ejercicio que aparece en la página 107 "Lee las siguientes afirmaciones y cópialas en tu cuaderno en el orden en que sucedieron los hechos a los que se refieren.

1. Promulgación de la primera Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, la cual organiza a México como república federal.
2. Anexión de Texas a Estados Unidos.
3. Agustín de Iturbide es coronado emperador de México.
4. Se establecen las Siete Leyes, una nueva constitución que organiza a México como república centralista.

... " (Libro para el Maestro, Historia 6o., op.cit. p.39)

La actividad nos parece muy útil para que el niño se de cuenta qué tanto aprendió de lo que se revisó en clase, además de que permite fomentar su pensamiento crítico y su conciencia histórica.

1.4.3.3 LECTURA DE MAPAS.- A lo largo del libro aparecen algunos mapas relacionados con la información del texto, la actividad consiste en que el niño realice dicha relación mapa-texto.

El ejercicio es, "Observa el mapa La Revolución Mexicana 1910-1920 y describe la ruta que siguieron las tropas de cada uno de los ejércitos revolucionarios: anota de donde partieron, que entidades atravesaron y en cuáles sostuvieron batallas" (actividad 4, p.109)", (Libro para el Maestro, Historia 6o. op.cit. p.40)

Esta actividad nos parece valiosa como instrumento gráfico en cuanto a consultar los mapas, sin embargo, consideramos sería más adecuado prestar mayor atención a las causas y efectos que motivaron los acontecimientos ocurridos en dichos lugares, que únicamente a las rutas en donde ocurrieron.

1.4.3.4 INVESTIGACIÓN.- Consiste en que los alumnos realicen investigaciones de lo que ocurrió en determinado tiempo en su municipio. Por ejemplo, averiguar "acerca de lo que sucedió en la entidad en donde vive cuando las tropas estadounidenses invadieron a nuestro país (actividad 3, p.106) sobre cómo fue la Revolución en la entidad (actividad 3, p.109) o acerca de la historia reciente de la ciudad o el pueblo de residencia del alumno (actividad 4, p. 111)", (Libro para el maestro, Historia 6o. op cit. p.40)

La actividad nos parece acertada en tanto sea guiada por el profesor, es decir, es muy probable que los resultados sean más satisfactorios si el profesor puede enseñar directamente al grupo como llevar a cabo la investigación, de esta forma puede animarlos a que busquen ellos mismos en los libros (si se trata de realizar la investigación yendo a una biblioteca) o a que se animen a formular sus propias preguntas sobre lo que están buscando al encargado de la casa de la cultura por poner un ejemplo.

Aunque, cabe señalar que con esta actividad se corre el riesgo de que el niño transcriba la información que encuentre en los libros sin meditar en ella, por lo que la habilidad del profesor para desarrollar la actividad será muy importante.

Otro tipo de investigación que se propone en el libro es la de que los niños

"encuentren relaciones del pasado con el presente en hechos de la vida diaria, por ejemplo, sobre la educación y la escuela en tiempo en que los padres o los abuelos fueron niños (actividad 2, p.110) o sobre los medios de comunicación (actividad 1, p.111)". (Libro para el Maestro, Historia 6o., op.cit. p.42).

Creemos que esta actividad puede ser sumamente atractiva para el niño, ya que aparte de conocer como era la vida de sus abuelos o padres cuando eran más jóvenes; se darían cuenta al mismo tiempo que hay diferencias con la que ellos viven y tal vez comprendan la importancia de conocer nuestro pasado para entender el porqué es así nuestro presente. Además de que representa una buena opción para hacer algo distinto a la lectura del libro de texto.

1.4.3.5 IMAGINACIÓN.- Consiste en estimular la imaginación histórica del niño para recrear situaciones o hechos que han ocurrido en la historia de nuestro país tomando en cuenta la información del libro de texto.

Por ejemplo: "Piensa en algún abuelo de tus abuelos o en un amigo imaginario que haya vivido en el Porfiriato, o en la época de la Reforma, y escríbele una carta en donde le cuentes como han cambiado las cosas y las formas de vida desde entonces: las ocupaciones, los pueblos o ciudades, las cosas que se utilizan en casa, las escuelas, los medios de transporte, en fin, todo lo que creas que le hubiera gustado conocer. (actividad 2, p. 111)", (Libro para el Maestro, Historia 6o., op cit. p. 42)

Esta actividad nos parece muy interesante desde el punto de vista que el niño tiene que comparar la vida de hoy en día con tiempos anteriores, tiene que pensar en el que hay ahora que antes no, para ello debe conocer la información que contiene el libro de texto y tal vez teniendo en cuenta la búsqueda de estas diferencias cuando realice la lectura la encuentre más significativa.

1.4.4 Otra de las estrategias que recomienda la SEP en el libro ya citado además de las actividades que aparecen al final del libro de texto es la DIVERSIFICACIÓN DE LAS FUENTES DE INFORMACIÓN.- Se refiere a la búsqueda de otros materiales escritos para complementar la información del libro de texto con el fin de que aprendan a "buscar, seleccionar, organizar e interpretar la información", (Libro para el Maestro, Historia 6o., op. cit. p. 43).

La actividad nos parece una buena sugerencia si se procura fomentarla de una forma acertada que despierte el interés del niño por la lectura, o si se buscan

textos pensados especialmente para niños, lo cual tornaría más fácil el lograr que se interesaran en ellos.

1.4.5 TESTIMONIOS MATERIALES.- La estrategia consiste en realizar visitas o excursiones a museos, zonas arqueológicas o edificios que puedan servir de apoyo el tema que se esté revisando en clase. Se sugiere a los profesores que hagan un énfasis especial en los aspectos que se relacionen al tema en concreto que estén impartiendo y que eviten que sus alumnos copien la información que se exhibe en el lugar que visitan, ya que por transcribirlo a sus cuadernos pierden el interés de lo que observan. (Libro para el Maestro, Historia 6o., op. cit.).

Por experiencia propia, consideramos que este tipo de actividades son las que pueden despertar un mayor interés por parte de los alumnos al conocer física o visualmente algunas cosas de las que se hablan en el libro, cosas que se pueden volver aun más interesantes al no tener que escribir cada recuadro de explicación que se da en las vitrinas donde están colocadas (en el caso de los museos o zonas arqueológicas) y así poder dedicarse por completo a apreciar lo que en ellos se exhibe.

1.4.6 TESTIMONIOS ORALES.- Se trata de que el niño recabe información sobre el pasado preguntándole a alguien de edad mucho más avanzada que la de él, como por ejemplo, hechos políticos, económicos, sociales o de la vida cotidiana. (Libro para el Maestro, Historia 6o. op. cit.).

Algo que nos pareció muy importante en esta estrategia, es que además de que el niño puede comprender que la vida del pasado es diferente a la que lleva hoy día, es que entenderá -como se explica en el libro en la p.45- que "en la Historia no sólo participan los grandes Hombres, sino también aquellos que estuvieron alejados del poder...hombres y mujeres de carne y hueso", así que él mismo está formando parte de la historia de este momento.

1.4.7 DOCUMENTOS.- Consiste en que el maestro busque diferentes documentos históricos que le sirvan como apoyo para ilustrar una época determinada como proclamas, manifiestos, cartas o artículos de la constitución. (Libro para el maestro, Historia 6o., op. cit.).

Consideramos que la estrategia podría funcionar si el profesor trata de

explicarlos con palabras simples para que sus alumnos lo entiendan mejor.

Por otro lado, se corre el riesgo de que el alumno pierda interés por la narración al poco tiempo de haberla iniciado, pues una lectura de ese tipo no es precisamente una historia interesante que conste de un inicio, un clímax y un fin, sino que es más bien un tipo de listado de puntos de los que el niño pudiese no encontrar sentido por el cual tener que saberlo o aprenderlo, aunque como ya mencionamos, esto depende directamente del manejo con que lo realice el profesor.

1.4.8 LECTURA Y ELABORACIÓN DE LINEAS DE TIEMPO.- Se trata de representar gráficamente la secuencia de los períodos y hechos históricos por medio de una tira de papel grueso que puede ser pegada a lo largo de la pared del salón de clases e ir completando conforme avanza el curso. Dicha línea debe separarse por siglos y para marcar hasta donde abarca cada uno puede iluminarse el espacio de la tira que se requiera para un siglo de un color y otro para el siguiente siglo (el número del siglo debe ir colocado en la parte de arriba de la tira de papel), hasta llegar al que vivimos actualmente, así mismo, cada siglo debe dividirse en décadas, 10 en total y debajo de cada década se ilustrará con dibujos, fotografías, o textos breves, los hechos históricos que se revisen en clase y el número de décadas abarcaron. (Libro para el Maestro, Historia op. cit.).

Esta estrategia nos parece muy valiosa si se aplica como debe de ser, ya que el niño se divertirá mucho buscando ilustraciones, fotografías, recortando, pegando y haciendo dibujos, lo cual implica que repase lo que leyó en el texto y que pueda formarse una idea gráfica de lo que leyó, además, de que al estudiar o revisar la información de la materia en una forma divertida la recordará más fácilmente.

Sin embargo, hay tener cuidado de no usar la línea del tiempo de forma inapropiada, como por ejemplo, limitarse a señalar en ella en dónde se ubicaría el tema que se acaba de revisar para después hacer preguntas. Si la estrategia es usada de esta forma en la que el niño participa muy poco o mejor dicho no participa, pasará a ser para él otra cosa aburrida que el maestro hace en la clase de historia.

1.4.9 LECTURA Y ELABORACIÓN DE MAPAS HISTÓRICOS.- Es una estrategia parecida a la actividad que se sugiere en el libro de texto. Sólo que además de localizar los lugares donde ocurrieron los acontecimientos que se estén viendo en clase, el niño puede representar también el clima, los centros de producción, los recursos naturales etc. de dichos lugares; se sugiere también que en cada mapa es haga un resumen breve de lo que describa. (Libro para el Maestro, Historia 6o., op. cit.).

Consideramos que la tarea puede ser interesante para los niños por el hecho de dibujar y poder relacionar lo que leen con el dibujo o mapa, sólo nos parece un poco arriesgado el que elaboren un resumen, ya que se vuelve a caer en el riesgo de que los niños transcriban textualmente lo que dice el libro por parecerles pesado hacer ambas cosas, aunque volvemos a resaltar que esto depende de la motivación que el profesor logre despertar en sus alumnos para que vean la actividad de resumir con agrado.

1.4.10 CONFERENCIA ESCOLAR.- Consiste en que el alumno exponga un tema al resto de sus compañeros ya sea individual o en equipo. Para este fin el niño o niños tienen que organizarse para ponerse de acuerdo en el como van a dar la información del tema que les tocó y sobre que materiales van a utilizar para ello. (Libro para el Maestro, Historia 6o., op. cit.).

Por nuestra parte, creemos que esta estrategia puede traer buenos resultados si se piensa en términos de cooperación y socialización entre los alumnos, aunque podría resultar contraproducente si el niño al sentirse presionado por tener que hablar frente a sus compañeros se limita a memorizar sin comprender la información del tema o estudiar únicamente la parte que le toca decir, por lo que el papel del profesor sería muy importante para que esto no suceda.

1.4.11 LA HISTORIETA.- Después de leer el texto del libro, se le pide al niño que realice una historieta ya sea en su cuaderno o en hojas sueltas del tema que se acaba de ver. Primero se le indicará que divida la hoja por cuadros y que los enumere para que después en cada cuadro realice un dibujo que ilustre la secuencia histórica del tema revisado, así como una breve explicación de la misma debajo o arriba de cada dibujo. (Libro para el Maestro, Historia, 6o., op. cit.).

Esta estrategia nos parece muy novedosa y acertada, ya que el alumno al mismo

tiempo que repasa la lección se divierte dibujando (aunque sea con muñecos conocidos como "de alambre") los hechos y sus personajes. así mismo, se ve obligado a formularse otro tipo de preguntas como por ejemplo ¿cómo era su vestimenta?, ¿qué armas se usaban?, ¿cómo se comunicaban las decisiones importantes? etc., para que de esta forma puedan realizar sus dibujos.

1.4.12 EJERCICIOS DE SIMULACIÓN E IMAGINACIÓN HISTÓRICA.- Las actividades propuestas para llevar a cabo este tipo de estrategia son aquellas en las que se sitúa a los niños en la época y lugar determinado en donde se desarrollaron los acontecimientos del tema visto en clase y se les pide que actúen como si fueran los protagonistas o se imaginen como fueron. Un ejemplo de estas actividades son "la elaboración de maquetas o la escritura de documentos dirigidos a determinado grupo social alertándolos sobre algunos problemas de la época, etc.", el maestro puede diseñar otras. (Libro para el Maestro, Historia 6o., op cit..).

Elaborar maquetas es divertido, y al igual que en la estrategia anterior el niño se ve obligado informarse del cómo eran las cosas en ese entonces para poder representarlas en su maqueta, aunque también presenta la desventaja de sólo poder representar el suceso o hecho histórico en forma general y no secuencialmente como en el caso anterior.

Con respecto a la segunda actividad, pensamos que es una buena táctica en cuanto hace que los alumnos analicen cuáles son los problemas importantes de la época, sin embargo, nuevamente se corre el riesgo de que sólo transcriban lo que dice el texto sin que mediten en la información.

1.4.13 ESCENIFICACIÓN Y TEATRO GUIÑOL.- Como el nombre de la estrategia lo indica, se trata de escenificar alguno de los hechos históricos que se han revisado en clase, ya sea interpretando los personajes ellos mismos o por medio de títeres. (Libro para el Maestro de Historia, 6o., op. cit..)

Según nuestro punto de vista, el tratar de reproducir un suceso por medio de representaciones tiene muchas ventajas, la primera es que es muy divertido el proceso para llevarlas a cabo, hay que conseguir o hacer el vestuario y la escenografía que se va a utilizar o fabricar los títeres de los personajes que aparecerán en la representación, para ello es necesario que los niños averigüen la mayor cantidad posible de cosas sobre la vida cotidiana que existía en la

época en que vivían dichos personajes, sus vestimentas, sus utensilios, la forma de sus casa, que medios de comunicación había, cómo hablaban, cómo era el entorno, etc., así mismo, se ven obligados a comprender el contenido del texto para que esta forma la pueden representar.

La única desventaja que encontramos de la aplicación de esta estrategia es la de que los niños deben memorizar el diálogo de sus personajes, lo cual no es grave siempre y cuando lo hagan sobre sus propias palabras o comprendiendo adecuadamente el tema y no por memorización mecánica.

1.4.14 NOTICIARIO HISTÓRICO.- Consiste en la elaboración de notas informativas por equipos, simulando un noticiario o un periódico, en las cuales los alumnos describan brevemente un hecho Histórico. (Libro para el Maestro de Historia 6o., op. cit.).

Esta actividad nos parece valiosa en el sentido de que los niños aprendan a seleccionar la información más relevante del tema para después hacerlo noticia con sus propias palabras, para lo cual deben reflexionar sobre la información que ya leyeron en el texto y se estaría fomentando con ello una mejor comprensión de la información.

1.4.15 CARTA A PERSONAJES DEL PASADO.- Se trata de que el niño elija a un personaje del pasado y le escriba una carta en donde le explique como han cambiado las cosas que existían o se usaban en su época en comparación con las de hoy en día. (Libro para el Maestro de Historia, 6o., op. cit.).

Esta última estrategia nos parece muy valiosa, ya que permite que los niños se den cuenta por ellos mismos de la evolución que han tenido todas las cosas en nuestro país, desde cosas de nuestra vida cotidiana, hasta situaciones sociales, además de que resultaría muy divertido contarle a alguien de una época anterior todas las cosa que hoy en día existen y que él nunca conoció o conocerá.

Como podemos observar, muchas de las estrategias que acabamos de describir pueden resultar interesantes para el niño y facilitar con su uso la tarea de aprender Historia, sin embargo, hoy en día a pesar de la renovación de los libros de texto de historia y de estas guías de actividades para enseñarla, no se ha logrado "sembrar" aún en la mayoría de los niños ya no digamos un interés por la materia, sino una no aversión por la misma.

De ello podríamos suponer dos opciones, la primera es que dicho problema se

encontrase verdaderamente en que los alumnos encuentren poco agradable leer su libro de texto porque lo consideran una lectura obligada y que al estar la mayoría de las estrategias basadas en ella los niños no hayan respondido como se esperaba con su aplicación. O una segunda opción podría ser que los profesores sólo realicen las actividades que pide el libro de Historia en su parte final y no hayan aplicado en sus clases ninguna o muy pocas de las estrategias sugeridas en el libro para maestros para hacerlas más atractivas, o más aún, que las han aplicado de forma poco apropiada de tal forma que no han logrado despertar el suficiente interés de sus alumnos por la materia.

Por nuestra parte nos inclinamos más por las segunda opción, ya que como veremos a continuación algunas de las estrategias que acabamos de exponer se han utilizado ya desde hace mucho tiempo atrás, por lo que podríamos concluir que su buen funcionamiento y su permanencia en el campo educativo va a depender directamente de la forma en que sean utilizadas por el profesor y del provecho que saque de ellas.

Ramírez (1948) en su libro "La enseñanza de la historia en México" nos muestra el "camino" que las autoridades de esa época recomendaban seguir a los maestros para la impartición de sus clases:

-Que el profesor realice un relato en forma emotiva acerca del tema que se revise ese día.

-Seguir con una conversación libre de los niños para que comenten el relato a fin de entenderlo mejor.

-Que los niños realicen trabajos de expresión concreta en relación al relato (como por ejemplo, hacer las carabelas de Colón, reproducir utensilios, armas u objetos que se mencionen en el tema, etc.).

-Realizar dramatizaciones del relato, ya sea con ellos mismos o utilizando títeres. Así pueden representar escenas de la vida primitiva o de la vida de los aztecas, etc.

Esto además se complementaba con visitas al museo, excursiones a ruinas o monumentos históricos, empleo de fotografías, empleo de proyecciones fijas, cortos de cine de carácter Histórico, decoración del salón de clases de acuerdo a

una fecha especial, realización de ceremonias, desfile de banderas o poesías, etc., dependiendo de lo que se celebre.

Algo que evidentemente nos queda claro al finalizar el presente capítulo es que todos los esfuerzos por mejorar la presentación y los contenidos del libro de texto gratuito de Historia serán en vano si no se logra motivar adecuadamente al estudiante con el uso correcto de estrategias que fomenten su comprensión en lugar de su memorización .

Por nuestra parte consideramos que sería acertado seguir buscando estrategias novedosas que faciliten al profesor despertar el interés del niño por la materia, algo que se base en el contenido de su libro de texto para no errar la información, pero que el niño no necesariamente tenga que acudir a él para saber lo que pasó en el periodo histórico que se este revisando, algo que le permita reflexionar en los acontecimientos ocurridos en dicho periodo y que tal vez lo motive a emprender una búsqueda bibliográfica por su cuenta (ya sea en su mismo libro de texto o en cualquier otro) y consideramos que una estrategia lúdica sería una buena opción para tratar de lograr todo esto.

"Se trata de enseñarle al alumno a aprender Historia en vez de enseñarle directa y exclusivamente los contenidos de esa historia. Se trata de involucrar de un modo activo al alumno, que de ser un espectador de la historia, pase a ser un evaluador y analista de la misma. Como dice Elton, los estudios históricos nunca deberían ser sólo una diversión, pero siempre deberían de ser un placer". (Martínez C. y Lemoneda H., 1996, p.39)

Así bien, con el propósito de ampliar el repertorio de estrategias con las que cuentan los profesores como opción para ser alternadas con el método de enseñanza que acostumbren utilizar para impartir sus clases, los investigadores del presente trabajo se han dado a la tarea de idear y proponer una nueva estrategia para la enseñanza de la Historia la cual pretende cubrir los principios descritos anteriormente (en particular el de despertar el interés del niño por la materia) y que se caracteriza por tener al juego como base de su dinámica.

Pero antes de dar inicio a su planteamiento, creemos necesario explicar las razones por las cuales consideramos que la actividad lúdica representa una buena opción para la creación de nuevas estrategias de enseñanza.

CAPITULO 2

EL PAPEL DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN NUESTRA VIDA COTIDIANA Y COMO MEDIO DE APRENDIZAJE

Desde tiempos inmemoriales el juego es una actividad que ha acompañado al hombre durante toda su existencia, es una actividad que podemos observar desde los primeros meses de vida en un ser de nuestra especie o incluso de otras especies, como por ejemplo en una gran variedad de especies animales, pero en definitiva es algo que realizamos todos los seres humanos sin excepción. Huizinga (1987) incluso afirma que es una de las características que nos definen como tales y que está presente a lo largo de toda nuestra vida.

"A todo el mundo le gusta jugar. Nos gusta probar nuestras fuerzas o habilidades. Tentamos a otras personas a jugar con nosotros e inventamos cosas con las que jugar". Chanan y Francis (1984, p.13).

De esta forma, la actividad lúdica ha llamado la atención desde hace ya algunos años de diversos investigadores los cuales se han dado a la tarea de estudiar a profundidad el papel que ésta desempeña en la vida del ser humano y la relación que tiene con la adquisición de aprendizaje (citaremos algunos de ellos a lo largo del capítulo).

Una pregunta curiosa que podríamos plantearnos para tratar de entender el papel que tiene el juego en nuestra vida personal es ¿nos sería posible dejar de jugar definitivamente por el resto de nuestra existencia? o simplemente, "¿por qué nos resulta tan difícil no jugar?" (Moyles, 1990, p.18). La respuesta la encontraremos tal vez en nuestra propia naturaleza por aprender o quizá en nuestros instintos.

Con respecto a ello, Huizinga (1987), plantea que existen varios intentos muy divergentes entre sí para determinar la función del juego desde el punto de vista biológico, éstos van desde asegurar que el juego es la descarga de un exceso de energía vital, que es un impulso congénito de imitación, que satisface una necesidad de relajamiento, que es un ejercicio para actividades serias que se presentarán en la vida futura, que es un ejercicio para adquirir dominio de sí, hasta asegurar que es una necesidad congénita de hacer algo, o el deseo de

dominio o competencia con otros. Sin embargo, y a pesar de dichas teorías él está convencido de que "ningún análisis biológico explica la intensidad del juego" (p.13) y que es precisamente este sentimiento intenso de alegría, de diversión, "esta capacidad suya de hacer perder la cabeza" (p.13), donde se encuentra la esencia del juego.

Una teoría diferente es que la actividad lúdica se lleva a cabo por convertirse ésta en un hábito, ya que "las respuestas del niño que aparentemente parecen similares día tras día a veces se les nombra de esta manera, pero los hábitos desaparecen y parecen esfumarse cuando el individuo ya no siente la necesidad de ello o cuando descubre otro tipo de conducta más satisfactoria" y contrariamente a ello, el juego no desaparece con el tiempo (Axline, 1983).

Hoy en día, la respuesta exacta al por qué jugamos o al por qué del juego en nuestra existencia es aún muy controversial, sin embargo, algo que sí podemos afirmar con seguridad es que "el juego es indudablemente, un medio por el que los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines" (Moyle, 1990, p.13). Debido a ello, el juego se convierte entonces en una fuente muy importante en nuestra vida ya no sólo de diversión sino también de aprendizaje, ya que como dice Ibarra (1999, p.20) "las experiencias sensoriales conforman nuestro pensamiento y gracias a ellas un nuevo aprendizaje se inicia". Así bien entre más experiencias vivamos, más será el incremento de nuestro aprendizaje, cosa que el juego nos proporciona con facilidad. (Volveremos a tocar este punto un poco más adelante).

2.1 El Juego Práctico, Simbólico y de Sociedad.

Como es de suponerse, la clase de juegos que desarrollamos a lo largo de nuestra vida no son siempre los mismos, éstos van cambiando conforme vamos creciendo. Al respecto, Piaget considera que dichos juegos pueden ser clasificados en tres grandes categorías:

En primer lugar están los juegos prácticos, los cuales abarcan esencialmente ejercicios sensomotores, como construir, modelar, amasar, ensartado de cuentas, etc. y son característicos en niños muy pequeños (November, 1985).

Aquí la estructura principal es el ejercicio, "las estructuras se ejercen en el vacío sin otro propósito que el placer del funcionamiento: la gata lucha con su pequeño

a arañazos y dentelladas; en el niño, salimos del círculo estrecho de los reflejos y el juego de ejercicio puede interesar a las funciones superiores, por ejemplo, hacer preguntas por el placer de preguntar, sin interés por las respuestas y el problema mismo" (Alphandéry y Zazzo, 1980, p.79).

En segundo lugar están los juegos simbólicos o juegos de fantasía que consisten básicamente en la representación que un niño pequeño pueda hacer de un acontecimiento diario o normal fuera del contexto, como simular que le da de comer a su oso o representar una situación de su vida diaria utilizando sus juguetes (November, 1985).

Para los niños todo objeto puede transformarse en sus manos en pro del juego, así "el placer se encuentra entonces en la modificación de la función ordinaria del objeto, que se encuentra de una suerte "aniquilado" y transgredido en su finalidad habitual. El juego reside en la transgresión imaginaria de las sillas que, por ejemplo, se transforman en vagones de tren y del mismo modo ocurre con las tablas del garage que se convierten en automóviles, las sandalias en golondrinas, los botones en pequeños personajes sabios, las canicas en automóviles de carrera, etc." (Jaulin, 1981, p.50).

La aparición del juego simbólico en la vida del niño es un suceso importante ya que no sólo le brinda el beneficio de la diversión, sino que además se convierte en el medio por el cual el pequeño puede entender el mundo que lo rodea y adaptarse a él.

El niño en su afán por jugar y experimentar cosas, puede fabricar con ayuda de sus juguetes, un microcosmos del mundo adulto bajo la forma de simulación y jugar a hacer "como sí...", de esta forma puede poner la vida de los mayores al alcance de su mano y brindarse la oportunidad de imitarla antes de participar en ella directamente. (Jaulin 1981)

Además, el juego simbólico representa para el niño la posibilidad de adquirir diversos tipos de aprendizaje, como por ejemplo, cuando sus juegos de imitación giran en torno a la figura con la que se identifica afectivamente. (generalmente son las niñas con su madre o hermanas mayores y los niños con su padre o hermanos mayores), están adquiriendo y reafirmando su identidad de género, es decir, van conformando su personalidad como niña o como niño de acuerdo con las reglas que para su sociedad son las indicadas para cada rol sexual y las cuales van a estar basadas en la observación del comportamiento de la persona que imitan. De esta forma al mismo tiempo que aprenden sobre las actitudes que

deben llevar a cabo como sexo masculino o femenino, aprenden al mismo tiempo las diferentes relaciones y reglas que rigen a las demás personas dentro de su sociedad.

"Jugando, el niño se inicia en el comportamiento del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde, desarrolla sus aptitudes físicas verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación". (S/A, 1980, p.14).

Por otra parte, el juego simbólico puede convertirse en una de las principales herramientas utilizadas por el niño para expresar sus emociones ante situaciones específicas, ya que en realidad es el medio por el cual toma la realidad de los mayores y la adapta a su propio mundo, en cierto modo es como un lenguaje no verbal que explica su forma de sentir y su manera de ver las cosas que suceden a su alrededor.

November (1985), dice que el juego simbólico enseña a los niños a aceptar situaciones (ya sean tristes o agradables) por las que tienen que pasar en un futuro inmediato, como entrar a una nueva escuela o entrar al nivel primaria, cambiarse de casa, etc., ya que jugar a simular situaciones parecidas a las que saben que están próximos a enfrentar los prepara para la experiencia real.

Finalmente, diversas investigaciones concuerdan en que el ejercicio del juego imaginativo está directamente relacionado con un buen desarrollo cognitivo y de habilidades emocionales como por ejemplo la capacidad de imaginar, la fluidez verbal, el pensamiento divergente, la habilidad para tolerar situaciones monótonas, la habilidad para controlar afectos (generar afectos positivos y reducir la agresión), la habilidad de separar la realidad de la ilusión y disminuir algunas psicopatologías (Singer y Singer, 1976 en Goldstein, 1980). Así mismo, los niños que recurren en mayor medida al juego simbólico se muestran más sonrientes durante los juegos escolares, más persistentes, más cooperativos, no se enojan o deprimen fácilmente y son menos impulsivos, lo cual trae como consecuencia que al alcanzar la edad adulta posean una mente más abierta que las personas que ejercitaron los juegos simbólicos en menor medida durante su infancia (Goldstein, 1994).

Siguiendo con la clasificación del juego según Piaget, la tercera categoría corresponde a los juegos de normas o juegos de sociedad. En este tipo de juego son totalmente necesarias las relaciones sociales o interindividuales, ya que se basa en juegos que se realizan en forma grupal y en base a un reglamento, de tal forma que su violación representa una falta (Alphandéry y Zazzo, 1980).

Posteriormente ahondaremos un poco más en esta clase de juegos.

2.2 El Juego en Las Etapas de Desarrollo del Niño y la Edad Adulta.

Como podemos observar, conforme el niño va creciendo va siempre buscando y experimentando nuevas situaciones de juego cada vez más complicadas hasta satisfacer su curiosidad o sus necesidades.

La revista "Estudios y documentos de educación", publicada por la UNESCO, en su artículo titulado "El niño y el Juego" (S/A, 1980), explica que el juego no sólo está presente en las diferentes etapas de la vida del niño, sino que a la vez, es tomado como un instrumento con el cual medir los diferentes procesos de maduración, desarrollo mental y afectivo que va adquiriendo en su desarrollo como persona, esto debido a que las etapas del desarrollo se suceden en un orden que es siempre el mismo para todos, donde lo importante es el concepto del orden y no las edades de aparición de las etapas.

Hasta aquí solo hemos revisado los tres grandes grupos en los que pueden dividirse los juegos en general, pero no hemos mencionado aún los tipos de juegos que son más específicos y que aparecen en la vida del niño acorde con la etapa que está viviendo.

Tomando el artículo publicado por la UNESCO trataremos de describir brevemente la clase de juegos que los niños practican dependiendo de cada etapa, aunque cabe aclarar que éstos pueden variar un poco dependiendo de la cultura en la que se desarrolle cada niño.

LA PRIMERA INFANCIA:

Con el nacimiento del bebé y hasta los tres meses de edad, el juego del infante se limita al hecho de hacer balancear su cuerpo, buscando con ello crear un ambiente parecido al que se encontraba cuando estaba en formación dentro del vientre de su madre. En esta fase, el niño se percibe como un todo inseparable ya que no ha adquirido conciencia de la distinción entre su cuerpo y el mundo exterior, de esta forma, no es sino hasta que el chupeteo hace su aparición que el niño empieza a darse cuenta que su cuerpo está conformado por partes

diferentes.

Posteriormente, el pequeño descubre que puede chupar otros objetos que no son su dedo y aparece con ello una manipulación lúdica como tal haciendo que el objeto pase a ser un pre-juguete que utiliza no solo vía bucal.

La costumbre de dar a los niños objetos que entretengan su atención, hace que las madres empiecen a proporcionarles juguetes, como por ejemplo sonajas u otros objetos, esto permite que su manipulación de los objetos vaya mejorando con el tiempo.

Así con la desaparición y reaparición de los objetos (cuando el niño lo deja caer por accidente y la madre se lo devuelve), surge entre los primeros juegos del niño el de enseñar y ocultar, es decir, cuando alguien se oculta u oculta algún objeto tras la manta del niño y luego se descubre el rostro o el objeto nuevamente, de esta forma, cuando el niño aprende que dicha acción se realiza repetidamente y siempre a la desaparición le sigue la reaparición, entonces la actividad se convierte en un juego.

En concreto, en la etapa anterior a los tres años de edad, se presentan más que nada juegos funcionales y sensoriomotores, donde el gusto máximo radica en el funcionamiento mismo, como el movimiento de las partes del cuerpo, ritmos, equilibrios, actividades vocales, gritos, canturreo o murmullos.

Es también en esta etapa cuando se empieza a adquirir el lenguaje y a tomar conciencia de su "yo" por medio de imágenes, sobre todo la suya reflejada en los espejos. Con este proceso aparece a su vez el descubrimiento del otro; marcando así el origen de la etapa de escolaridad primaria.

ETAPA DE ESCOLARIDAD PRIMARIA:

Los juegos sensoriomotores empiezan a quedar un tanto de lado para dar paso a los que tienen que ver con la imitación o ficción, estos juegos son esenciales a partir de los dos o tres años de edad. El niño entonces se involucra en juegos en los que tiene o puede representar un papel o rol que no es el suyo, puede jugar a ser un animal, un objeto, un policía, un doctor, una maestra, o puede ser el mismo pero dentro de una situación ficticia, como jugar a que algo le duele y llora.

También se presentan juegos como representaciones con mímica o con

palabras, y se desarrolla una especial atracción por el dibujo y el modelado. No es sino hasta los cinco o seis años cuando los pequeños empiezan a integrarse en grupos, antes de esta edad nunca juegan realmente "juntos" en el sentido estricto de la palabra, ya que, aunque no les guste estar solos y se encuentren rodeados de niños, su juego se da casi en forma individual.

Es a partir de los cinco años, que el niño muestra interés por las actividades colectivas, pero dicha integración se va dando poco a poco. Primeramente se convierte en un observador pasivo de los juegos de los niños mayores y realiza una especie de aprendizaje antes de ser admitido en el grupo "no es en modo alguno un grupo fijo, como un equipo de scout, sino un grupo de fronteras siempre cambiantes. El grupo tiene un centro y una periferia. En la periferia se encuentran los pequeños, en una zona flotante; algunos pequeños sólo son aceptados en el grupo cuando no se rechaza a nadie, cuando se trata de hacer número; estos marcan el límite extremo del grupo" (S/A, 1980, p.10).

Una vez pasando por la integración en grupo, aparecen los juegos de proezas, como equilibrios difíciles, resistencia al dolor o juegos que representen riesgos, éstos permiten una afirmación de la fuerza, el valor y consolidan la pertenencia al grupo o el papel de jefe.

ETAPA DE PREADOLESCENCIA:

Los juegos simbólicos quedan relegados, sobre todo los que se relacionan con la identificación con un modelo real, como el padre, la maestra etc., por el contrario, los juegos de ficción que dan cabida a la imaginación continúan muy presentes hasta por lo menos los doce años. Juegos como los piratas, astronautas, indios, vaqueros, artistas de cine, etc.

Al mismo tiempo, más o menos como por los diez años, el niño se da cuenta de la existencia de procedimientos llamados juegos sociales. "Esta edad calificada por Piaget de hipotético-deductiva, corresponde al desarrollo de las actividades de fabricación (tejido, costura, trabajos manuales) y al gusto por el deporte; al mismo tiempo el equilibrio básico entre las pulsiones y la regla que el juego hace necesaria, se inclina poco a poco hacia la lógica y la formalización" (S/A, 1980, p.10) por ello, el niño descubre que encuentra placer en juegos con reglas estrictas, a veces complicadas y que requieren un importante esfuerzo de

atención y reflexión como son los juegos de cartas y tableros.

Es con este periodo que se anuncia el término de la infancia, teniendo como característica principal, la regularidad lógica que muestran los jugadores.

Como es evidente, el juego además de ser una actividad que hace nuestra vida más agradable, cumple también con el propósito de enseñarnos algo, es decir, a medida que tenemos la capacidad de desarrollar nuevos juegos, estos nos proporcionan a su vez un aprendizaje el cual nos lleva a adquirir otros nuevos.

En una clasificación aún más específica, Craig (1988) en su libro "Desarrollo psicológico", hace una división más particular de las modalidades principales en las se dividen los juegos infantiles así como del aprendizaje que los niños pueden obtener de ellos. La clasificación es la siguiente:

-PLACER SENSORIAL.- En este apartado, lo más importante es la experiencia sensorial por sí misma. Como su nombre lo indica, aquí encajan todos los juegos que tengan que ver con la utilización de los sentidos, como jugar con agua, cortar flores, golpear objetos, masticar diversas cosas como pasto, chicle, tela, etc; así como todo juego que involucre sonidos, sabores, olores o texturas.

Con esta clase de juegos, el niño va a aprender cosas importantes sobre su cuerpo, va a obtener conocimiento de las partes que lo conforman, de cómo funcionan y para qué son, también le permitirá tomar consciencia sobre sus sentidos, lo cual le permitirá determinar que clase de comida, colores, ropa (de acuerdo a su textura), música, juguetes etc, son de su agrado y cuales no, así mismo, empezará a diferenciar entre los conceptos de frío, caliente, mojado, seco, lejos, cerca, suave, áspero, fuerte, débil, etc.

Estas experiencias le irán proporcionando información sobre las cosas que conforman su medio ambiente, es decir, se dará cuenta de la existencia de ellas (el pasto, la tela, el agua, etc.) y de los límites o reglas que debe tener con ellas, por ejemplo, cuáles son alimento y cuales no, qué cosas pueden lastimarlo si las toca, para qué puede utilizar cada objeto, etc., en resumen, este tipo de juegos son su llave de entrada al conocimiento de su mundo y su persona.

-JUEGO CON MOVIMIENTO.- Evidentemente, en este apartado tiene cabida todo juego que tenga que ver con el movimiento, como es el correr, saltar, contorsionarse, mecerse, etc. etc.

Este tipo de juegos, además de proporcionarle al niño conocimientos acerca de

su cuerpo y de los conceptos de dolor, peligro o seguridad; suelen ser también los causantes de sus primeras experiencias sociales: con lo cual tendrán que aprender acerca de los principios o normas que debe seguir (de acuerdo a la cultura de cada quien) en relación con los demás niños. Por otra lado, éste movimiento constante, le proporciona una coordinación corporal cada vez mejor.

-JUEGO CON EL LENGUAJE.- Básicamente los juegos consisten en crear ritmos, o mezclar sonidos y palabras tratando de crear significados nuevos.

Los niños se concentran en los elementos del lenguaje, manipulando festivamente sus sonidos, patrones y significados.

Aquí, Craig ha incluido diversas clases de juego que Judith Schwartz (1981) encontró en relación al lenguaje, ella dice que éste puede darse utilizando el sonido y el ritmo, es decir, cuando el niño repite regularmente letras y palabras con una cadencia constante (la la la / lo li po), o que puede formar patrones con palabras como si estuviera repasando la gramática de las oraciones empleando las mismas palabras (hay luz / ¿donde esta la luz? / aquí está la luz). Dice también, que en un tipo menos frecuente de juego, los niños juegan con el significado de las palabras o bien inventan palabras para expresar ciertos significados.

Lo cierto, es que el juego es uno de los más importantes instrumentos para que el niño logre la adquisición de un lenguaje y con él aprenderá a comunicarse verbalmente con los demás, tanto con los adultos como con sus compañeros. Craig piensa que los pequeños propician los juegos con el lenguaje más que nada con fines de diversión; y no por la necesidad de aprender a hablar, pero que la ventaja de que el lenguaje se convierta para ellos en un juego les da la oportunidad de practicar y dominar la gramática y las palabras que están aprendiendo.

-JUEGO DRAMÁTICO (Representación y Modelamiento).- Este es uno de los juegos primarios del juego, el cual consiste en encarnar papeles o modelos con los que el niño se identifica, como fingir ser un bombero, astronauta, enfermera, etc. Este tipo de juego no sólo requiere de imitar patrones integros de comportamiento, sino además requiere la utilización de mucha fantasía y formas nuevas de interacción.

-JUEGOS RITUALES Y JUEGOS COMPETITIVOS.- Este apartado encierra a todo juego que tenga que ver con reglas y turnos, en ellos, los niños pueden crear a menudo situaciones donde uno pierde y otro gana.

Es cierto que las reglas de algunos juegos pueden ser bastante intrincadas para un niño como son las del ajedrez, pero éstos pueden empezar a iniciarse en el ritual y las reglas de algunos juegos, como por ejemplo, el que consiste en alcanzarse y tocarse, las escondidas y quizás los juegos de guerra. Todos estos juegos requieren y ayudan a que el niño desarrolle sus habilidades cognitivas como es el aprendizaje de reglas, la comprensión de la secuencia de causa y efecto, la comprensión de las consecuencias de varias acciones, el aprendizaje sobre ganar y perder, además de que les permiten aprender a ajustar su conducta a ciertos patrones y reglas.

Así bien, una vez hecha la revisión de esta clasificación de juegos infantiles, nos queda muy claro que la utilidad del juego no sólo es la de brindarnos diversión, si no que además es un excelente instrumento por medio del cual podemos obtener conocimientos.

Como es natural se he investigado mucho sobre el papel que tiene el juego en el desarrollo del niño, de tal forma que el trabajo de varios investigadores cesa de hablar de la actividad lúdica poco antes de llegar a la etapa de la adolescencia, siendo así, ¿deberíamos pensar que el juego es sólo un proceso por el cual pasamos durante la niñez y que desaparece con la edad adulta?. Analicemos esto solo por un momento.

Si está leyendo, es muy probable que su edad no sea ya la de un niño, partiendo desde el punto de vista que los niños prefieren otro tipo de lecturas. Bueno, si su edad alcanza ya la edad adulta piense un poco en esto; ¿recuerda cuando fue la última vez que se involucró en un juego?, ¿le gusta jugar?, o mejor aún, ¿a qué le gusta jugar?.

Por experiencia propia podríamos decir que es casi imposible que conteste con una negativa a dichas preguntas, pues ¿quién no ha disfrutado de un buen juego de ajedrez o de naipes?, o ¿quién no ha sentido alguna vez la emoción de jugar en la "Lotería Nacional" o ¿alguna vez ha considerado dejar de practicar el deporte que lleva a cabo?, ¿acaso no son algunos de ellos denominados también con el nombre de juego?.

Por lo anterior, es de considerar que el juego pudiese desaparecer al paso de los

años sería un poco radical. Que una persona sea adolescente y esté por alcanzar la edad adulta, no quiere decir que el juego o su gusto por ejercerlo hayan desaparecido por completo, en efecto, podríamos suponer que estos disminuyen considerablemente debido a los conflictos originados por la búsqueda de identidad y el querer realizar cosas que se consideran puramente de adultos, sin embargo, esto no significa que su actividad lúdica haya desaparecido para no volver jamás. Mejor dicho, consideramos que lo que ocurre es un cambio en las actividades de juego y sobre todo, un cambio en los fines por los cuales se realizan.

Como es evidente, y como podemos constatar en las diferentes etapas por las que atraviesa el hombre en su relación con el juego, éste va evolucionando gradualmente a medida que su mente se va desarrollando y capacitando para poder realizar procesos cada vez más elaborados, de esta forma, con la adolescencia llegan a término todos esos procesos mentales que debe alcanzar un ser humano y hacen su aparición lo que Piaget denomina "operaciones formales", las cuales consisten en el uso y desarrollo de la lógica, (hablaremos sobre ellas en el capítulo 4 de la presente investigación), y con ellas se presenta el gusto por los juegos de normas o también llamados juegos de sociedad. Estos son los juegos que los adolescentes y adultos practican en sus ratos libres. "Los juegos de reglas son los que subsisten en el adulto: si ya no juega a las canicas, juega a los bolos". (Alphandéry y Zazzo, 1980, p.80)

De esta forma, suponer que en la vida adulta el juego deja de existir nos parece un poco difícil de creer. Hoy en día, podemos encontrar muy fácilmente a un adolescente perdido en el mundo de los video juegos o totalmente emocionado por acudir a un gran parque de diversiones y subirse a todos esos juegos mecánicos que representan un acto de valentía como reto, o pasar horas jugando en equipos deportivos.

Goldstein (1980), dice que muchos adolescentes y adultos vuelcan sus intereses en deportes de reglas como el baseball y el football los cuales son considerados un juego, pero que en ocasiones no se conforman con practicarlos, sino que además, juegan a simular que son un locutor de radio que narra el partido o que incluso juegan a ser ellos la estrella del equipo.

Debido a este tipo de situaciones y a los avances de la tecnología, hoy en día los juegos de sociedad (como la oca, dominó, damas, etc.) se han modernizado y han incrementado innumerables temas a sus filas: emisiones radiofónicas o

televisadas, carreras automovilísticas, exploraciones, periodismo, negocios, cine, arte, etc., todos estos temas han apasionado a jóvenes y a adultos y los ha seducido a las peripecias del juego. (Jaulin, 1981).

Aunque parezca difícil de creer los juegos en los que pueden involucrarse los adultos son muy diversos. Retomando un poco los juegos mecánicos en los parques de diversiones, hemos de decir que no sólo los adolescentes gustan de este tipo de juegos, también los adultos hacen uso de ellos.

Se podría pensar que la muestra de entusiasmo hacia esta clase de diversiones, son vestigios que los adolescentes traen aún arrastrando de la preadolescencia en la que aparece el interés por los juegos que representan riesgos, sin embargo, podemos encontrar en los mismos parques de diversiones a una gran cantidad de personas adultas, como por ejemplo a los papás de los niños, que se suben a todo juego cuanto pueden y que decir de las personas de la tercera edad, pues si bien ellas no se suben a la montaña rusa por falta de energía, no rechazan la oferta del carrusel o los juegos de azar.

La explicación a esta conducta puede estar en lo que Duvignaud (1982, p.82) llama "el tremendum", esta se produce entre el encuentro que tiene el hombre con todo lo que signifique azar, tensión, incertidumbre, así, el juego provoca un vacío, un vértigo y "si éste no define al juego, por lo menos indica su proximidad mediante la información perturbadora que de él da a nuestro espíritu".

De esta forma, podríamos decir que las últimas clases de juegos que aparecen en la etapa de preadolescencia, no cambian mucho con el tiempo, que se practican tal vez más esporádicamente por falta de tiempo, que se desarrollan de manera distinta; pero no que desaparecen. Tal es el caso de los juegos que implican reglas estrictas, como los diversos juegos de mesa.

Dichos juegos son muy recurridos por las personas adultas en sus reuniones familiares o con amigos. Incluso, existen juegos de este tipo que están diseñados exclusivamente para adultos; como el llamado "Cuestión de Escrupulos" o "Las Mujeres son de venus y los Hombres son de Marte", los cuales contienen una serie de preguntas en relación al matrimonio, a los hijos, a las costumbres etc. y según las respuestas de los participantes es como se gana o pierde.

"Los juegos de sociedad responden a nuevas exigencias sociales y culturales. Expresan una era en la que el tiempo libre adquiere cada vez mayor importancia y en que los fines de semana y las vacaciones aparecen como la necesaria contrapartida compensatoria de un trabajo...el juego surge entonces como un

pasatiempo apreciado tanto por los niños como por los mayores. Cuando se reúnen los padres y los amigos son un símbolo de la reunión familiar y resulta ser una especie de oasis en la tormenta cotidiana". (Jaulin, 1981, p.100).

Por otro lado, los juegos de mesa además de ser una buena opción para pasar el tiempo, son también útiles para poner en práctica las habilidades mentales de la gente y de esta forma desarrollarlas por medio de la competencia, por ejemplo, con un buen juego de ajedrez, de dominó, de damas chinas o cualquier juego que tenga que ver con estrategia, reflexión y/o conocimiento; como por ejemplo el maratón para adultos.

Huizinga (1987) explica que los juegos de esta especie ponen a prueba las facultades del jugador: su fuerza, su resistencia, su inventiva, su arrojo, inteligencia y también sus fuerzas espirituales porque en medio de su afán por ganar el juego, tiene que mantenerse dentro de las reglas y los límites que se marcan dentro del mismo.

Podríamos decir incluso, que la actividad lúdica en la edad adulta no sólo es practicada; sino que en algunos casos ésta puede llegar a convertirse en un fuerte problema de adicción, como lo podemos observar con mucha frecuencia en los aficionados al deporte; quienes son capaces de no asistir a sus trabajos para acudir a un juego o partido importante o en los aficionados a los juegos de azar (juegos de casino, carreras o peleas de animales, apuestas en juegos deportivos, etc).

Duvignaud (1982, p.65) dice que "en ocasiones la actividad lúdica está dominada por la exigencia del azar, de esta forma, el juego le ofrece al jugador un estado de presuposición mágica que lo lleva a pensar que en cualquier momento todo puede suceder y ello le fascina, le atrae y al mismo tiempo lo transtorna; ya que le ofrece la oportunidad de cambiar la configuración del mundo en que vive".

Este tipo de adicción, suele representar un problema grave para las personas que lo padecen, ya que además de afectar su economía pueden afectar también sus relaciones familiares o personales al dedicarse a dicha actividad de tiempo completo.

Como podemos darnos cuenta, el desarrollo de nuestra vida como niños o como adultos, ha estado o estará siempre dentro de una dinámica de juego constante. Sin embargo, una persona adulta podría pensar que su trabajo lo absorbe por completo y que no tiene tiempo para jugar.

No obstante, existen otras clases de juego que no realizamos precisamente con fines de diversión y que no son considerados propiamente como actividad lúdica, pero que no por ello dejan de ser un tipo de juego.

Nos referimos a actividades o mejor dicho comportamientos que realizamos cotidianamente y tal vez no nos damos cuenta que llevamos a cabo como un juego, como por ejemplo, el juego que se ejecuta como cortejo entre las parejas, la guerra, el jugar a ser algo que no somos, la competencia por rivalidad entre personas, etc. (Duvignaud, 1982). Según Chanan y Fransis (1984, p.120) "los juegos son el campo básico de todas las instituciones de la vida adulta: La vida política, artística, laboral, de clubes y de sociedad".

Así mismo, dentro de su propio trabajo, las personas pueden poner en práctica diversas actividades lúdicas, como el esmerarse en romper su récord de tiempo al escribir un artículo, o jugar con las palabras de lo que van a redactar, o elaborar lo que siempre hacen de formas diferentes para ver cual hace el trabajo más divertido o por lo menos menos aburrido, en fin, podíamos mencionar una larga lista de ejemplos. Como dice Moyles (1990, p.24) "El trabajo constituye un área central en la vida de los adultos en donde tiene lugar una interacción lúdica con el mundo".

Por otra parte, siguiendo con la presencia del juego en los adultos, Jaulin (1981), argumenta que con la llegada de los hijos, la mayoría de ellos se ven obligados a escoger y conocer sobre juguetes y a desenterrar de su memoria los juegos que realizaban de pequeños, de tal forma, que al momento de enseñarlos a su hijos se encuentran de pronto repitiendo las actividades lúdicas que habían dejado ya en el pasado y algunos de ellos se sorprenden al descubrir que dichas actividades les resultan todavía muy agradables, de tal forma que el juego se pone en práctica una y otra vez.

Comenta que el adulto juega tratando de enseñarle al niño por medio de juguetes, de tal forma que, "el adulto tiene la necesidad de juguetes para canalizar la necesidad de acción y de juego del niño. Así mientras éste último es ante todo demandante de juegos, los adultos son desde cierto punto de vista los primeros destinatarios y utilizadores de los juguetes para propiciar el juego de los niños".

En resumen, podemos decir que ya sea para un infante, un adolescente o un adulto, el juego es algo muy difícil de rechazar. "El juego adorna la vida, la completa y es en este sentido, imprescindible para las personas y para la

comunidad". (Huizinga, 1987, p.21).

Con esta última aseveración surge aquí una nueva interrogante: ¿por qué se piensa que el juego es también parte importante de una comunidad?.

2.3 El Juego y la Cultura.

Además de fomentar las relaciones sociales entre los miembros de una comunidad, se puede pensar que el juego es parte de la identidad social de ésta, que los tipo de juegos y la forma de jugarlos, pueden decirnos mucho de la forma y la calidad de vida que se tiene o se tuvo en un algún lugar específico.

Esto es, generalmente en cada una de las comunidades se van elaborando nuevos juegos a medida en que evoluciona, dichos juegos hacen alusión o tienen que ver con la época y los acontecimientos que se van suscitando a través de ella.

"Es el juego tanto entre adultos como entre niños, lo que conserva lo que está sucediendo en una cultura, lo que conserva la cultura y la mantiene separada de las otras culturas...ahora bien, lo que se conserva de la herencia cultural popular, es la capacidad para utilizar las cosas, para hacer uso de los diversos objetos, para crear algo nuevo, para progresar y no para volver atrás. La cultura es funcional para determinado sistema de vida, si ese sistema de vida cambia, la cultura cambia". (Chanan y Fransis, 1984, p.27).

Un ejemplo de como en los juegos se ven plasmados los sucesos y la identidad de una cultura determinada son las rondas infantiles; en algunas de las cuales se ven representados aspectos como enfermedades, formas de alimentación, oficios de la región, miedos, etc. Dichos juegos se caracterizan por estar siempre acompañados de una canción.

En el caso de la ronda "el puente de Londres", por ejemplo, plasma un suceso del pasado, cuando dicho puente estaba en peligro de derrumbarse y los habitantes de ese país deseaban que no ocurriese. De esta forma, las personas recuerdan el incidente no tanto por los libros de historia, sino por el juego y la canción: "El puente se va a caer, va a caer, va a caer, el puente se va a caer, que no se caiga."

En el caso de nuestro país, tenemos una ronda cuyo nombre no recordamos con precisión, pero se trata de nombrar a un niño para que haga el personaje de "la

muerte", y al término de la canción todos los demás niños tienen que correr huyendo de ella, posteriormente el desafortunado al que "la muerte" logre atrapar ocupa su lugar. La letra dice más o menos así: "...Tan tan, ¿quién toca la puerta?, tan tan, ¿si será la muerte?, tan tan, yo no quiero abrir, tan tan, ¿si vendrá por mí? y todos corren".

En esta ronda por ejemplo, se ve reflejada la cultura que se ha formado en nuestro país en torno a la muerte.

Huizinga (1987, p.22), dice que "el juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento".

De esta forma los juegos tienen la capacidad de marcar diferencias importantes entre las sociedades y sus culturas, es decir, no es lo mismo ver jugar a unos niños que viven en el Distrito Federal, que a niños que habitan en el Estado de Michoacán, por poner un ejemplo. De tal modo, que mientras los primeros juegan a representar una tienda departamental o al transporte colectivo metro, los segundos juegan a dirigir una Huerta o a vender artesanías, tal vez esto tenga que ver con las actividades que realizan los padres de cada niño, sin embargo, cuando se desarrollan juegos universales como "la casita" o a "la comidita", se pueden observar muy claramente las costumbres y la forma de vida que hacen diferentes a cada sociedad, como los diferentes alimentos que se ingieren en su comunidad o los objetos que se usan en su casa. Como Chanan y Fransis (1984, p.11) aseguran: "El juego está íntimamente entrelajado con nuestra personalidad y en nuestro modo de vida e impregna incluso aquellas actividades que nos tomamos más en serio por afectar a nuestras creencias. Nuestros modos de jugar, nuestras nuevas ideas y los objetos con los que jugamos reflejan las condiciones económicas y sociales de nuestras propias culturas, y los valores y actitudes de ésta".

Siguiendo con estos autores, ellos exponen que es importante mencionar que algunos de los juegos imponen el uso de juguetes, ya que éstos marcan también la identidad cultural de las sociedades.

Explican que por lo general los adultos suelen entregar a los niños juguetes relacionados con hitos religiosos, sociales y económicos de la vida y por ello, "cuando las religiones están asociadas a festividades y objetos simbólicos los niños suelen recibir miniaturas o copias de tales objetos para que así puedan

imitar e incluso participar en las ceremonias" (p.13), pero que existen también juguetes universales como las pelotas, las cestas, los sombreros, silbatos, tambores, máscaras, muñecas, cuentas, etc. que son usados por niños de diferentes regiones pero en distinta forma.

Al respecto, Jaulin (1981) dice que los objetos que fabrican los adultos para los niños van más allá del simple objeto lúdico, puesto que además significan una práctica social y nos informa sobre la organización ideológica, cultural, mental de las sociedades.

Por su parte Goldstein (1994), afirma que el desarrollo del lenguaje del niño va a depender de la clase de juguetes que se le proporcionen, por ejemplo, si a una niña se le compran muñecas, ésta aprenderá palabras como bonito, obediente, cabello largo, etc., de esta forma los juguetes que se le proporcionen irán conformando su identidad cultural dependiendo del ambiente que los adultos formen a su alrededor.

Pero no son sólo los juegos y juguetes infantiles los que conforman la identidad de una sociedad, ya que también esta constituida por otro tipo de juegos en los cuales se involucra la comunidad entera, como sus diferentes festividades y las actividades que se organizan en ellas, por ejemplo, las pamlonadas en España, la persecución de personas con un toro de cartón que dispara cohetes en México, el concurso de lanzamiento de troncos enteros en Escocia, etc. cada lugar cuenta con alguna actividad lúdica que lo caracteriza, así "es posible que los juegos, danzas y fiestas preserven lo que está ocurriendo en la cultura mucho mejor que los juguetes" (Chanan y Fransis, 1984, p.27), ya que los primeros permanecen igual de generación en generación y los juguetes pueden ir cambiando conforme pasa el tiempo.

Sin embargo, aunque las celebraciones varien de una sociedad a otra, existe una festividad que podemos encontrar por igual en diversas partes del mundo, nos referimos a los carnavales, pero a pesar de que su celebración es similar en cada país; estos varían un poco de acuerdo al lugar en el cual se celebre, es decir, puede variar la música, la forma de bailar, los disfraces etc.

Huizinga (1987), plantea que la razón por la que dichos festivales son tan socorridos es porque representan una suspensión temporal de las actividades ordinarias que realizan los participantes, que es una cancelación del mundo de la colidianeidad y de las reglas a las que están siempre sujetos; por tanto se vuelve un tiempo sagrado de juego. Dice además, que los carnavales cuentan

especialmente con una atracción fascinante, la cual permite a las personas jugar a ser otras que no son o a hacer otras cosas que normalmente no se atreverían a hacer como ellos mismos; se refiere al disfraz. Así, detrás de una máscara, las personas sienten que no pueden ser reconocidas por el hecho de tener cubierto el rostro, que son libres para hacer cualquier cosa, el disfraz les ofrece una especie de anonimato y a la vez una oportunidad de hacer hasta las cosas más extravagantes sin sentir pena o culpa.

"La extravagancia del juego es aquí completa y es completo su carácter extraordinario...el espanto de los niños, la alegría desentrenada, el rito sagrado y la fantasía mística se hallan inseparablemente confundidos en todo lo que lleva el nombre de máscara y disfraz". (Huizinga, 1987, p.26).

Como podemos observar, la actividad de juego sigue latente aún en la vida de las personas adultas, así mismo seguirá ocupando un lugar importante dentro de la vida humana para definir nuestra identidad; ya que como asegura Huizinga (1987, p.21), el juego "es indispensable para la sociedad por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea, en una palabra como función cultural".

2.4 El Uso del Juego en el Terreno Educativo

Hasta aquí, hemos realizado una revisión general del papel que ejerce el juego tanto en nuestra vida cotidiana como en nuestro aprendizaje diario bajo diferentes aspectos, así bien, sería interesante formularnos ahora otro tipo de interrogante sobre su utilidad, es decir, si el juego es una parte tan importante en nuestra vida, si es algo que nos resulta tan difícil de evitar y es algo que nos causa tanto placer el realizarlo, ¿por qué no aprovecharlo para fines educativos en lo que a conocimientos escolares se refiere?

Nosotros al igual que varios autores de los cuales ya hemos mencionado algunos, pensamos que el hecho de que el juego presente la posibilidad de ser un instrumento para aprender cosas en forma divertida y el cual utilizamos normalmente en nuestra vida diaria casi de forma podríamos decir, "instintiva", no debemos dejar pasar la oportunidad de aprovechar su función educativa para aprender o enseñar conocimientos académicos de una forma más amena a la que estamos acostumbrados.

De esta forma, creemos que si trazamos un muy bien fundamentado objetivo para utilizar el juego en la impartición de conocimientos escolares, se podría lograr una nueva y divertida forma de enseñarlos y un mayor interés por aprenderlos por parte de los alumnos, pero siempre tomando en cuenta que no por el hecho de que los estudiantes tengan la oportunidad de aprender y de pasar al mismo tiempo un rato agradable en la escuela signifique que pueden aprender menos que con la utilización de los métodos tradicionales de enseñanza que se han empleado hasta ahora.

Si lo analizamos detenidamente, utilizar al juego como un instrumento o método para la enseñanza, no es del todo descabellado, ya que hay que recordar que si hay algo que éste nos proporciona en gran medida son experiencias y que nuestros conocimientos se adquieren básicamente por medio de ellas.

Montessori, 1986 en Tirado y Sánchez, (1993) haciendo referencia a los métodos de enseñanza dice que la educación se adquiere por virtud de experiencias efectuadas en el ambiente.

Al incluir al juego dentro de las actividades escolares, más que como una actividad de esparcimiento como un método de aprendizaje, lo único que realmente estaríamos haciendo es trasladar a la institución la forma "natural" o usual que tenemos los seres humanos para adquirir experiencias (y por lo tanto conocimientos) de la forma en que más disfrutamos hacerlo. Como afirmaba Aristóteles "nada hay en mi intelecto que no haya pasado por mis sentidos" (Ibarra, 1999).

María Montessori (1982, p. 174), dice que el niño es un ser secuestrado que hay que liberar, dice que en cada uno de sus caprichos existe una causa profunda que intenta manifestarse, y que es precisamente "este el deber más urgente de la educación, y en este sentido, liberar es conocer, se trata pues de descubrir lo desconocido".

Por ende, agrega para poder liberar dichas manifestaciones, para poder facilitar la expresión y/o desarrollo de la creatividad del niño, es necesario que actuemos directamente sobre su ambiente.

"Preparando un ambiente adaptado al momento vital, la manifestación psíquica natural llegará espontáneamente...sin este principio es evidente el peligro de que todos los esfuerzos de la educación penetren en un laberinto sin salida" (Montessori, 1982, p.174).

Por su parte Chapela (1994, p.49), afirma que "el espíritu científico, se finca y se

nutre en el juego. La capacidad de arriesgar, obedecer normas, resistir la angustia, aceptar el cambio, desechar reglas obsoletas, vivir el triunfo como un evento no permanente y el fracaso como una posibilidad conocida de antemano y como una posibilidad de aprendizaje, son elementos que definen el juego y se vuelven esenciales para la aventura científica".

Así bien, Oñativa (1984), Moyles (1990) y Block (1996), concuerdan en que el uso del juego dentro de la escuela puede ser muy valioso y eficaz para los niños; ya que tiene la capacidad de brindarles un gran número de ventajas, por ejemplo, les brinda la posibilidad de tomar una actitud cordial y positiva hacia el aprendizaje, puede satisfacer su necesidad de socialización en un agradable ambiente físico y social, empuja al niño a dominar lo que ya le es familiar y a responder a lo que no le es familiar en términos de obtención de información, conocimientos, destrezas y comprensión, favorece el desarrollo de su creatividad así como su capacidad física y cognoscitiva; al mismo tiempo le proporciona al niño, estimulación, variedad, interés, concentración y motivación.

De igual manera, el juego ayuda a los jugadores a confiar en sí mismos y en sus capacidades, contribuye a tener empatía con otros; desarrollando sus percepciones acerca de las demás personas y a comprender las demandas en los sentidos de expectación y tolerancia, así bien, en muchas situaciones lúdicas existen implícitamente oportunidades para que los niños exploren conceptos como el de la libertad, lo cual les abre camino para desarrollar su independencia, además, por medio del juego pueden darse cuenta de sus potencialidades y limitaciones, así como experimentar situaciones afectivas, motivos de fantasía y proponerse metas.

Moyles (1990), explica que la actividad lúdica representa un aprendizaje activo para los niños, el cual les permitirá obtener los "preliminares" de la capacidad de entender y resolver problemas como:

-Identificar, reconocer y conseguir una comprensión de las propiedades de los materiales y un entendimiento de la naturaleza, de la función y de los atributos de elementos conocidos y no conocidos, incluyendo los táctiles y cinestésicos.

-El descubrimiento y la distinción de los elementos y características semejantes y diferentes, similares y distintos y su emparejamiento, selección y clasificación.

- El uso y la descripción de objetos de diferentes maneras.
- La representación de cosas de distintas formas y estructuras y la observación y anticipación de transformaciones y cambios.
- Encajar y separar cosas.
- Ordenar y reordenar cosas dentro de un espacio determinado y experimenta su disposición y secuencia.
- Aprender a hacer frente a las frustraciones cuando las cosas no se desarrollan como se había planeado y aprender las relaciones simples de causa y efecto.
- Aprender que se necesita tiempo para planear y concluir la tarea deseada.

Como podemos ver, son muchas e importantes las razones por lo cual deberíamos tratar de incluir al juego por lo menos en las materias que más se les dificulta a los estudiantes. Básicamente, lo que tendríamos que hacer, es impartir la clase formando un ambiente agradable de juego para despertar el interés del niño y hacerlo desear por cuenta propia, querer participar en él, de ésta forma, una vez empezado el juego, puede darse la posibilidad de que el niño ni siquiera se esté dando cuenta que lo que realmente está haciendo es aprender una lección escolar, o puede suceder también; que él esté totalmente consciente de la finalidad del juego, pero que lo acepte de buen modo por la emoción que tenga el juego en sí.

Bueno, la pregunta ahora sería, ¿qué clases de juegos debemos desarrollar en lo que a la escuela se refiere?, puesto que es evidente que no podemos llevar a cabo dichos juegos de la misma forma que los niños lo hacen en sus casas.

2.4.1 Tipos de Juego para el Ambiente Escolar.

Regresando con Moyles (1990), él expone una clasificación detallada de los diferentes tipos de juegos que podemos desarrollar con los niños en un ambiente escolar, pero hace un especial hincapié en que debemos tener en cuenta la advertencia de Burghardt (1984), la cual dice que hay que admitir desde el

comienzo que aún están sin resolver muchas cuestiones de reconocimiento, descripción y clasificación del juego.

Dicha clasificación consta de tres divisiones: el juego físico, el juego intelectual y el juego emocional.

El JUEGO FÍSICO se divide a su vez en tres apartados:

-Motor Grueso.- Aquí encajan básicamente los juegos de construcción y destrucción, para los cuales se utilizan materiales como piezas de construcción, arcilla, arena madera etc.

-Motor Fino.- Son juegos que implican manipulación y coordinación y se usa material como piezas de construcción, instrumentos musicales, etc

-Psicomotor.- Aquí entran todos los juegos que tengan que ver con audacia, movimiento creativo, exploración sensorial, o juego con un objetivo. Los instrumentos aquí utilizados para desarrollar este tipo de juegos serian por ejemplo, unas barras de trepar, música para danzar, modelos con piezas metálicas, etc.

El JUEGO INTELECTUAL se divide en:

-Lingüístico.- Los juegos aquí tienen que ver más que nada con la comunicación, función, explicación y adquisición, por ejemplo, contar historias.

-Científico.- Aquí tienen lugar la exploración, investigación y resolución de problemas. Los materiales a usar son casi todo, el agua, la tierra, alimentos para cocinar, etc.

-Simbólico / Matemático.- Son juegos que implican representaciones, simulación de minimundos, juegos de números, o interpretaciones dramáticas. Estas pueden hacerse utilizando muñecas, disfraces, o juegos que sean o no de tablero; que tengan que ver con números.

-Creativo.- Aquí tienen lugar los juegos en los que se utilice la imaginación, la estética, la fantasía, la realidad o la innovación, como por ejemplo, pintar, dibujo, modelado, diseño, etc.

El JUEGO SOCIAL EMOCIONAL se divide en:

-Terapéutico.- Estos tipos de juego se usan para atender aspectos como la agresión, la regresión, la relajación, la soledad o juego paralelo y se pueden utilizar materiales como la arcilla, madera o la música.

-Lingüístico.- Con este tipo de juegos se atienden aspectos de la comunicación, interacción o cooperación y se usan materiales como muñecas o un teléfono, etc.

-Repetitivo.- Estos juegos tienen que ver con el dominio y el control y puede utilizarse cualquier cosa como material.

-Comprensivo.- Aquí los juegos tratan aspectos como la comprensión y la sensibilidad, para ellos puede recurrirse a animales domésticos o a otros niños.

-Lúdico.- estos juegos tienen que ver con competición y reglas, como por ejemplo, juegos de palabras y de números.

-Autoconcepto.- Son juegos relacionados con roles, emulación, moralidad o etnicidad, por ejemplo, el juego del rincón doméstico, el "taller" de servicio o el debate.

Tomando como base ésta clasificación, nosotros como maestros podríamos elaborar diferentes juegos que nos ayuden a lograr los fines de un objetivo o una lección determinada, pero además, creemos que para complementar dicha clasificación; sería bueno tomar en cuenta lo que plantea Block (1996, p.17) "La frontera entre una situación didáctica común y un juego, se desdibuja cuando por un lado pedimos que se propicie una participación intensa, relativamente autónoma, placentera, interactiva de los alumnos, de manera parecida a como se involucran en sus juegos y por el otro, nos interesamos en que estos juegos propicien aprendizajes en las distintas disciplinas. De hecho, muchas veces son

las condiciones en que se realiza una actividad las que le dan un carácter lúdico".

Así bien, determinar que tan divertida e interesante será la lección, va a depender en gran medida de la decisión del profesor y de su habilidad o imaginación para desarrollar sus clases en forma de juego, ya que al ser ésta actividad tan flexible, el maestro tendrá un sin número de alternativas para trabajar usando éste método de enseñanza.

Así mismo, el profesor cuenta con dos opciones para realizar dichas actividades, éste puede elegir entre desarrollar la actividad dentro del juego libre o el juego dirigido, según le parezca conveniente (Craig, 1988 y Moyles, 1990).

Como sus nombres lo indican, los juegos a los que se les denomina como "juego libre", son todos aquellos en los que los niños deciden qué hacer y cómo desarrollarlo, usando los materiales y la información que han recibido previamente del profesor, así mismo, dentro del "juego dirigido" se encuentran todos aquellos juegos, en los que el profesor indica la dinámica y reglas del mismo y los niños lo desarrollan de acuerdo a ellas.

De esta forma, pensamos que si el maestro alterna en clase estos dos tipos de juegos, puede brindarles a sus alumnos la oportunidad de aprender en forma activa, ya que estaría "contraponiéndose a las prácticas de la escuela tradicional en la cual el profesor todo lo explica y supone que los niños, escuchándolo, todo lo comprenden y aprenden" (Tirado S. y Sánchez M., 1993, p.102), así, gracias a la intervención directa del niño dentro su propio aprendizaje escolar, sería muy probable que ellos encuentren sentido a lo que están aprendiendo, y por lo tanto se obtendrían mejores resultados en cuanto al incremento de sus conocimientos se refiere.

De Arruda J. (1982), Oñativa O.(1984), dicen que la condición general para que una enseñanza sea eficiente es que; o bien el profesor le de oportunidad al alumno para que haga una observación directa, dejándolo analizar por sí mismo, o entonces, le explique el objeto o el fenómeno a fin de producir una experiencia que sea significativa y motivante para el que aprende, o de lo contrario, los contenidos caerán en el olvido.

Por ésto último, creemos oportuno recalcar que es de vital importancia el despertar el interés del niño por lo que está aprendiendo, ya que, entre más significativa le sea al niño la información que esté revisando o la actividad que esté realizando, mejor será su aprovechamiento de la misma, así que pensemos,

¿qué mejor método que el juego puede existir para asegurar que el interés del niño estará siempre presente de un modo u otro al utilizarlo como método de enseñanza?

En conclusión, por todo lo que se ha dicho hasta el momento en relación a la actividad lúdica, el juego puede ser considerado como una buena fuente de recursos para diseñar instrumentos por medio de los cuales tornar el aprendizaje escolar más ameno dentro de los salones de clases.

Como señalamos en el capítulo anterior, el presente capítulo surgió como una forma de explicación de las razones por las cuales creimos acertado desarrollar una nueva estrategia para la enseñanza, (en este caso de la materia de historia específicamente), utilizando un juego como elemento principal, así bien, una vez expuestas dichas razones podemos proseguir con la explicación de nuestra estrategia.

Pero antes de exponer en que consiste dicha propuesta, creemos necesario explicar de donde proviene originalmente la estrategia con el fin de que el lector comprenda su estructura, situación que expondremos a continuación en el capítulo siguiente.

CAPITULO 3

EL JUEGO DE ROL (RPG)

3.1 Definición e Historia del RPG

Empezaremos por decir que la intención de realizar una tesis con el fin de proponer una estrategia de enseñanza basada en la actividad lúdica, surge a partir de una actividad extra académica que practican con frecuencia los autores del presente trabajo, dicha actividad es conocida como "juego de rol".

Es importante aclarar que ante la falta de bibliografía de tipo académico acerca de éste juego, nos valdremos de artículos publicados en revistas especializadas sobre el tema para poder rastrear la información que necesitamos para explicarlo.

Así bien, empecemos por decir que desde un punto de vista muy general, el juego de Rol no es otra cosa que la representación de un personaje ficticio o real dentro de una situación determinada; con el fin de alcanzar un objetivo o meta que se ha fijado desde el principio de la aventura, (esto se entenderá más claramente cuando hablemos un poco más adelante de las características de dicho juego).

Sin embargo, el hecho de tener como definición "la representación de un rol para alcanzar determinados fines u objetivos", el juego de rol como actividad lúdica podría confundirse con lo que en psicología se conoce como Juego de Rol Terapéutico y aunque son totalmente diferentes en cuanto a sus propósitos, es de éste último de donde nace el primero, lo cual nos da pié para hacer una breve exposición sobre la historia del juego de roles en psicología y el juego de rol lúdico; que es el que nos interesa para el caso de la presente investigación.

Para evitar confusiones, en adelante nos dirigiremos al juego de rol lúdico simplemente como juego de rol o como RPG que en el idioma ingles significa Rol Playing Game, y al juego de rol terapéutico como "psicodrama" que es el nombre por el cual es mayormente conocido, de esta forma nos será más fácil identificarlos.

El nacimiento del RPG no fue nada extraño para la gente de su época debido

precisamente a los acontecimientos que estaban ocurriendo en la misma, y a decir verdad, podría decirse que éste juego es sólo una consecuencia lógica de la forma de pensar que predominaba entre los muchachos de los años sesentas y setentas.

Ibañez Ricard (1992), quien se ha dado a la tarea de investigar la historia del RPG con el fin de entender su origen, narra que aproximadamente a la mitad de la década de los 60's y principios de los 70's se suscitaron una serie de cambios culturales los cuales afectaron principalmente a la juventud. Entre las nuevas corrientes de pensamiento se encontraban el rechazo a las distracciones de carácter pasivo como es la televisión y se apoyaron otras totalmente contrarias como el teatro interactivo donde se propiciaba la participación del espectador, así mismo, se creó una tendencia a rechazar lo físico o el cuerpo en favor de lo espiritual, más bien, lo que estaba de "moda" por así decirlo, era la mente.

Simultáneamente, en los Estados Unidos, se estaba desarrollando entre los actores de teatro; un método de interpretación de papeles (roles) basados en asumir la psicología del personaje que representarían tal y como lo haría dicho personaje.

Así mismo, durante los años 60's proliferaba en Estados Unidos el estudio de la mente y la psiquiatría, tienen entonces mucha aceptación las terapias de grupo, en especial los psicodramas, en los cuales bajo la supervisión del psicólogo o psiquiatra se simulaban situaciones de la vida cotidiana. (Ibañez op. cit)

Como ya lo mencionamos, el psicodrama es la base de la cual surge el RPG. Trataremos aquí de exponer brevemente en que consiste esta psicoterapia, para que después usted como lector pueda comparar la información con la que se expondrá más tarde acerca sobre el RPG, así podremos ver la gran influencia que tuvo el primero sobre el segundo.

3.1.1 El Psicodrama

Schutzenberger (1979) y Bernstein (1982), nos dicen que fue un médico psiquiatra y sociólogo; de procedencia austriaca, quien creó el psicodrama, cuyo nombre es J.L. Moreno. Ellos explican que básicamente el psicodrama es un método usado en terapias grupales e individuales que tiene como fin ayudar a una o a varias personas a explorar y resolver sus problemas personales por medio de la representación de sus situaciones conflictivas en lugar de sólo una

plática verbal. Se trata pues de vivir una situación presente, pasada e incluso futura de la persona interesada, realizando una acción o representación improvisada en una especie de obra de teatro, pero aplicándose a una situación vivida.

Esta psicoterapia, tiene como ventaja que puede ser empleada en personas de todas las edades y que al llevarse a cabo un intercambio verbal y al mismo tiempo de acción, las personas pueden darse cuenta más claramente e incluso por ellos mismos del cómo y por qué obran de determinada manera (incluyendo miedos, ansiedades, inasertividad, etc.) o de las razones que los condujeron a tener dicho problema, lo cual facilita enormemente su solución. (Schutzenberger, 1979, Bernstein, 1982 y Elola, 1989).

Para llevar a cabo un psicodrama, primeramente el terapeuta explica a la persona o las personas en que consiste la técnica, y posteriormente les pide que imaginen que están viviendo nuevamente el acontecimiento o que crean que verdaderamente están dentro de la situación que se va a representar (como el que están frente a la persona a la que le van a pedir trabajo, o en una de las situaciones que generalmente ocurren cuando pelean con su pareja o amigos, etc, etc.).

Una vez que todos han entendido lo que se va a realizar, se procede a hacer la representación; la cual va a estar dirigida por el terapeuta. Dicha representación se puede repetir o cambiar las veces que sean necesarias, hasta alcanzar los objetivos previamente establecidos.

Para dar un mayor realismo a la representación, pueden actuar dentro de la misma terapeutas asistentes, quienes según los autores anteriores son conocidos como "ego-auxiliares". Estos elementos tienen la función de reaccionar espontáneamente (como lo harían las personas a quienes encarnan), basándose un poco sobre lo que el protagonista ha dicho de la situación y de dichas personas, pero sobre todo apoyándose en las relaciones o los sentimientos que provoca el protagonista principal o siguiendo las indicaciones dadas por el terapeuta

En resumen, los elementos del psicodrama son:

-El Protagonista.- Es la persona(s) por la que se dio origen a la representación dramática y por tanto el personaje principal de la misma.

-El Director.- Es la persona que va a guiar al protagonista dentro de la

representación; para ayudarla con su problema.

-Los Ego-Auxiliares.- Son las personas, que van a tomar parte en el psicodrama para ayudar a la persona a resolver su problema.

Como vemos, de acuerdo al tipo de actividades que estaban teniendo auge en aquella época y por florecimiento del teatro interactivo, no resulta nada fuera de lo común que como consecuencia se inventara también un juego basado en la representación de roles, y que cuya estructura; fuera también claramente parecida a la del psicodrama, aunque ésto no ocurrió desde el principio. Revisemos un poco algo acerca de la evolución que tuvo el RPG.

3.1.2 El Juego de Rol o RPG

Ibáñez (1992), narra que a finales de los sesenta nace en Australia un juego de tablero llamado Dungeon, el cual consistía primeramente en que los participantes tenían que recorrer el mapa de unos subterráneos plagados de habitaciones, en los que se encontraban monstruos y tesoros. Poco después, aparece una nueva versión en la que fueron incluidas razas mitológicas (creadas por Tolkien un escritor de literatura fantástica) como hobbits, elfos, enanos, orcos, trasgos etc. y se le da por nombre Dragon (cabe aclarar que estos dos juegos eran de tablero).

En 1969 un joven de Wisconsin, llamado Gary Gygax, crea entonces un nuevo juego de estrategia de guerra basado principalmente en un reglamento y en pequeñas figuras de los personajes de la literatura de Tolkien.

Esto fue hecho con el fin de hacer representaciones de batallas entre las diferentes razas mencionadas; utilizando un sistema de combate que consistía en determinar si un ejército le había hecho daño al otro, por medio de lo que marcaran las tiradas de los dados poliédricos que el mismo Gygax diseñó.

Este juego de dados, aparte del dado normal de seis caras, se componía de dados de cuatro, seis, ocho, doce y veinte caras y el juego fue llamado Chainmail (coña de malla).

¹ Con tablero nos referimos a una superficie diseñada específicamente para llevar a cabo un juego de mesa específico, dicha superficie contendrá los elementos y espacios necesarios para poder practicar un juego de acuerdo con las reglas estipuladas para él. Es importante mencionar que los juegos de tablero han sido parte muy importante en lo que al terreno educativo se refiere al proporcionar conocimientos de una forma práctica y visual.

Paralelamente, un amigo suyo, Dave Arneson, desarrolló la idea de un juego de exploración de subterráneos, en el que los jugadores tenían que representar precisamente este oficio (el de exploradores)

La idea de este nuevo juego estaba basada en las ideas que se tenían de los anteriores Dungeon y Dragon, como salas, monstruos y tesoros, pero Arneson introduce aquí la idea novedosa de que el juego fuera dirigido por un árbitro o director de juego el cual a medida que los personajes avanzaran les presentaría poco a poco el dibujo de la nueva sala del subterráneo a la que habían llegado (por lo tanto el tablero se volvería innecesario), así los jugadores no conocerían desde el principio las características de cada sala y le daría al juego un verdadero realismo de exploración.

Finalmente, Gigax y Arneson, deciden hacer una combinación de las características de estos dos últimos juegos (la representación de las batallas y de las exploraciones), así crean una nueva concepción del juego, en el que los participantes juegan a encarnar personajes como magos, guerreros, guardabosques etc. y ya no sólo a simples exploradores, de tal forma, que el objetivo del juego sea representar batallas y conseguir tesoros como realmente lo harían los exploradores, pero sin tablero y desarrollando todo el escenario en la imaginación de cada jugador.

Nace así, un nuevo juego al que bautizaron como Dungeons and Dragons, y al sistema de juego como Rol Playing Game

Los principales elementos que contiene el juego son los siguientes:

- La personalización o interpretación de un personaje por cada uno de los jugadores.
- La elección de una historia o trama, la cual van a ir desarrollando los personajes.
- La presencia de un árbitro o director de juego que vaya guiando la historia y a los personajes hacia la meta que se ha fijado al principio del juego.

A continuación expondremos más explícitamente las características que hacen del RPG un juego diferente a todos los demás, para que de ésta forma el lector pueda formarse una idea más clara de lo que es y en lo que consiste dicho juego.

3.2 Características del RPG

Como es bien sabido, cada uno de los juegos que existen en el mercado poseen características propias que los hacen diferentes de los demás juegos.

Es gracias a la particularidad de esas características por la que nosotros podemos decidir si un juego nos parece agradable o no. Por ende, es necesario exponer aquí detalladamente las características particulares que conforman el juego en el cual se basa nuestra propuesta, ésto con el fin de que se entienda lo más claramente posible y de que el lector juzgue por sí mismo la utilidad que éste pudiera tener dentro del ámbito educativo.

En primera instancia, es importante recordar, que como ya lo mencionamos en el subtítulo anterior, el nombre de Dungeons and Dragons (Calabozos y Dragones) es sólo el nombre que se le dio al juego que acababa de surgir, más no así al sistema de juego que se diseñó para llevarlo a cabo, ya que a este último se le bautizó con el nombre de Role Playing Game (RPG).

Esto quiere decir, que el nuevo sistema de juego se elaboró pensando que podría utilizarse también (y de hecho así ocurrió) para desarrollar o jugar en situaciones diferentes a la persecución de tesoros o exploración de subterráneos y de esta forma poder experimentar distintos tipos de ambientación en el juego (esto último se entenderá mejor un poco más adelante).

Para tratar de explicar más sencillamente dicha situación, tomemos como ejemplo el clásico juego de "Un navío, vio, cargado de...", aquí el dirigente de la actividad selecciona el tópico con lo que se va a jugar, y suponiendo que seleccionó el de las frutas, el juego entonces sería: "un navío, vio, cargado de... y el jugador al que el dirigente le lance una pelota, la atraparía y contestaría... de manzanas y el siguiente podría decir, de uvas, etc. pero si el dirigente decide cambiar el tópico a ropa, el jugador contestaría "...de pantalones y el siguiente, de blusas, etc. etc"

Como podemos darnos cuenta, el sistema que se usa para llevar a cabo el juego es el mismo, pero los tópicos o áreas con los que se juega pueden variar. Lo mismo ocurre con el RPG, ya que una vez que se hubo difundido éste sistema de

² Este ejemplo nos brinda la oportunidad de señalar que desde hace ya algún tiempo la actividad lúdica ha estado presente dentro del ámbito educativo por medio de diversos juegos como el que acabamos de citar. Esto nos deja ver que en su uso como técnica pedagógica se han encontrado buenos resultados y que por ello el diseño de nuevas estrategias de enseñanza que tengan como base en su dinámica a la actividad lúdica podría tener buenas posibilidades de éxito en lo que a fomentar una mejor comprensión de los conocimientos académicos se refiere.

juego por todo el mundo, diversos aficionados empezaron a trabajar en el desarrollo de sus propios tópicos para jugar utilizando dicho sistema, sólo que en este caso, **no se les llama tópicos, más bien se refieren a ellos como "mundos" o ambientaciones.**

Hoy en día, **uno puede elegir entre una gran variedad de mundos** que se han creado para jugar con el sistema de juego RPG o como coloquialmente se dice entre los aficionados, para jugar al Rol. Así, los interesados pueden escoger entre un mundo de vampiros, hadas, guerreros y monstruos, o un mundo cibernético, según lo que en ese momento se les antoje representar. (Esta característica del sistema de juego representaría una ventaja para poder utilizarlo en el terreno educativo en lo que respecta a desarrollar diferentes temas).

Así mismo, **cada uno de éstos mundos pueden clasificarse en diferentes géneros**, por ejemplo, un mundo cibernético es un mundo que pertenece al género de la ciencia ficción, un mundo de vampiros pertenece al género del terror, un mundo de hadas pertenece al género de la fantasía, etc., etc., y dentro de dichos géneros podemos encontrar también una gran variedad, los hay históricos, de fantasía moderna, bélicos, de fantasía épica (que es el género al que pertenece el mundo de Dungeons and Dragons), cómicos, medieval fantásticos, entre otros.

Así bien, una vez hecha la aclaración de las diferencias existentes entre el sistema de juego, el mundo del juego y el género del mundo, podemos proseguir con la descripción del resto de las características que conforman el sistema de juego RPG.

Como ya hemos mencionado, una de las características que distingue al RPG de los demás juegos, son los mundos que uno puede elegir para llevarlo a cabo. Pero hasta ahora sólo nos hemos referido a ellos como tópicos a desarrollar por medio del RPG sin explicar claramente lo que son.

En concreto, podemos decir que **lo que llamamos "mundos" son en realidad las diferentes temáticas que podemos representar en el juego.** Por ejemplo, si se escoge un mundo de vampiros, la mayor parte de la trama del juego se realizará en la obscuridad porque a los vampiros los mata la luz del sol, además todo el tiempo estarán presentes ataúdes, velas, crucifijos, iglesias, cuevas, cementerios etc. etc., de esta forma podemos decir, que los mundos son lo que van a determinar las características que van a estar presentes dentro del desarrollo del juego, como por ejemplo, los escenarios, la época, la

vestimenta de los personajes, los utensilios, las armas, la forma de hablar, etc. (En lo que concierne al terreno educativo, específicamente en la materia de Historia, esta característica podría aprovecharse en cuanto a acercar al niño a la vida cotidiana de las personas que vivieron en un periodo histórico determinado). **Hay infinidad de mundos para escoger** "estos pueden ir desde los libros de fantasía heroica con seres extraños, hasta el lejano futuro como el mundo de la Guerra de las Galaxias, pasando por toda la Historia de la Humanidad y sus diversos episodios", (Zamarreño, 1993, p.7), además, contamos con la ventaja de que el mundo a desarrollar no tiene que ser necesariamente ficticio, también podemos jugar en situaciones que realmente hayan ocurrido, **"los mundos pueden ser reales o ficticios, según lo que se quiera jugar"**, (Aliacar, 1992, p.7). Esta característica posibilita en gran medida que se utilice el sistema de juego para representar hechos reales en un ambiente escolar, por ejemplo, si escogemos un mundo de guerra (de género bélico), podemos jugar a representar una de las grandes batallas que han ocurrido en la humanidad, como son, las guerras mundiales, una guerra santa, o la independencia de algún país, lo único que necesitaríamos para desarrollarlo sería investigar cuáles eran las condiciones de vida que regían a esa época en particular, y determinar así las características que estarían presentes a lo largo del juego.

Como podemos darnos cuenta, **cualquier persona puede inventar su propio mundo** para jugar al RPG (incluso en el terreno educativo), pero si se quiere jugar uno ya hecho, éstos se pueden encontrar en cualquier tienda especializada en comics y rol o incluso pueden bajarse de la internet.

Otra de las características que distinguen al RPG, es la **presencia de un director de juego (DJ)**, llamado también Dungeon Master, Storyteller, Game Master, entre otros nombres, pero nosotros nos referiremos a él sólo como DJ.

El DJ realiza una de las funciones más importantes dentro del juego, ya que, una vez que se ha elegido el mundo en el que se quiere jugar, **él es el encargado de elegir la aventura** o la historia que los jugadores van a experimentar o a desarrollar. Dicha aventura puede ser inventada por él mismo o no, lo importante es que la conozca muy bien para así poder guiar correctamente a los personajes jugadores dentro de la misma. (Dicha característica permitiría a un profesor asumirse como DJ y preparar el tema de su clase en forma de aventura la cual podría manipular de acuerdo a las necesidades de su grupo).

"El juego de rol es como un relato o un guión de teatro; el cual el DJ tiene la

misión de planear". (Zamarreño, 1993, p.11), "éste determinará y describirá las diferentes situaciones de la aventura, (las cuales ha preparado con anterioridad y de las que conoce todos los detalles), para situar a cada uno de los personajes en las condiciones en que se encuentran a lo largo de la aventura." (Aliacar, 1992), "es como si los jugadores fuesen los actores protagónicos de una película, mientras que el DJ realizaría a un tiempo las funciones de director, guionista y decorador", (Romero, 1997, p.2).

Para poder cumplir con las funciones anteriores, el DJ deberá también conocer si no a la perfección, por lo menos ampliamente, la dinámica y las reglas del juego (éstas se explicarán más adelante) para poder hacer de éste un juego justo y sobre todo divertido.

"Sobre los hombros del DJ recae gran parte de la responsabilidad de que una sesión de rol se desarrolle de forma satisfactoria, es decir, que todos los participantes en dicha sesión la hayan pasado bien, entreteniéndose y sintiéndose interesados en el juego...deberá conocer las reglas del mundo que se va a jugar, por lo que deberá leer concienzudamente el libro del mundo que se haya elegido. No insinuamos que el DJ deba memorizar todas y cada una de las reglas del juego, pero deberá contar con una comprensión correcta de la mecánica básica del juego y saber en qué parte del libro se encuentra cada regla por si surge una situación inesperada dentro del mismo, aunque como él es el que manda sobre los sucesos de la aventura, también puede darse el lujo de improvisar la solución." (Romero, 1997, p.2).

Se podría decir entonces, que el DJ es como una especie de "dios" del juego que les va ir diciendo a los jugadores que es lo que va a ocurrir a medida que ellos actúan de determinada manera y es así como nos encontramos con otro importante elemento del RPG, los personajes.

Por las características del juego, **los personajes se dividen en dos tipos: personajes jugadores (PJ) y personajes no jugadores (PNJ).**

Los PJ son las personas que van a participar en el juego, los cuales deberán elegir uno de los personajes que aparecen en el libro del mundo que seleccionaron con el fin de representarlo.

Para poder hacer dicha elección, el DJ describirá las características físicas, así como la personalidad de cada personaje, para que de esta forma los participantes decidan qué es lo que quieren ser o a cual de ellos se les antoja representar. En concreto, **de lo que se trata es que los participantes**

jueguen a fingir que durante el juego ellos son los personajes que eligieron y que actúen como lo haría el personaje y no como ellos mismos, que imaginen, como dice Zamarreño (1993), que los personajes a los que van a representar son una especie de "otro yo" al que le van a dar vida. (En lo que respecta al campo de la educación dicha característica representaría una ventaja en tanto que permitiría al alumno asumirse como una de las personas que vive en el tiempo y lugar en que se esté desarrollando la clase, hecho que lo orillaría a reflexionar sobre la forma que él como parte de dicha época debería actuar para estar acorde con ella).

Por otra parte, tenemos a los PNJ, que como su nombre lo indica, son personajes con los que nadie juega, es decir, ninguno de los jugadores va a representar ésta clase de personajes.

Los PNJ siempre están presentes en todas las aventuras o historias que los PJ viven, y es precisamente el DJ quien los va a representar "una vez más volvemos al ejemplo del cine, es como si todos los papeles de los personajes secundarios fuesen interpretados por el DJ" (Romero, 1997, p.2), por ejemplo, si en el transcurso del juego los PJ se encuentran en el camino a un príncipe herido y desesperado porque unas criaturas del bosque secuestraron a su madre, el DJ tendrá que actuar como si él fuese el príncipe o las criaturas del bosque o la reina secuestrada cuando éstos aparezcan en la historia.

"La característica más importante de los PNJ, es motivar a los PJ a realizar acciones" (Berrien, 1993, p.19), como el rescatar a la reina del ejemplo anterior a cambio de alguna recompensa. Incluso "se puede construir toda una aventura alrededor de las hazañas de un grupo de PNJ que luchan por una causa en especial...así, los PJ pueden unírseles para ayudarlos a lograr su objetivo" (Berrien, 1993, p.19).

Como podemos darnos cuenta, el juego de rol o RPG es como la puesta en escena de una aventura que alguien ha diseñado, pero con la particular característica de que aunque el DJ conoce el principio, el final y las situaciones que los PJ van a encontrar en su camino, son precisamente éstos últimos los que van a ir construyendo la historia. Esto se entenderá mejor cuando hablamos de la dinámica del juego. (El hecho que los participantes vayan construyendo la historia de la aventura sugiere otra ventaja del sistema de juego para su uso dentro del terreno educativo, ya que los alumnos se verían en la necesidad de reflexionar sobre los acontecimientos que el DJ -el profesor- les describa para

poder decidir sus acciones siguientes, situación que tal vez posibilitaría tornar la información del tema que se revisa un poco más significativo para ellos y poder fomentar así la reflexión en lugar de la memorización sin comprensión

La pregunta ahora sería, ¿pero cómo podría ser el tablero para llevar a cabo un juego donde hay este tipo de personajes?. Una de las características que más distinguen al RPG, es precisamente la **ausencia de tablero**, es por ello que el papel del DJ se vuelve tan importante en el juego, ya que, él será el guía en forma verbal de todos los escenarios en que se desarrolle la historia.

Para los fines del juego, la ausencia de tablero representa una ventaja por el hecho de que la imaginación no tiene límites, así que lo mismo podemos imaginar que estamos en la época prehispánica vestidos con Huipil o tapa rabo o que estamos en un mundo de praderas, castillos y dragones que en la realidad no existe (característica que representaría otra ventaja para su utilización en el terreno educativo). "Los jugadores pueden moverse y viajar por todo el universo a su antojo (o por universos ficticios). No hay tablero definido, sino que es en la imaginación de los jugadores donde tienen lugar todas las acciones". (Aliacar, 1992, p.7).

Otra de las características del RPG es que **no se juega para ganar o perder, sino que se persigue una meta en común**, es decir, todos tienen que colaborar con todos para tener éxito en la aventura y alcanzar el objetivo que se ha fijado desde el principio, claro está, por el DJ. De esta forma el concepto de competición queda substituido por el de colaboración.

"Todo mundo supone que un juego ha de tener un principio y un final, y que el final llega cuando alguien gana, pero eso no se aplica en el juego de rol o RPG. La finalidad de jugar no es ganar sino divertirse mientras se trabaja hacia una meta común.

Normalmente, una aventura tiene un objetivo de algún tipo: proteger a los aldeanos de los monstruos, rescatar a la princesa, explorar algunas ruinas, conseguir un tesoro, etc. pero todos deben actuar juntos para lograrlo". (Winter y Pickens, 1992, p. 9).

Otra de las características que posee el RPG, es que cuando se termina de jugar una aventura, es decir, cuando se alcanzó el objetivo final, **los participante pueden jugar muchas aventuras más interpretando a los mismos personajes**; sin necesidad de escoger otros nuevos. Así mismo, los personajes que encarnan los participantes irán acumulando **puntos de experiencia** al

final de cada campaña o sesión de juego, lo cual hará que dichos personajes se tornen cada vez más fuertes y con más habilidades para poder actuar en él.

Los puntos de experiencia que obtenga cada personaje van a ser diferentes para cada uno de ellos y van a depender de qué tan bien o qué tan real hayan representado los participantes la personalidad de sus personajes. (Ahondaremos más en este punto al final del subtítulo siguiente).

3.3 Dinámica del RPG

Una vez que hemos hecho una revisión de las características que hacen del RPG un juego diferente a los demás, podemos hablar ahora específicamente de cómo se juega y de lo que se necesita para jugarlo.

Empecemos por decir que la dinámica del RPG es la misma para jugar en cualquier mundo de cualquier género que se elija, lo único que cambiaría es la temática del juego de acuerdo con el mundo que se seleccionó.

En primera instancia, lo que necesitamos para poder empezar a jugar al rol es un equipo de juego, una vez que se reuna a un grupo de personas que estén dispuestas a jugarlo una de ellas deberá decidir voluntariamente ser el director de juego o DJ.

Así bien, para dar inicio a una campaña de juego lo primero que se debe hacer es seleccionar en cuál de todos los mundos existentes se quiere jugar y obtener el libro correspondiente a dicho mundo. El libro debe ser leído concienzudamente por el DJ para conocer las reglas que deben seguirse en ese mundo de juego, así como los tipos de personajes que pueden interpretar los participantes.

Una vez que el DJ haya finalizado la lectura del libro y esté más o menos empapado de la temática del mundo, se pueden empezar a generar los personajes, esto es, el DJ describirá a los participantes las características y la personalidad de los tipos de personajes que pueden escoger para representar, por ejemplo, si fue un mundo de vampiros el que se eligió, los personajes que los participantes pueden encarnar son los diferentes tipos de vampiros, como un vampiro artista, uno deforme, una rebelde etc., pero si el mundo que se eligió fue uno prehispánico, los personajes que se pueden representar son por ejemplo, un guerrero, un sacerdote, un chaman etc.

Cuando los participantes se hayan decidido por uno de los personajes que establece el mundo de juego, se procede a plantear por escrito todas las características específicas de cada personaje, esto se hará en unas hojas especiales llamadas "hoja del personaje" y las cuales vienen ya incluidas en el libro del mundo elegido.

Estas hojas van a variar dependiendo del mundo que se esté jugando pero "las características más comunes en las diferentes hojas de personaje son: la fuerza, la destreza, la inteligencia, la agilidad, resistencia, constitución, carisma, sabiduría, y algunas más relacionadas con las armas y las formas en que puede atacar el personaje o los conocimientos que tiene ese personaje: como, lenguas, conocimientos de sobrevivencia, navegación, carpintería, etc. y otros rasgos significativos como la raza, nombre, habilidades especiales, equipo, altura, color de cabello y la edad del personaje, entre otros". (Aliacar, 1992, p.8).

Estas hojas tienen la función de que los participantes puedan representar a sus personajes de la mejor forma posible al tener reunida toda la información que los caracteriza y de esta forma conocer sus límites y sus capacidades para actuar en la aventura.

Una vez que se han generado los personajes, el DJ deberá inventar una aventura, o si lo prefiere, puede obtener una ya hecha para el mundo que se eligió. Este documento debe contener los rasgos generales que van a vivir los participantes, es decir, se planteará cómo va a empezar la aventura, dónde van a estar los personajes que los participantes van a representar, qué situaciones se les van a ir presentando a lo largo del camino, las recompensas que van a adquirir; como joyas, dinero u objetos (dependiendo del mundo de juego) y el final de la aventura. Como es de suponerse, los participantes no podrán tener acceso al escrito porque de lo contrario ya no sería divertido.

Cuando el DJ haya planeado ya la aventura y todos los participantes cuenten con un personaje al cual representar, puede entonces dar inicio la campaña propiamente dicha.

Así bien, los participantes se sentarán de preferencia en semicírculo, de tal modo que el DJ se sitúe de frente a ellos. El DJ empezará el relato con una bienvenida al mundo de juego elegido y con la descripción del lugar así como de la situación en que supuestamente está cada uno de los personajes. Cuando su descripción haya terminado, llega la pregunta obligada para el participante que se encuentra del lado derecho del DJ y cuya respuesta empezará a construir la Historia:

"¿entonces qué haces?". Esta pregunta será contestada por cada uno de los participantes hasta dar la vuelta completa, aunque el DJ tiene la libertad de intervenir en cualquier momento para ir guiando la aventura o historia como él lo tenía planeado.

Como ya lo habíamos mencionado, los participantes deberán actuar como realmente lo haría el personaje a quien representan, incluso, es muy recomendable que usen un lenguaje similar al que su personaje utilizaría (Holmes, 1993), por ejemplo, si alguien está representando a un guerrero y el DJ le dice: una criatura verde te ataca, ¿qué haces?, el jugador en lugar de contestar "saco mi espada y amenazo a mi oponente" éste diría, "saco mi espada y le digo: nadie que ose desafiarme se irá sin probar el frío acero de mi espada".

Para que se tenga una idea más clara de la dinámica que se sigue en el RPG; citaremos un ejemplo expuesto por Winter y Pickens (1992, p.10) en la revisión que realizaron del libro titulado como "Manual del Jugador para Advanced Dungeons and Dragons", y el cual es precisamente una somera explicación a los jugadores principiantes de cómo se desarrolla el juego.

Poco antes de que empiece este ejemplo; es necesario decir que el DJ empieza una aventura diciendo a sus jugadores (en éste caso son dos guerreros y un clérigo) que están dormidos en el bosque y de pronto son atacados por un hombre rata. En el transcurso de la batalla el hombre rata sale herido y huye por una caverna.

El DJ le indica a uno de los jugadores que lo reconoce como una criatura malvada por la cual ofrecen una gran recompensa en la aldea y todos deciden capturarlo para obtener el premio.

El DJ continúa diciendo:

"DJ: Lleváis siguiendo esta caverna unos 120 metros. El agua del suelo os llega hasta los tobillos y está muy fría. De tanto en tanto notáis que algo roza contra vuestros pies. El olor a descomposición se hace cada vez más fuerte.

La caverna se está llenando gradualmente con una fría niebla. ¿Qué hacen?

GUERRERO 1: Digo, esto no me gusta nada, (y pregunta al DJ: ¿No podemos ver nada ahí adelante que parezca una puerta o una ramificación de la caverna?).

DJ: Dentro del radio de alcance de tu linterna la caverna es más o menos recta y no se ve ninguna ramificación o puerta.

Avanzando por la derecha es el turno de intervenir del otro jugador quien representa al clérigo.

CLÉRIGO: El hombre rata al que herimos tiene que ir en esa dirección. No hay ningún otro lugar donde ir.

GUERRERO 2: A menos que pasáramos por alto una puerta oculta en el camino. No me gusta este jugar; me produce escalofríos

GUERRERO 1: Tenemos que rastrear a ese hombre rata. Yo digo que sigamos adelante.

GUERRERO 2: De acuerdo seguiremos avanzando por la caverna. Pero mantened los ojos abiertos por si veis algo que pueda parecer una puerta.

DJ: A 30 o 35 metros de la caverna encontráis un bloque de piedra en el suelo.

CLÉRIGO: ¿Un bloque?, quiero echarle una mirada de cerca (pregunta al DJ ¿qué veo?).

DJ: Lo que ves, es un bloque tallado, de unos 30 por 40 centímetros de lado y unos 45 centímetros de altura. Parece un tipo de roca distinto a la caverna.

GUERRERO 1: Humm, evidentemente se trata de algún tipo de marca. Quiero comprobar esta zona en busca de puertas secretas. (El jugador dice al DJ: empiezo a buscar ¿qué encuentro?).

El DJ tira los dados (que generalmente son los que deciden la suerte de los jugadores dependiendo de las reglas del mundo en que estén jugando) y dice: no encuentras nada anormal.

GUERRERO 2: Tiene que estar por aquí en algún lado, hay que buscar en el

techo. (Se dirige al DJ y la dice: Busco en el techo, ¿que veo?)

El DJ vuelve a tirar los dados y dice: Hay una zona que tiene un aspecto blando ¿investigas?

GUERRERO 2: Sí ¿qué encuentro? ..."

Como podemos darnos cuenta, es el DJ quien guía el juego, él describe los escenarios, los obstáculos y todo aquello que encuentren los jugadores en el transcurso de la aventura, pero son realmente estos últimos los que van desarrollando la historia interpretando el rol de su personaje lo mejor posible.

En lo que respecta a los personajes no jugadores (PNJ), estos son todos los personajes que aparecen en la aventura además de los jugadores, como el hombre rata del ejemplo, los aldeanos que ofrecen la recompensa o la gente que los ayude en el camino. Estos personajes será interpretados por el DJ, quien al igual que los jugadores deberá representarlos lo más convincentemente posible.

Por otro lado y como podemos ver en el ejemplo, la aventura tiene como objetivo final alcanzar una meta común que es fijada por el DJ generalmente desde el principio de la aventura (en el ejemplo anterior la meta es capturar al hombre rata para obtener la recompensa). Para lograrlo, los jugadores deben cooperar unos con otros para que nadie muera en el camino valiéndose de las diferentes habilidades de cada personaje. Por ejemplo, si en el caso anterior alguien sale herido en una batalla el clérigo puede curarlo con sus conocimientos de herbolaría, así mismo, los guerreros pueden proteger al clérigo usando sus conocimientos en armas y sobrevivencia.

Es importante mencionar que dependiendo de qué tan larga tenga planeada la aventura el DJ, es probable que la meta no se alcance en la primera sesión de juego, es decir, puede jugarse la misma aventura durante varios días (o sesiones de juego) hasta que el DJ decida que lo han logrado. (Aquí encontramos otra ventaja que el RPG podría representar en un ambiente escolar ya que le brindaría al profesor la oportunidad de estructurar sus clases en tantas sesiones como creyera conveniente hasta determinar que ha impartido la información suficiente sobre el tema o hasta que considere que sus alumnos han comprendido el tema en su totalidad).

Al término de cada una de las sesiones de juego los jugadores recibirán de forma individual una especie de calificación a la que se le da el nombre de "puntos de experiencia", dichos puntos serán asignados por el DJ dependiendo

**ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA**

de qué tan bien hayan representado el rol de su personaje.

Una vez que la aventura se haya concluido por completo, los puntos de experiencia que se acumularon a lo largo de las sesiones de juego pueden cambiarse por nuevas habilidades (acorde con el personaje de cada jugador), como aprender el uso de una nueva arma, puntos en sabiduría, nuevos hechizos, etc., etc., lo cual permitirá que los personajes cuenten con mayores elementos para desenvolverse mejor en las siguientes aventuras.

3.4 Reglas e Instrumentos para el RPG.

Como todos los juegos, el RPG cuenta con una serie de reglas que lo distinguen de los demás.

Sin embargo, a pesar de que el sistema es el mismo para poder jugar en cualquiera de los mundos de juego existentes, las reglas van a variar de un mundo a otro.

Cuando hablamos de conseguir un mundo de juego en especial, lo que realmente vamos a obtener es un libro de reglas específico para desarrollar o jugar en ese mundo (ya sea un mundo de vampiros o uno de personajes aztecas, etc.). Dicho libro contendrá la información básica de los elementos que se necesitan para poder llevarlo a cabo. Algunos de esos elementos son:

-LOS PERSONAJES.- Aquí se explica el tipo de personajes con los que cuenta el mundo para que los jugadores pueden elegir a cuál de ellos quieren representar en el juego. Por ejemplo, si se va a jugar en un mundo de personajes aztecas, en el libro se encontrará que se puede elegir entre ser un guerrero, un sacerdote, un ama de casa, etc.

-CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES.- Se explica detalladamente cuales son las características de cada personaje que lo distinguen de los demás, como las habilidades que tiene en particular si es un guerrero o si es un brujo, etc.,

-HOJA DEL PERSONAJE.- Como ya lo mencionamos, cada mundo tiene su propia hoja de personaje la cual va a contener las habilidades física y mentales

del personaje que se eligió. Así bien, en el libro se encontrará la explicación de cómo se deben ir asignando valores numéricos a cada uno de los aspectos que aparecen en la hoja y del cómo se usan en la aventura.

El hecho de tener especificado en una hoja las habilidades que tiene el personaje de cada jugador; permite darle al juego un toque de realismo, ya que aunque todo lo que ocurre en la aventura es ficción, no sería lógico que un jugador quisiera salvar a alguien brincando de una torre de 50 metros solo porque tiene como habilidad saltar más alto que los demás, así que evita que se den discusiones entre DJ y jugadores.

-El COMBATE.- Casi en todos los mundos de juego se libran batallas o peleas en el desarrollo de sus aventuras. Por lo tanto, el libro contiene reglas especiales (dependiendo el mundo) para llevarlas a cabo. En general se especifican las circunstancias bajo las cuales un jugador tiene éxito o no en un ataque o defensa con respecto a su oponente, así como la forma de saber si le hicieron daño o no en el ataque (todo esto se calcula a través de valores numéricos).

-ARMAS.- Una vez más, dependiendo del mundo de juego que se desarrolle, las clases de armas que se utilicen en para un combate pueden variar. Así, el libro indicará las armas permitidas para el mundo y la cantidad de daño que éstas puedan causar al enemigo.

Es importante mencionar que los valores numéricos que deban obtenerse a lo largo del juego son determinados por dados (estos varían de entre 3 a 20 caras). Puede decirse que dichos dados son un elemento importante del juego por el hecho de que algunos de los aspectos anteriores son calculados a través de la tirada de los mismos, sin embargo, no son totalmente necesarios; ya que incluso existen mundos que no los utilizan.

-AMBIENTACIÓN Y ESCENARIOS: Al ser el RPG un juego prácticamente verbal, cada jugador va a desarrollar la ambientación y los escenarios del juego en su imaginación, claro está, guiados por el DJ. Así bien, es muy importante que éste haga una descripción lo más detallada posible de dichos factores para que los jugadores tengan una visión más clara del aspecto que tienen los lugares en los que van jugando a medida que avanza la aventura.

-PUNTOS DE EXPERIENCIA.- Al igual que en los demás aspectos, cada mundo otorga puntos de experiencia de diferente forma. Algunos de ellos sólo toman en cuenta el modo en que los jugadores hayan representado a sus personajes, es decir, que si son guerreros no hayan actuado como un guardabosques, que hayan usado un lenguaje propio de su personaje, o que hayan actuado de forma inteligente o ingeniosa para vencer los obstáculos que encontraron en la aventura. Algunos otros, además de tomar en cuenta lo anterior, plantean para los jugadores una serie de preguntas finales como, ¿Sientes que aprendiste algo en la aventura?. ¿cómo crees que desarrollaste tu personaje? o alguna otra.

Dependiendo de los estándares de cada mundo, dichos puntos de experiencia se van acumulando aventura tras aventura. En algunos mundos, la suma de las puntuaciones permiten al los jugadores subir de nivel, es decir, para esos mundos el que un jugador tenga determinado número de puntos de experiencia hace que su personaje pertenezca al nivel "1", pero cuando logra reunir la cantidad de puntos de experiencia que especifican las reglas del mundo, el jugador puede lograr que su personaje pase al nivel siguiente y así sucesivamente hasta alcanzar todos los niveles (entre más niveles alcance, se le otorgan más habilidades al personaje).

En otros mundos, los puntos de experiencia son otorgados al término de cada sesión de juego aunque la aventura no se haya concluido por completo. En estos casos, los puntos asignados pueden ser cambiados por nuevas habilidades, es decir, a cada habilidad se le fija un costo en puntos y los jugadores deciden que habilidades quieren comprar hasta que se les agoten por completo.

En general, estos son los elementos básicos que contienen los libros de reglas de cualquier mundo de juego; que como podemos observar son "el esqueleto" para que el DJ pueda llevar a cabo una infinidad de aventuras diseñadas para cada mundo. (Lo cual podría brindar a los profesores la misma oportunidad de uso en cuestión pedagógica)

Sin embargo, algo que es muy importante resaltar es que si bien el DJ debe aplicar las reglas como el libro lo indica, es también muy válido que ignore algunas o incluso que agregue otras (siempre y cuando todos estén de acuerdo) para aumentar la diversión, por ejemplo, si en una primera sesión de juego la tirada de los dados no ha favorecido la suerte de los jugadores y las reglas dicen que éstos deben morir, es mejor ignorarlas y decirles que están heridos y que

deben buscar la forma de curarse pronto porque si el DJ los mata empezando la aventura, entonces ¿dónde está la diversión?. Así bien, es muy recomendable seguir la regla de oro que se ha implantado entre la mayoría de los jugadores de rol: "La regla principal, es que las reglas están hechas para romperse siempre y cuando sea para garantizar la diversión".

Para finalizar, sólo nos resta mencionar los instrumentos que se necesitan para jugar al RPG, y los cuales pueden ser; todo lo que a la a los jugadores se las ocurra, es decir, además de los dados, pueden utilizarse hojas de papel en blanco para apuntar nombres, direcciones o cualquier dato importante que le sirva a los jugadores para alcanzar la meta final. Pueden usarse también figuras de plomo que caractericen a los personajes o hacer dibujos del personaje de cada jugador para tener una idea más clara de cómo lucen, pueden conseguir determinado tipo de música para ambientar el juego, pueden usarse cuentas de vidrio o monedas viejas recubiertas con papel oro de color amarillo o plata para simular los tesoros y las recompensas, pueden hacer pergaminos o mapas con papel pintado con café y quemado de las orillas para darle el aspecto de viejo, pueden usar incienso para darle al juego un ambiente místico, en fin, pueden utilizar todo lo que esté al alcance de sus posibilidades para hacer la aventura más interesante.

Desde nuestro punto de vista, consideramos que el sistema de juego que acabamos de describir cuenta con grandes posibilidades (debido a sus características) para ser aprovechado en el campo de la enseñanza, lo cual nos da pie para dar inicio a nuestro siguiente capítulo.

CAPITULO 4

LA ESTRATEGIA EXPERIMENTAL DISEÑADA

4.1 El RPG Como Estrategia para la Enseñanza de la Historia.

Uniéndonos a la búsqueda de nuevas estrategias de enseñanza que nos ayuden a tornar el aprendizaje más ameno e interesante para los niños, hemos encontrado que el sistema de juego del RPG es una buena opción a considerar para tratar de lograr que los alumnos encuentren más significativos los conocimientos académicos que se les imparten en la escuela. Es por ello que decidimos hacer como trabajo de investigación, una adaptación de dicho sistema de juego para intentar probarlo como estrategia de enseñanza en escuelas primarias y como una alternativa al método tradicional de enseñanza.

La materia que más nos ha llamado la atención para probar nuestra estrategia experimental es la materia de historia, por ser ésta en primer lugar una de las materias por la que los niños manifiestan menor agrado y en segundo lugar porque al ser una materia básicamente teórica se corre el riesgo de que los alumnos adopten un método de memorización para pasar la materia en lugar de obtener realmente un conocimiento de ella como desean los profesores.

De esta forma, nuestra propuesta consiste en crear un RPG de género histórico, con las mismas características y dinámica que los demás, pero con reglas diseñadas específicamente para que los jugadores (en éste caso los alumnos) aprendan historia de una forma diferente, interesante y a la vez divertida.

Es importante destacar que para la realización del presente estudio nos hemos enfocado específicamente en alumnos que cursan el sexto grado de primaria, esto es, en niños que de acuerdo con Piaget (1986) han pasado o están pasando por un proceso de transición mental de operaciones concretas a operaciones formales, (los alumnos que cursan el 6o. grado de primaria por lo general sus edades fluctúan entre los 11 y 12 años de edad las cuales concuerdan con las edades en las que según el autor se presenta dicha transición), esta situación significa la aparición de un pensamiento hipotético - deductivo en los alumnos de dicho nivel educativo y por las características de la dinámica del juego que

mencionamos en el capítulo anterior creemos la etapa más apropiada para llevar a cabo la aplicación de la estrategia experimental.

4.1.1 La Edad Elegida para los Participantes en la Estrategia.

Ahondando más en lo anterior y para que se comprenda un poco mejor la decisión que tomamos con respecto a la edad de los participantes en la aplicación de la estrategia, debemos explicar que para Piaget la mente del ser humano evoluciona a través del tiempo para volverse poco a poco más madura y para ser capaz de desarrollar procesos mentales más elaborados conforme va aumentando nuestra edad, esto es, "a medida que el ser humano se desarrolla utiliza esquemas cada vez más complejos para organizar la información y entender el mundo externo" (Craig, 1988, p.44).

Para Piaget (1986, p.11). "El desarrollo psíquico que se inicia al nacer y concluye en la edad adulta, es comparable al crecimiento orgánico: al igual que este último, consiste esencialmente en una marcha hacia el equilibrio. Así como el cuerpo evoluciona hasta alcanzar un nivel relativamente estable, caracterizado por el final del crecimiento y la madurez de los órganos, así también la vida mental puede concebirse como la evolución hacia una forma de equilibrio final representada por el espíritu adulto. El desarrollo es, por lo tanto, en cierto modo una progresiva equilibración, un perpetuo pasar de un estado menor de equilibrio a un estado de equilibrio superior".

Así bien, según Craig (1988) y Smith (1984), Piaget dividió el desarrollo cognoscitivo del niño en cuatro etapas principales:

La primera de ellas es conocida como periodo sensorio-motor, la cual comienza desde el nacimiento del bebé hasta los 18 meses aproximadamente y se caracteriza básicamente por la utilización de los sentidos y el movimiento corporal con el fin de que el lactante vaya obteniendo control sobre su cuerpo.

La segunda etapa es conocida como periodo preoperacional, esta va de los 2 a los 7 años aproximadamente, y se caracteriza por la aparición del proceso de clasificación por forma, color o uso de los objetos en el niño.

La tercera etapa corresponde al periodo de las operaciones concretas que va de los 7 a los 11 años de edad aproximadamente, y se caracteriza por la presencia de un pensamiento un tanto más lógico en el niño. "En este periodo el niño está en condiciones de clasificar las cosas en categorías complejas, pero todavía está

vinculado a los principios relativos, a cosas concretas y a sus observaciones personales." (Smith, 1984, p.429).

La cuarta etapa es la que corresponde al periodo de las operaciones formales, que como explicamos al principio, pensamos es la etapa ideal para probar nuestra estrategia experimental debido a los procesos cognitivos que los niños desarrollan en ella.

Piaget (1986, p.95), dice que "entre los 11 y 12 años aproximadamente, tiene lugar una transformación fundamental en el pensamiento del niño que marca su final con respecto a las operaciones construidas durante la segunda infancia: el paso del pensamiento concreto al pensamiento formal, o como se dice con un pensamiento bárbaro pero claro, hipotético-deductivo", es decir, el pensamiento del niño deja de referirse a la realidad en sí misma, a los objetos tangibles que puede manipular y de esta forma empieza a ser capaz de deducir conclusiones sobre una hipótesis determinada (pensamiento hipotético-deductivo).

"Se trata para el niño ya no sólo de ejecutar con el pensamiento unas acciones posibles sobre los objetos, sino de "reflexionar" estas operaciones independientemente de los objetos y de reemplazar a éstos por simples proposiciones. Las operaciones formales aportan al pensamiento un poder completamente nuevo, que equivale a desligarlo y liberarlo de lo real para permitirle edificar a voluntad reflexiones y teorías. Ésta es una de las novedades esenciales que oponen la adolescencia a la infancia: la libre actividad de reflexión espontánea." (Piaget, 1986, p.97).

Como se puede observar, más que tomar en cuenta la edad de los alumnos, lo que principalmente consideramos para seleccionar a los sujetos participantes en la investigación fue la posibilidad de que contasen con un pensamiento hipotético - deductivo (como es el caso de los alumnos de 6o. grado), esto con el fin de que pudiesen resolver las diversas situaciones que se les presentaran a lo largo de la aplicación de la estrategia experimental y para lo cual es necesaria la reflexión.

4.1.2 La función de los Participantes en la Estrategia

Continuando con la exposición de nuestra propuesta, de lo que se trata es que a diferencia de los RPG convencionales los niños jueguen a representar un personaje histórico del tema que estén viendo en clase, es decir, que los

alumnos actúen como si verdaderamente fueran uno de los personajes que presenciaron los acontecimientos de dicho periodo; para lo cual, es necesario que reflexionen en el cómo se conducirían para estar acorde con la forma de vida de la época en que vivió su personaje.

Cabe mencionar; que sería recomendable que los alumnos no desempeñasen el rol de algún personaje célebre, esto con el fin de facilitarles la interpretación y no correr el riesgo de caer en inexactitudes, así, es preferible que encarnen a gente común y de este modo conocer más aspectos de la vida cotidiana del periodo histórico.

En cuanto al maestro, el papel que éste tomaría en la estrategia sería el del DJ; quien deberá guiar el juego de tal modo que la aventura (el periodo histórico que se vaya a revisar) se desarrolle tocando los puntos principales que señala el libro de texto, pero procurando también crear un ambiente lo más divertido posible para despertar el interés de los niños por la materia sin tener que perder de vista el carácter educativo de la clase. Incluso, el profesor podría aprovechar si lo deseara la flexibilidad del juego en lo que se refiere a los instrumentos; para que de esta forma los alumnos tengan la oportunidad de experimentar con sus sentidos, es decir, que puedan no sólo imaginar sino también ver, tocar, escuchar o en ocasiones oler algunos de los objetos que se usaban en el periodo histórico del que estén aprendiendo.

Para esta ocasión, hemos seleccionado un periodo de la historia de México para probar la eficacia de nuestra estrategia experimental, se trata de la cultura Azteca, para ser más exactos, nos enfocamos sólo en la peregrinación de los aztecas en su última. Escogimos este periodo, por ser fácilmente identificable por los alumnos y por ser México la ciudad donde viven.

4.1.3 El Proceso para la Elaboración de la Estrategia.

Así bien, para realizar una adaptación del juego y poder utilizarlo como una estrategia experimental de enseñanza, lo primero que tuvimos que hacer fue elaborar una nueva serie de reglas específicas para la estrategia, esto lo hicimos basándonos en los puntos principales de las reglas de un RPG normal, pero en una forma más sencilla y reducida, ya que nuestro interés principal no recae en las reglas sino en el carácter educativo de la estrategia.

Las reglas realizadas para la estrategia se diseñaron de tal modo que puedan

ser utilizadas para cualquier periodo histórico, lo único que variaría de un periodo a otro serían los tipos de personajes y sus características, las habilidades específicas para cada uno de ellos (como el de saber herbolaria si es un sacerdote o saber disparar un rifle si es un soldado, etc.) y el tipo de armas que se utilizarían (lanzas si se juega en una época primitiva o rifles en una más moderna, etc.), pero como dijimos anteriormente, el maestro (el DJ) puede decidir si utilizar todas las reglas o ignorar algunas, dependiendo de lo que crea más conveniente, incluso puede modificarlas según sea su criterio para alcanzar los objetivos que tenga para la lección.

Una vez concluida la elaboración de las reglas, era necesario ponerle un nombre a la estrategia para diferenciarlo de los RPG meramente recreativos, por lo tanto, decidimos nombrarla S.E.R.E.H. (Sistema Educativo de Rol para la Enseñanza de la Historia). Elegimos este nombre porque pensamos que sería sencillo recordarlo por el parecido que tiene con la palabra "seré", de esta forma sería como decir "ahora seré este personaje".

En lo que respecta a la dinámica de la estrategia será la misma que siguen todos los juegos de rol, y aunque ya hemos hablado de ella; se incluye también una breve explicación sobre ésta (después de las reglas) como parte de un manual para llevar a cabo la estrategia.

Una vez que supimos bajo que condiciones se iba a desarrollar la estrategia, procedimos a diseñar la aventura con la que probaríamos el sistema. Para ello, hicimos una investigación bibliográfica acerca de la cultura Azteca, de su vida cotidiana, de su organización social y política y del periodo de su cultura que elegimos como tema para probar la estrategia (la peregrinación de los aztecas en su última etapa).

Una vez que creímos tener la suficiente información sobre el tema; se elaboró un mapa conceptual (ver anexo 2), esto con el fin de tener la seguridad de que todos los puntos importantes que encontramos en el material bibliográfico quedaran incluidos en la aventura. Posteriormente redactamos la aventura como tal (a manera de relato), tratando de imitar una aventura de un juego normal pero con los sucesos que acontecieron en el periodo histórico elegido (ver el subtítulo 4.4 "Una aventura para la Estrategia).

En su caso, los profesores tendrían la oportunidad de redactar una aventura por sí mismos basándose en el material bibliográfico que buscaran (pero sin perder de vista los puntos importantes que marca el libro de texto o que requiera la

SEP), o bien, pueden desarrollar como aventura el texto que viene en el libro pero manejándolo en forma de relato.

4.1.4 Una Reflexión sobre la estrategia.

Finalmente, creemos que es importante mencionar que algo que nos ha empujado a pensar que el S.E.R.E.H podría ser una buena opción como estrategia para la enseñanza de la historia, es que desde nuestro punto de vista ésta puede englobar algunas estrategias que han propuesto diferentes autores para el mismo fin, por ejemplo, Galván (1996), propone enseñar historia por medio de los imaginarios y la vida cotidiana, y como se puede ver, dentro de nuestra estrategia se tiene contemplado el que los niños experimenten la vida cotidiana del periodo histórico que revisen por el hecho de que ellos serán los protagonistas de la historia y por lo tanto tendrán que adoptar las costumbres de la época (se les explicarán cómo van a vestirse, qué van a comer, cómo van a luchar, con qué equipo, etc).

Por su parte, Block (1996), propone enseñar (ya sea historia o alguna otra materia), haciendo uso de juegos, elemento que es característico en nuestra estrategia.

López Pérez (1996), se inclina por la enseñanza de la historia promoviendo la investigación por parte de los niños. Paralelamente, Martines y Lemoneda (1996), sugieren que se imparta dicha materia implementando otras obras literarias además del libro de texto.

Estas dos últimas propuestas, creemos son dos elementos importantes que el RPG puede fomentar, ya que en nuestra experiencia personal, hemos observado que casi todos nuestros compañeros jugadores de RPG (incluso nosotros mismos) para desarrollar mejor su personaje, investigan y leen por su cuenta otros materiales que hablen sobre ellos. Por ejemplo, si alguien juega a ser un samurai, éste investiga y lee acerca de sus costumbres con el fin de mejorar su actuación dentro del juego y obtener un buen puntaje de experiencia. Pero aunque éste no es uno de los fines que perseguimos con la aplicación de la estrategia, no descartamos la posibilidad de que dicho fenómeno pueda presentarse también en algunos de los alumnos con los que se utilice.

Así mismo, creemos que la estrategia experimental puede englobar también varias de las estrategias propuestas por la SEP para enseñar historia y que

explicamos en la segunda parte del capítulo 1, por ejemplo, la de que los niños encuentren relaciones del el pasado con el presente en hechos de la vida diaria, la de estimular su imaginación histórica para recrear situaciones del pasado, la de buscar material como cartas o proclamas como apoyo para la clase, o la de realizar escenificaciones. Lo importante aquí sería que los niños las practicarían todas juntas en lugar de hacerse por separado.

De esta forma, por la flexibilidad que ofrece el RPG en cuanto a su aplicación y desarrollo, pensamos que bien puede ser un elemento útil en el ámbito educativo que motive a los niños a aprender sin dejar de hacer lo que más les gusta: jugar y divertirse.

A continuación haremos la exposición de cómo quedó finalmente la estrategia experimental diseñada para ser probada en el terreno educativo.

4.2 Reglas del Sistema "S.E.R.E.H."

Ya que este sistema puede utilizarse para todas las etapas de la historia cabe aclarar que necesitará algunas modificaciones según lo requiera, tanto en la indumentaria, la forma de hablar o incluso en las armas. Estas van a variar de acuerdo al periodo pero sin hacer inaplicable el sistema.

Otro aspecto que es importante aclarar es que este sistema contempla la reglamentación del combate y el uso de la magia por si llega a requerirse en la aventura, pero no así las conversaciones ya que éstas se resolverán en base a los conocimientos y habilidades verbales de cada jugador, aunque sí se mencionarán algunas reglas de cómo llevar una conversación, como no hacer preguntas en broma o hacer comentarios ofensivos etc. Es necesario mencionar que en el caso del uso de la magia se utilizarán procedimientos (hechizos) ficticios ya que no contamos con una fuente bibliográfica que hable específicamente sobre ellos (esto debe quedarles muy claro a los alumnos).

Estas reglas en general pretenden ser lo mas sencillas posibles y sobre todo que se puedan comprender rápidamente .

Dichas reglas tienen un lugar donde serán compiladas de manera ordenada y sencilla para una consulta rápida. Este lugar es la hoja del personaje (ver anexo 3), en ella se escribirán los datos del personaje a interpretar (nombre, aspecto físico, historia, etc.) (ver anexo 4), será como un retrato del carácter en el que

estarán todas sus ventajas y desventajas. Esta hoja le permitirá al jugador tener la guía necesaria para saber qué puede y qué no puede hacer su personaje durante la aventura (ver anexo 5 para consultar una hoja de personaje ya elaborada).

4.2.1 Generación del Personaje.

Una vez explicado el contenido de la hoja del personaje es necesario explicar el método para generar un personaje, es recomendable para el educador dar a escoger a sus alumnos personajes ya diseñados para ahorrar tiempo y orientarlos sobre cuales seleccionar de acuerdo a su sexo (esto para que puedan diferenciar con mayor claridad sobre la cultura de los aztecas en cuanto a roles sociales se refiere). El procedimiento es el siguiente:

Se toman 6D12 (seis dados de 12) y se tiran todos juntos o se hacen 6 tiradas de 1D12 y se reparten según convenga a la categoría.

Categoría.- Los personajes de una aventura deberán estar equilibrados, es decir, no puede haber sólo guerreros o sólo hechiceros, sino que debe tener variedad de personajes ya que se trabaja en equipo y se requiere la cooperación de todos. Las categorías son las siguientes: Guerreros, Hechiceros, Sacerdotes, y curanderos. (En esta ocasión sólo se incluyeron como opción a seleccionar los personajes que pudiesen contar con una mayor posibilidad de participación en la aventura en base al contenido de la misma).

-Guerreros.- Todos los personajes en los que predomine el uso de la fuerza física para sobrevivir: Guerreros Aguila, Jaguar, soldados. (Personaje para ser representado por un varón por no permitirse mujeres guerreras).

-Hechiceros (Ticitl).- Todos los personajes que poseen conocimientos sobre magia y adivinación. (Personaje que puede ser representado por ambos sexos, puesto que puede existir la posibilidad de que algunas mujeres que posean conocimientos sobre herbolaria conozcan también sus propiedades mágicas, aunque esto debe manejarse con los alumnos precisamente como una posibilidad).

-Sacerdotes.- Es el personaje que se dedica al servicio religioso (actos públicos de adoración, sacrificios, festejos) y también se hace cargo de la educación. (Personaje para ser representado por un varón).

-Curandero.- Es el personaje que utiliza su conocimiento sobre las propiedades de las hierbas para curar diversas enfermedades. (Personaje que de acuerdo con la cultura azteca puede ser representado por ambos sexos).

4.2.2 Reglas para el Combate.

Las reglas para el combate son las siguientes:

En el caso de combate con con armas se necesita declarar la acción: "Le ataco con mi lanza". Toma un 1D12 y tiene que tirarlo y debe salir un numero igual o mayor que la destreza del enemigo (personaje no jugador) para acertar. Una vez asestado el golpe, habrá que calcular el daño según el arma con que se haga el ataque.

Armas grandes: +1

Armas medianas: 0

Armas chicas:-1

Escudo.

Grande: + 2 en defensa

Mediano: +1

Chico: 0

4.2.2.1 Cálculo del Daño.

El Daño se calcula tirando 1D6, añadiendo o disminuyendo puntos según el arma ofensiva o defensiva, por ejemplo:

"Si Huitzilhuittl asesta un golpe a su oponente y trae una maza grande, deberá tirar 1D6 y tendrá que añadir +1 al resultado, pero si el oponente trae escudo mediano (lo cual se debe notificar al principio del combate) se resta ese +1, por disminuir la intensidad del golpe.

4.2.2.2 Regla de Éxito y Error.

Si en una tirada de ataque al momento de lanzar el dado cae 1 el ataque fue tan

malo que el oponente puede contraatacar, sin embargo, si sale 12 el atacante puede volver a tirar el dado para realizar otro ataque ya que el primero fue tan contundente que dejó a su oponente temporalmente inutilizado, pero, si en esa segunda tirada saliese otro 12 ¡tendría un tercer ataque!, y así sucesivamente aunque también cabe la posibilidad de que en la segunda tirada salga 1 y el oponente tenga la posibilidad de atacar .

Estos ataques se realizan en forma ordenada por medio de turnos en los que se desarrolla la acción siempre comenzando por el lado derecho del DJ por ejemplo, si se encuentran en un lugar donde estén 4 oponentes, el primer jugador declarará su acción para atacar, la llevará a cabo, y calculará el daño si es que acierta, o por el contrario, será atacado si falla con 1, y así hasta completar el turno de ataque, luego seguirá el turno de ataque de los oponentes de igual manera acertando o no y calculando daños, las tiradas de los oponentes las realizará el DJ, y él dirá las acciones que realizan cada uno de los PNJ.

4.2.2.3 Tirada Sorpresa.

En algunos casos podrán tomar por sorpresa o desprevenidos a los oponentes.

-Para hacer una tirada sorpresa, los jugadores tendrán la opción de hacer una sola tirada grupal, para lo cual escogerán a alguien que haga una tirada por el grupo, o si lo deciden, pueden hacerlo de forma individual, es decir cada quien tendrá derecho a una tirada. La tirada o tiradas de los oponentes las realizará el DJ. El que saque el número mayor de entre jugador y oponente en una tirada de 1D12 gana la iniciativa en el ataque.

4.2.2.4 Combate Cuerpo a Cuerpo.

Se realiza de manera similar al de armas con la diferencia de que aquí no se suma o resta por el tamaño de arma, sólo se tira contra la fuerza del oponente y se calcula el daño con 1D6 .

4.2.2.5 Combate a Distancia.

El combate a distancia se refiere a aquel en el cual se utilizan proyectiles para alcanzar al oponente (flechas, lanzas, piedras, etc.) y se aplica de la siguiente

forma: se hace una tirada contra la destreza del oponente, si sale igual o mayor a la destreza se acierta, (también se aplica la regla del éxito y error). En esta ocasión por cada 10 metros adicionales de distancia se resta 1 punto a la tirada, esto lo determina el DJ. El dirá a que distancia se encuentra el blanco:

Tabla de distancias para acertar.

10 mts. = -0

20 mts. = -1

30 mts. = -2

etc.

-Correr.- Un personaje no podrá correr mas de 10 mts. en un round, (o turno de jugador) disminuyendo después de tres rounds de correr a -2,-3,etc.

-Nadar .- No mas de 5 mts. por round.

-Escarar .- No mas de 2 mts. por round.

4.2.3 Magia.

En la magia se aplica la misma regla que en el combate, sólo que ahora será una tirada de 1D12 contra su sabiduría para poder realizar el hechizo de manera correcta sin aplicar la regla del éxito y error, si falla el hechizo es por que no fue recitado de manera correcta, no se recordó la fórmula, o no se hicieron los ademanes correctos. El DJ Decidirá lo que sucede.

-Herbolaria.- Se sigue el mismo procedimiento, tirada por sabiduría, sin regla de éxito y error.

4.2.4 Reglas de intervención Verbal.

En estas reglas no intervienen tiradas de dados, son simplemente reglas para permitir un buen desarrollo de la conversación entre personajes.

1) No se puede tener contacto físico entre jugadores.- Esto puede traer consecuencias negativas a la aventura tales como riñas, disgustos, etc.

2) No hacer comentarios fuera de lugar.- Tratar de evitar los comentarios tales como que alguien saque un teléfono celular en una aventura prehistórica, y en

caso de que suceda se preguntará al jugador si existían esos objetos en la época prehispanica y aprovechando como cápsula cultural, preguntarle si él sabia cómo se comunicaban los hombres en esa época cuando estaban separados por una gran distancia, si no lo saben es pertinente explicárselos brevemente.

3) No ofender a nadie.- Cada quien trabaja de diferente forma y cada quien piensa distinto, es obligación del grupo coordinarse en la forma de interactuar y tomar decisiones.

Tirada de Suerte.- Esta tirada no puede ser siempre buena ya que es la oportunidad de convertir una tirada fallida en éxito, pero como se aplica la tirada de error y éxito puede tener consecuencias adversas. En esta tirada sólo será valido el 1 y el 12, si sale 12 la tirada se compuso y fue éxito la acción deseada, si sale 1 se empeoró y salió algo más que empeore la situación, esta será alguna idea del DJ.

4.2.5 Habilidades.

Como se mencionó anteriormente, existen varios tipos de categorías para designar a los personajes: hechiceros, guerreros, sacerdotes, artesanos y nobles. Como es de esperarse cada uno de estos personajes tienen habilidades que los caracterizan de las otras categorías:

4.2.5.1 Habilidades de los Guerreros.

-Combate cuerpo a cuerpo.- Este tipo de combate es el que no incluye el uso de algún tipo de arma u objeto ajeno al cuerpo (es decir, que no sea parte del mismo cuerpo) utilizando sólo puños, pies, codos y demás partes del cuerpo con el fin de causarle un daño al oponente e incapacitarlo.

-Combate con armas.- Este tipo de combate es el que se les enseña por lo regular a los soldados, es estar entrenado en el uso de armas ya sea arrojadas, como de contacto, para poder hacer frente a un adversario tanto para atacar como para defenderse (Incluye el uso de armas ligeras y pesadas).

-Nadar.- Es la habilidad de poder desplazarse en el agua por medio de los miembros superiores e inferiores ya sea debajo o sobre el agua.

-Caza.- Es la habilidad de poder atrapar a un animal ya sea matándolo o capturarlo vivo para poder alimentarse de él (incluye la pesca).

-Supervivencia.- Es la capacidad que posee el personaje para poder sobrevivir en situaciones adversas aprovechando los recursos que le brinda su entorno.

4.2.5.2 Habilidades de los Hechiceros.

-Magia.- La magia es la manipulación de la energía que existe en la tierra y saberla canalizar para lograr un cambio, siendo éste estrictamente con un fin positivo, y en caso de peligro en forma defensiva y por último como forma ofensiva (bajo su propio riesgo). Este tipo de magia es elemental, es decir que se lleva a cabo utilizando los elementos de la naturaleza: Aire, tierra, agua y fuego. Ésta se podrá realizar leyendo un hechizo (invocación inventada por el DJ), y manipulando los ingredientes necesarios (un pedazo de roca volcánica para un hechizo de fuego, una mazorca de maíz para el de la tierra etc.). Este personaje tiene conocimientos sobre plantas pero más que con fines curativos con fines mágicos.

4.2.5.3 Habilidades de los Curanderos.

-Herbolaria.- Es el arte ancestral de la sabiduría de las hierbas, por medio del cual los curanderos podían aliviar diversos males basados en el conocimiento profundo de las hierbas que florecen en su entorno y sus propiedades. El personaje que posea esta habilidad será capaz de hacer ungüentos, pócimas, brebajes para curar, también será capaz de identificarlas, recolectarlas y secarlas para su utilización posterior.

4.2.5.4 Habilidades de los Sacerdotes.

-Servicio religioso.- Incluye la capacidad de ofrecer servicios religiosos tanto de consuelo como de adoración así como la capacidad de tener contacto con los dioses ya sea por medio de oráculos o de trances para comunicar sus conocer sus mandatos. En esta habilidad también existen ritos de tipo protector (una plegaria a los dioses suplicando protección etc.).

-Facilidad de Palabra.- Es la capacidad de poder expresarse con claridad para comunicar (por ejemplo los mandatos de los dioses) o convencer al resto de la gente.

-Habilidad de Liderazgo.- Es tener la capacidad de dirigir y organizar a las personas que rodean al personaje.

4.2.6 Armas.

Las armas que en ese tiempo se utilizaban son muy diferentes a las que ahora existen. Si los alumnos no saben cuáles son los tipos de armas que usaban los aztecas tanto para defenderse como para cazar exhórtelos a que lo investiguen o lo imaginen, y por qué no, hasta las construyan con materiales que se tengan a la mano (palos de escoba, papel maché, cajas de cartón, etc.).

Los tipos de armas se dividen como ya lo vimos anteriormente en arrojadizas y de mano.

4.2.6.1 Armas Arrojadizas.

-Arco y flechas .- tamaño mediano, rango: 8 mts. sin penalización. Las flechas para los arcos de madera eran confeccionadas con ramas, puntas de obsidiana cuidadosamente talladas y plumas de aves locales en la parte trasera para la estabilidad, era una de las armas principales de los aztecas ya que desde pequeños se les instruía en el arte del tiro con arco.

-Honda.- tamaño pequeño, rango: 6 mts. sin penalización. La honda era una tira de cuero o de cuerda que tenía una trozo de tela o de cuero semejante al que

tienen hoy en día las resorteras para colocar la piedra para lanzarla, en el cual al igual que la resortera se le colocaba un guijarro, sosteniéndose los dos extremos de la tira en una mano, haciendo girar ésta sobre la cabeza, soltando un extremo una vez que haya alcanzado la velocidad deseada para salir disparado el guijarro contra algún objetivo, esta arma requiere de práctica y tino.

-Lanzas y Atlatl.- tamaño grande aproximadamente de la estatura de un hombre (1.70 aprox.), rango: 5 mts. sin penalización. Los diferentes tipos de lanzas variaban según el estilo del diseñador, pero estaban elaboradas de ramas y puntas de obsidiana solían lanzarse como jabalinas y tenían mucho menos alcance que las flechas, el atlatl era un impulsador que se colocaba en la parte trasera de la jabalina, dando así más extensión al brazo logrando un mayor impulso al momento de arrojar la jabalina.

4.2.6.2 Armas de Mano:

-Maca.- tamaño mediano. El maca es lo que hoy conocemos popularmente como macana, es un tipo de maza dentada con hojas de obsidiana que servía para impactar dichos dientes al oponente, estaban elaborados principalmente en madera y pintados con pintura vegetal.

-Cuchillos de obsidiana y pedernal (Tecpatl).- tamaño pequeño. Los cuchillos de obsidiana eran principalmente de uso religioso (sacrificios, desollamientos, etc.) aunque ocasionalmente podían servir de arma defensiva o de ataque.

-Escudo (chimalli).- Los escudos junto con las macanas representaban el armamento básico de la infantería Azteca, estaban elaborados de estuco y adornado con diversos dibujos elaborados con plumas.

4.2.7 Puntos de Experiencia.

Al finalizar cada sesión de la aventura, se le dará a cada uno de los personajes puntos de experiencia, los cuales les permitirán elevar el nivel de sus habilidades, el máximo de puntos que un personaje pueda ganar por sesión será de cinco y el mínimo de uno, por cada dos puntos de experiencia se les

podrá subir un punto de habilidad que ellos escojan.

Los criterios que se tomarán en cuenta para asignar la puntuación serán los siguientes:

- Un punto si el jugador intervino verbalmente a lo largo de la sesión.
- Otro punto si el jugador no ofendió a sus compañeros y respeto su turno.
- Un punto mas si el jugador trato varias veces de tomar el liderazgo del grupo.
- Y un punto final para los jugadores que aportaron ideas que permitieron al grupo salir airoso de las diversas situaciones que se les presentaron.

Si estos criterios no le parecen adecuados para su grupo, modifiquelos según sean sus necesidades.

4.3 Dinámica de la Estrategia

Los alumnos participantes y el DJ (director de juego) se sentarán en círculo para que todos puedan escuchar la narración, el DJ repartirá las hojas de los personajes (previamente elaborados) a cada uno de los jugadores tomando en cuenta su sexo, (esto con el fin de que los alumnos conozcan los roles propios para hombres y mujeres que ellos ejercían en el periodo histórico revisado de acuerdo con su sexo, además de tratar de evitar que se repitan personajes y que al tener habilidades diferentes se puedan ayudar mutuamente). Recuerde que antes de preparar la sesión ya deben estar preparados los instrumentos que se van a utilizar, tales como dados poliédricos, hojas de papel, música prehispánica, copal para quemar e instrumentos u objetos que le sirvan para ambientar la sesión como pedazos de obsidiana, puntas de flecha, algunos dibujos, etc.

Una vez repartidos los personajes, el DJ dará comienzo la narración de la aventura histórica, no sin antes dar la bienvenida a los jugadores y situarlos en el periodo histórico que se va a desarrollar.

Los jugadores irán interpretando su personaje por turno comenzando con el que se encuentra a mano derecha del DJ y así sucesivamente hasta que todos hayan participado, pero recuerde que el DJ puede intervenir en cualquier momento que lo desee. Se procederá de esta forma hasta el final del juego.

A lo largo de la aventura el DJ permitirá que los jugadores realicen todas las preguntas que quieran, siempre y cuando sean con respecto al tema y que no redunden sobre algo en especial.

Al finalizar la aventura el DJ asignará a cada jugador los puntos de experiencia que ganó interpretando su personaje (ver reglas del juego) y les recordará que entre más puntos de experiencia obtengan, más se incrementarán las habilidades de sus personajes para hacerlos más fuertes en el juego.

4.4 Una Aventura Para la Estrategia

A continuación expondremos el tema histórico seleccionado para probar la estrategia (La Peregrinación de los Aztecas en su Última Etapa) pero ya convertido en aventura. Ésta está dividida en tres partes las cuales marcan, el inicio de la aventura y la ubicación de los personajes en el contexto histórico (Primera Parte: "Amanecer"), el cuerpo de la historia (Segunda Parte: "Viento de Obsidiana") y el final de la aventura (Tercera Parte: "El Hallazgo"). (La información contenida entre corchetes no es parte de la historia de la aventura, son notas para indicarle algo al profesor o para que éste decida cómo proseguir con la aventura).

Cabe aclarar que la aventura que aquí presentamos es la que se utilizó para probar la estrategia y que es sólo un ejemplo de cómo los profesores pueden convertir en aventura la información del tema que vayan a revisar en sus clases.

LOS HIJOS DEL QUINTO SOL INTRODUCCIÓN.

¿Pero cómo empezó todo?, ¿de dónde llegaron nuestros antepasados?, ¿cómo llegamos a ser tan grandes y poderosos? - Preguntó un muchacho- en el recinto iluminado por fuegos que provenían de lámparas de piedra, e impregnado con el penetrante olor a copal en toda la estancia.

Cómo llegamos aquí es una larga historia - contestó el anciano-, se levantó de su sitio y comenzó a pasear entre los muchachos mirándolos uno a uno con sus antiguos ojos oscuros como dos trozos de obsidiana finamente tallados y empotrados sobre una máscara de jade, pétrea y solemne.

Si somos grandes y poderosos -continuó- eso es algo que no nos toca juzgar a nosotros. Lo que hace que los hombres lleguen a ser grandes son sus acciones.

sus pensamientos y sus obras. Así que aprendan lo que les digo por que es verdad que los mexicas no somos un pueblo que haya crecido en la abundancia y en la comodidad. Para que la gran Tenochtitlan haya llegado a ser como la ven ahora pasaron muchas cosas y mucho tiempo, y sobre todo muchos de nuestros antepasados emprendieron su viaje al Mictlan por fundar esta tierra.

-pero ¿cómo fue?- apresuro el joven al Tlatoani con un gesto de curiosidad plasmado en el rostro. No desesperes Huitzilihuitl -Contesto el anciano-. Cierto es que antes de que viviésemos como ahora, el pueblo azteca vivió errante por muchos años, después de salir de allá de la tierra blanca que se llamaba Aztlán muy al norte, fue cuando al sumo sacerdote (poner nombre) le habló el gran Huitzilopochtli en un sueño y le anunció que debían partir de esa tierra y buscar otra nueva a la cual la llamarían México-Tenochtitlan, y que él les daría la señal de cual sería la tierra elegida, y así fue que el pueblo azteca partió de allá de Aztlán y comenzó su peregrinaje. Un peregrinar que duraría muchos años y aquellos que partieron del norte erraron y se asentaron aquí y allá hasta que un día en el año dos-calli, encontraron el signo prometido, el lugar donde se fundaría la gran Tenochtitlan .

¡Vean el esplendor de la ciudad! -se volteó el anciano señalando a una ventana que daba a la explanada donde transitaban las personas que entraban y salían de la ciudad por las murallas como hormigas salen y entran de su nido, algunas ataviadas con plumas multicolores, ropas exquisitamente bordadas y entre el olor a copal adornaban con su presencia las grandes construcciones de la ciudad cual joyas montadas en las Pirámides y edificios. -¡Este es México-Tenochtitlan!- exclamó el anciano con orgullo, una ciudad que vive por los corazones de su gente, ¡contemplan las Pirámides, las avenidas y los edificios y enorgullescance de ser Mexicas!....

Los Hijos del Quinto Sol es un juego de rol histórico con ambientación prehispánica, que tiene como objetivo facilitar la enseñanza de la historia de México, inspirado en nuestra historia prehispánica. Los Hijos del Quinto Sol pretende ser una herramienta para el educador que facilite el que los alumnos se involucren en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando dos parámetros fundamentales: El juego como medio de aprendizaje y la interpretación de algún periodo histórico involucrándose en él. Basándose en el sistema de juego S.E.R.E.H. (Sistema Educativo de Rol para la enseñanza de la Historia). Los

Hijos del Quinto Sol es uno de los varios períodos que se pueden jugar con dicho sistema, es decir se puede tomar cualquier periodo de México y revisarlo de esta manera.

Este módulo comprende la aventura que se correrá con los grupos experimentales con RPG que se explican posteriormente, pero antes de entrar en materia creemos conveniente hacer unas observaciones preliminares. Antes de correr la aventura es recomendable leerla en su totalidad y despejar las dudas que puedan surgir en esta lectura previa, cabe mencionar que es muy importante que se esté familiarizado con las reglas para no tener que interrumpir la narración por alguna regla. Otro aspecto muy importante es que si alguna regla no la comprende o no sabe como aplicarla, ignórela, es mas conveniente ignorar una regla que detener la narración varios minutos buscando la página donde viene tal regla, recuerde que lo mas importante es enseñar a los alumnos y divertirse al mismo tiempo.

Piense en todas las posibilidades, ya que nunca falta en el grupo uno o varios niños que tienen una imaginación muy desarrollada y hacen preguntas inesperadas o toman decisiones que usted no había contemplado, permítales un rango de libertad en sus decisiones sin dejar que la narración se le salga de control, exhórtelos a imaginar como era todo en ese tiempo, esto se consigue narrando con la suficiente emotividad, recuerde cuando le contaban un cuento, o cuando usted lo contaba, existen varios cuenta cuentos en nuestro país que usted puede observar para darse una idea de cómo dar emotividad en su relato, pero no olvide que esto sólo se logra con práctica.

PRIMERA PARTE: "AMANECER".

La aventura se inicia estando los personajes con el resto de la tribu instalados a las orillas del lago de Texcoco, vienen huyendo de otras tribus que tratan de aniquilarlos por considerarlos intrusos, pero en especial, huyen de los Colhuas ya que éstos últimos les entregaron a la hija de su dirigente en matrimonio como una muestra de paz, pero en lugar de una ceremonia nupcial, la sacrificaron y destazaron para vestir a su sacerdote con sus pieles e invitaron a su padre a la ceremonia.

Siendo ésta la situación, la tribu azteca despierta en otra mañana brumosa de las

orillas del lago junto con todas sus plantas acuáticas que lo rodean sus animales lacustres, el barro, los juncos, el trinar de aves matulinas, etc. Haga que los jugadores imaginen el olor a tierra húmeda, el frío matinal, y la sensación de modorra.

Explique a los jugadores que se hallan tumbados en el suelo aquí y allá junto con el resto de los emigrantes, aclareles que todos son hijos de artesanos, guerreros, nobles etc. y están a punto de llegar a su mayoría de edad.

Todos irán despertando casi al mismo tiempo o serán despertados por sus padres, los personajes se conocerán desde la infancia.

[A cada uno lo despertará su padre o su madre según elija el DJ o director de Juego]. Al levantarse tomarán sus ropas limpias para comenzar sus actividades. Los hombres se cambiarán de maxtlatl (taparrabos), el cual se envolvía en la cintura, se pasaba entre las piernas y se anudaba por el frente dejando caer por delante y atrás los dos extremos; andaban descalzos y usaban una capa atada al cuello para cobijarse llamada Timatl, hecha de fibra de maguey, esta es una pieza simple de tela rectangular que se anudaba sobre el hombro derecho o el pecho.

Las mujeres por su parte se vestirán con un cueitl (falda) y un huipil blanco, siendo éste un corpiño-camisa que se dejaba suelto por encima de la falda y el cuello, era adornado con bordados muy llamativos.

Desayunan lo que tienen, unas cuantas tortillas, algunos insectos, quelites y agua sola, ya que no pueden elaborar el atole y el pulque (que son las bebidas que acostumbran consumir) por no contar con los recursos necesarios en esta parte de la migración.

Aproveche la ocasión para comentar a los jugadores que los hombres se sentaban echando su tilmantli hacia adelante para cubrirse el cuerpo y las piernas.

Para desayunar se reúnen alrededor del fuego sentados en petates, las mujeres sirven el alimento. Éste se consume rápidamente y sin preámbulos [la hora de los alimentos entre los aztecas; eran sólo para cumplir esa función, dejando de lado lo que nosotros llamamos sobremesa.]

Una vez concluido el desayuno los hombres se retirarán a sus labores, tales como la pesca, la caza y la elaboración de armas y utensilios. Las mujeres por su parte, se encargarán de recoger lo del desayuno, de lavar la ropa en el lago, de hacer algunos deberes tales como cuidar de los pequeños y realizar trabajos

artesanales (hilado, confección de ropa etc.) como todos los días de la peregrinación una patrulla de reconocimiento sale desde temprano.

Cuando los personajes concluyen sus deberes se reúnen como lo han hecho en muchas ocasiones. En este punto exhorte a los jugadores a que se saluden y sostengan una plática entre ellos, hágalos hincapié en que los muchachos de ese entonces no platicaban de lo que ahora ellos platican.

Anímelos a que pierdan la pena de interactuar entre ellos, permita que se prolongue sólo unos cuantos minutos.

[Una vez que la conversación se establezca interrúmpalos para hacerles la observación de que cerca de ellos se ha comenzado a aglomerar la gente y una persona de pronto comenzó a gritar por ayuda para un parto. Usted le da la opción a los jugadores de ir o no a ver lo que sucede, la decisión la pueden tomar individualmente, es decir: cada quien puede decidir ir o no.

Si alguno decide no ir a ver se le indicará que sólo escuchará alboroto y verá a la gente arremolinarse en torno a lo que sucede. Los que decidan ir a ver, se encontrarán con lo siguiente]:

Un grupo de mujeres que se arremolinan alrededor de una de las esposas del padre del jugador guerrero que esta tendida en el suelo sobre un petate, ella es una joven morena, de frente perlada por el sudor y logran ver que esta embarazada, la mujer aunque no llora ni grita se mantiene en silencio pero su cara refleja bastante dolor, es evidente que el alumbramiento está en puerta. Una vez que llega la mujer que será la partera le pide a todos que se alejen y que le permitan hacer su trabajo, esta partera será la abuela de alguno de los personajes (el que le toque saber de herbolaria).

Una vez que el resto de las personas se alejan, las mujeres y la partera comienzan a hacer su trabajo (cinco en total, cuatro ayudantes y la partera, todas de edad madura, imagínelas y descríbalas), el trabajo de parto dura una hora mas o menos (sólo menciónelo, es obvio que no necesitan dejar pasar una hora de tiempo real).

Todos se dispersan menos el padre del futuro guerrero y los personajes que se mantienen a una distancia prudente para no estorbar, de pronto escuchan que la mujer grita y casi acto seguido se oye el llanto de un bebé, éste será un niño. 'Al momento las mujeres comienzan a lavarlo y la partera lo faja y se lo pone en el regazo a la madre', la cual aunque exhausta toma a su hijo entre brazos y lo acaricia con ternura, en ese momento 'el padre hace traer al sacerdote para que

examine el Tonalámatl o libro del destino para ver si el día del nacimiento había sido favorable o desfavorable'. El día será favorable. Es tradición que la familia se reúna para celebrar el nacimiento del niño, pero como es evidente que estos son días difíciles sólo se reúnen unos cuantos allegados para mostrarle sus respetos y desearle buenos augurios.

Una vez en la celebración los padres le muestran al niño armas y utensilios de juguete y se les ponen en las manos y enseñándole los movimientos para usarlos y así garantizar que en el futuro supiera como se usa los utensilios propios de su sexo. Los jugadores lo observarán ya que uno de ellos es hijo del orgulloso padre y de su esposa principal, los demás jugadores serán invitados de la familia (explíqueles que los hombres aztecas podían tener varias esposas a la vez, pero que la primera esposa era la principal).

Así concluirá el primer día de los jugadores, los cuales se irán a dormir inmediatamente que cae la noche, se despiden partiendo cada quien donde sus familias, y se envuelven en sus tilmantli (mantas) tumbados en su petate, los centinelas se ocuparán de mantener la vigilancia durante la noche y alimentarán el fuego que les alumbró y calienta, la patrulla llega con el ocaso sin ninguna novedad.

Así termina el primer día de los jugadores.

SEGUNDA PARTE: "VIENTO DE OBSIDIANA".

Las chozas improvisadas de zacate no fueron suficientes para contener el frío de la noche, todos padecieron como hacía mucho no lo hacían, el helado aliento de lago se posaba sobre los peregrinos como fantasma amenazante dejando caer su gélido aliento por todas partes, algunos animales merodearon el gran campamento azteca, incluso algunos perros que venían con los viajeros aullaron en algún momento de la noche. El viento silbó en todas y cada una de las cañas de la ribera, hizo tamborilear a los juncos unos contra otros. Y la oscuridad dio paso a la luz mortecina y débil; ya estaba amaneciendo.

Así comienza el segundo día de aventura, al igual que el día anterior, los personajes y el resto de los viajeros se despertaron como venían haciéndolo desde hace ya varios meses: entre tierras extrañas y hostiles.

Todos realizan sus actividades cotidianas: asearse, cambiarse, desayunar, etc.

[Omita la descripción de todo esto ya que el día anterior ya se ejemplificó, sólo pídale que recuerden como fue], dígales solamente que se desayunan y todo lo demás, pero en esta ocasión antes de que todos se retiren a sus labores diarias escuchan el llamar de un caracol, lo cual indica asamblea general.

Todos comienzan a reunirse en torno a un grupo de ancianos que se destacan en un promontorio, es evidente que se trata de algún asunto que incumbe a todos. Los ancianos, aparte de distinguirse por su edad, portan su atuendo de sacerdotes: "el tilmantli de los sacerdotes era de color negro o verde muy oscuro con frecuencia bordado con figuras de cráneos y huesos humanos". Algunos peregrinos llamaron al orden para que los ancianos pudieran decir lo que los atraía a la asamblea.

De pronto uno de los ancianos, el que era el "Tonalámatl" (guía de sacerdotes) levanto las manos pidiendo hablar:

- ¡Hijos de Aztlán!, escúchenme; grandes han sido las penas que han tenido que pasar nuestros hijos y nosotros mismos, larga ha sido la cuenta de los años desde que partimos de Aztlán y duro ha sido el camino, pero Huitzilopochtli no ha permitido que nos perdamos ni que perezcamos, muchos han tenido que emprender su camino al Mictlán, pero han dejado descendientes que continuarán por ellos llegando a donde esta la señal tan esperada por nosotros. Pero el día de la gloria se acerca, les pido que no desfallezcan, porque días prósperos están por venir, y una tierra propia hemos de tener, mejores días han de llegar para los Aztecas, en esta ocasión tendremos que redoblar esfuerzos en buscar nuevos parajes a los cuales nos podamos mover, ya que este lugar resulta muy difícil, por lo tanto he de pedir que en esta ocasión salgan dos patrullas en vez de una.

Un gran murmullo se levanto entre la muchedumbre, aunque bien sabían que el Tonalámatl no había terminado de hablar, porque bien conocían la afición a la oratoria de los dirigentes de la tribu.

El anciano volvió a tomar la palabra:

-En esta ocasión no sólo los he reunido para decirles lo que nos depara el futuro, sino también para dar la bienvenida a los nuevos hombres y mujeres de la tribu, ellos que de ser piedras preciosas y plumas de quetzal hoy se convierten en semillero de bendiciones, ellos que alguna vez fueron motivo de nuestro regocijo hoy se convierten en hombres y mujeres de bien, herederos de un pueblo que orgullosamente busca encontrar su destino (por razones de tiempo no nos

extenderemos en las largas amonestaciones y consejos que los aztecas acostumbraban decir a los hijos, si desea profundizar en este campo consúltelo en la referencia bibliográfica del "Huehuettlatolli").

Hoy he de pedir a los nuevos hombres y mujeres que cumplen su mayoría de edad que se acerquen para que todos los puedan ver, el anciano pide a todos los jugadores que se acerquen a donde están los ancianos, -pregúnteles si se acercan al llamado-. Cabe señalar que coincidió que todos los jugadores llegan a la mayoría de edad casi al mismo tiempo, -si rehusan a acercarse se les verá mal y se les amonestará por no acatar las ordenes de los mayores-.

Cuando se acercan, el Tonalámall les dice: ¡Reciban a estos nuevos hombres y mujeres y acójalos como nuevas esperanzas de un futuro mejor. Los jugadores serán incensados con copal y se les entregarán regalos, a las mujeres ropa nueva y a los hombres armas y utensilios de trabajo.

Una vez concluida la asamblea el anciano llama a los jugadores a que entren en su choza, ésta se encuentra a lado de la choza-templo donde se encuentra la representación de Huitzilopochtli, la cual es un bulto que los cargadores del dios se encargan de transportar a lo largo de la peregrinación.

Al asomarse al interior de la choza lo que ven es lo siguiente:

unos cuantos bultos que representan el "equipaje" del sacerdote, un petate tendido en el suelo donde el anciano se halla sentado con su tilmantli echado hacia adelante como es la costumbre. El anciano al ver a los jugadores, les pide que entren y se acomoden donde puedan, una vez acomodados el anciano arroja un poco de copal al fuego que arde en la entrada de la choza.

- ¡Pasen hijos míos!, les esperaba por que tengo que hablarles de cosas de adultos. Cuando los jóvenes se encuentran todos sentados, el anciano pasa su mirada por cada uno de ellos y aspira profundamente:

"Cierto es que según el mandato de nuestro Dios Huitzilopochtli salir de allá de Aztlán para encontrar la tierra que habría de ser nuestro nuevo hogar, nuestro Dios nos hablo fuerte y claro":

"Yo los guiaré,

yo les mostrare el camino".

Enseguida nosotros los Aztecas comenzamos a venir hacia acá,
y cuando venimos los Mexicas ciertamente andábamos sin rumbo,
vinimos a ser los últimos.

Al venir,

cuando fuimos siguiendo nuestro camino,

ya no fuimos recibidos en ninguna parte.

Por todas partes eramos reprendidos.

Nadie conocía nuestro rostro.

Por todas partes nos decían :

-¿Quienes son ustedes?-

¿de donde vienen?.

Así en ninguna parte pudimos establecernos,

solo eramos arrojados por todos lados eramos perseguidos.

El camino fue oscuro e incierto hasta que un día vinimos a dar a una ciudad hermosa; Tula, y largo fue nuestro asiento ahí, después reemprendimos el camino:

Vinimos a pasar a Atlitlaquia,

vinimos a pasar a Atotonilco

vinimos a pasar a Apazco

vinimos a pasar a Tequixquiác

caminamos hasta Tzompanco

anduvimos por Xaltocan

avanzamos hasta Eecatépec

luego fuimos a Tolpéllac

nuestros pasos nos llevaron a Tecpayocan

luego a Tepeyácac

vinimos a pasar a Pantitlan

por Amalinalpan y Popottlan rodeamos el lago,

y por fin llegamos a Chaptultépec,

por Atlacuiuyan pasamos a Colhuacan,

de ahí huimos a Iztacalco y de ahí

pasamos a Mixiuhcan.

Y henos aquí después de que Huitzilopochtli, nos ordenó pedirle a Achitómétl nos diera a su hija doncella para convertirla en nuestra diosa Yaocihuatl "La mujer guerrera".

Grande fue el disgusto de Achitómétl en ver a su hija convertida en nuestra diosa.

Y así comenzó la lucha, después nuestro Dios nos hablo y dijo:

Sé lo que ha pasado.

Salgan con tiento,

con cautela de aquí

Una vez que se concluye el relato el anciano guarda silencio y deja que cada quien se sumerja en sus pensamientos por unos instantes, luego de este periodo de reflexión, el anciano sin más preámbulos les dice: ustedes serán la segunda patrulla en este día, sin permitirles decir nada agrega: cada quien tendrá la oportunidad de averiguar qué tanto han aprendido de sus padres, ya que necesitamos guerreros, (y voltea a ver al personaje hijo del guerrero), necesitamos nuevos sacerdotes y curanderos; Acamapichtli conducirá el otro grupo, todos han oído y visto al gran Acamapichtli, uno de sus caudillos que ha combatido durante las batallas mas sangrientas para defender el honor y la libertad de los aztecas.

¡No hay tiempo que perder, entre más rápido salgan mejor!. Los despide y les indica que vayan a ponerse de acuerdo con la otra expedición.

[En este momento pregunte a los jugadores qué piensan hacer, pero hágalo de uno en uno, no olvide hacerlos interactuar entre ellos, una vez que cada uno haya tomado su decisión y escogido lo que llevarán. Indíqueles donde se encuentra la otra expedición, una vez que lleguen a donde se encuentra el otro grupo verán lo siguiente]:

Cinco hombres jóvenes de mediana altura, morenos, vestidos de la manera usual y armados cada uno con un escudo (Chimalli), una macana (Maquahuilli) y arco y flechas 20 flechas en promedio. El que parece el jefe del grupo se acerca a los jugadores, preguntándoles quienes son: [representelo y haga que los jugadores le contesten al personaje no, a usted. Haga que se pongan de acuerdo en que rumbo seguirán cada grupo.]

Antes de partir el anciano se acerca a los jugadores con un joven que los jugadores conocen sólo de vista, y el anciano les dice que el los acompañará, señalando al joven guerrero, en este aspecto no se pueden negar, aparte de servir como guerrero mas experimentado será un buen apoyo para el grupo, usted tendrá que representar al guerrero se llamará "Tonauak" (el que posee la luz), tendrá 23 años y será un joven fuerte de piel muy oscura rasgos pétreos y ojos oscuros, pregunte por medio de este personaje a los jugadores sus experiencias de estos últimos días.

Haga que partan, la hora de partida en nuestra manera de medir el tiempo será a las 8:45 de la mañana, las mujeres les entregarán a los expedicionarios unos itacatl con provisiones para el camino, ya que tienen la misión de explorar todo

el día, recuérdelos racionar los alimentos, ya que será todo lo que tengan para el día: unas tortillas, quelites, unos tamallis (tamales) ¡cosa extraordinaria! y agua en unas alforjas.

Pregúnteles de que forma irán avanzando, descríbalos lo que ven: juncos, agua, charcos y hierba crecida; así pasa sin novedad una hora hasta que al llegar a un pequeño claro, uno de ellos (escójalos usted) escucha como se rompen unas ramas, haga que se los comunique a los demás y déjelos planear lo que van a hacer al respecto.

Si toman una rápida decisión, lo que habrá detrás de los juncos serán 5 Colhuas que los buscan, si los jugadores no se acercan, los Colhuas aguardarán en silencio y esperarán el momento de caer sobre la expedición.

Si se tardan y no deciden rápido, interrúmpalos y lánceles a los Colhuas dando comienzo al ataque (ver reglas de combate), los guerreros Colhuas tendrán las siguientes habilidades:

Guerreros Colhuas:	Armas:
Inteligencia:4	Escudo mediano.
Sabiduría: 3	Macana grande.
Fuerza:5	Arco y flechas chico.
Destreza: 4	
Puntos de vida:6	

El combate será de la siguiente forma: Si los personajes no tardan en decidir que hacer, pero lo que deciden es no ir a ver que sucede, al momento de voltearse, los Colhuas caerán sobre ellos. Si se tardan también se echarán sobre de ellos, pero si ellos descubren primero a los Colhuas nárrelo y pida a los jugadores que tiren un dado, esta será una tirada por iniciativa, pudiendo elegir hacer una tirada grupal o individual para determinar quién ataca primero: ellos o los Colhuas.

Si es grupal, tire el dado al mismo tiempo que el jugador designado y el que saque el número más alto tendrá la iniciativa.

Si es individual, haga lo mismo con cada jugador, solo que si usted (que representa a los Colhuas) gana la tirada tendrá derecho a atacar inmediatamente.

La secuencia de combate se realizará comenzando por su derecha y hasta llegar de nuevo a usted. Después de un round de combate del agresor tocará su turno

al agredido hasta resolver la situación, si a algún jugador le va muy mal no lo mate, solo déjelo mal herido o inconsciente, así podrán ver el uso de las hierbas. Recuerde que son 5 adversarios y en cualquier momento alguno puede huir para pedir refuerzos; mantenga esta posibilidad siempre presente.

Lo ideal es que los jugadores derroten a los enemigos y retengan uno de ellos como prisionero, pero su acompañante no jugador tendrá que morir (usted debe interpretar este personaje) y su muerte tiene la intención de que conozcan los honores para un guerrero caído en batalla. Explíqueles que tiene que llevar al caído para practicar su ceremonia funeraria.

Una vez concluida la batalla, vea como quedaron los jugadores, si están mal heridos habrá que curar heridas por medio del herbolario y se quedarán a descansar; pudiendo pedir ayuda al otro grupo por medio de un caracol, pero recuérdelos el riesgo de que otras patrullas enemigas los puedan oír también. Otra posibilidad para pedir ayuda, es que alguien regrese al campamento (recuérdelos los riesgos de ir solo).

Si no hay heridos entonces continuarán su camino con más cautela.

El resto de la jornada transcurrirá sin novedad y regresarán con el resto de la tribu al anochecer para reportar lo sucedido.

El sacerdote, al saber del ataque, considerará el hecho de que la tribu se mude de lugar, pero no sin antes ir personalmente en una expedición con los jugadores y otros sacerdotes para buscar un buen lugar donde puedan reubicarse; le invito en esta ocasión a que usted piense o improvise los diálogos. Cuando se entera la tribu del deceso del guerrero se le notifica a sus parientes, los cuales con el dolor a cuestas comienzan a preparar su ceremonia funeraria, [los Aztecas solían enterrar a sus muertos distinguidos y al resto de la población a incinerarlos].

La otra patrulla regresará sin novedad.

Mandelos a dormir, no sin antes cenar y discutir entre ellos sus experiencia del día, para iniciar de nuevo la patrulla.

TERCERA PARTE: EL HALLAZGO.

La mañana ahora luce más agitada con motivo del sacrificio.

Para esta hora de la mañana el prisionero ya se encuentra listo para el sacrificio.

alrededor de la losa que servirá como piedra de sacrificio se han comenzado a juntar las personas, el sacerdote sale de su choza, un par de guerreros ya lo esperan con el prisionero y a la orden del anciano lo conducen a la piedra, el guerrero sereno y meditabundo no opone resistencia ya que conoce perfectamente el precio de haber sido capturado, al llegar a la piedra lo acuestan sobre ella ayudados por dos guerreros mas, en el momento preciso, el sacerdote saca de entre sus ropas un afilado cuchillo de pedernal y se lo hunde en el pecho y comienza a cortar hasta que de pronto saca el corazón y lo levanta hacia el sol naciente, acto seguido dos de los ayudantes del sacerdote prenden un fuego nuevo en el pecho abierto del prisionero en honor a Huitzilopochtli, cuando el fuego comienza a arder la multitud comienza a dar gritos de alegría y a festejar el sacrificio ofrecido a su Dios de la guerra.

Una vez terminado el sacrificio los peregrinos empiezan a empacar algunas cosas, ya que se ha corrido el rumor de que los persiguen, los jugadores son despertados por una patrulla de guerreros que los van recogiendo uno por uno. Permítale que los personajes se despidan de sus padres y haga que se reúnan con el grupo de sacerdotes, los cuales ya estarán listos para partir desde antes del amanecer, equípelos y hágalos partir para que vayan a explorar otro rumbo diferente, esta vez el grupo será escoltado por 5 guerreros junto con los cuatro jugadores y tres sacerdotes, doce en total.

El viaje no tendrá consecuencias hasta la media mañana. Los guerreros se distribuirán de la siguiente forma: tres atrás y dos adelante, siendo los jugadores la escolta de los sacerdotes.

Después de un rato más de camino se detienen a tomar el desayuno y uno de los sacerdotes se dispone a hablarle al grupo:

-Ya ha sido muchos años de vagar y cercano está el día en que encontremos nuestro lugar definitivo, les pido que no desesperen ya que el gran Huitzilopochtli me ha hablado en mi sueño y me ha dicho que nuestros días de aflicción están por llegar a su fin y que ya ha elegido el lugar donde ha de mostrarnos su señal para que nos establezcamos.

Los expedicionarios al oír estas palabras del sacerdote de nombre Tenoch sienten un gran ánimo ya que si su dios le ha hablado a un hombre santo cercano está ese día de gloria.

Con una satisfacción imperante en el grupo, el resto del desayuno pasa en silencio, cada quien en su interior anhela el día de ya no errar jamás y tener una

casa fija y un lugar propio.

Después de terminar el desayuno se ponen de nuevo en marcha caminando así hasta el medio día, el sol ya se encuentra en su punto más alto. En una hojita de papel que sólo dará al jugador que representa al personaje del guerrero, escriba que voltee a ver hacia el cielo y de repente ve o cree ver pasando directamente bajo el sol a un águila de alas poderosas y enormes, escríbele que lo diga a los demás, pero al voltear al cielo el resto del grupo solo verá un cielo despejado y un sol radiante.

Los expedicionarios más jóvenes le preguntan que si durmió bien y cosas por el estilo, ya que no le creen que haya visto bien.

La temperatura sube cada vez más, los expedicionarios se hallan cada vez más cansados y las reservas de agua potable cada vez son menos, hasta que el grupo exhausto tiene que detenerse a descansar un momento frustrados por no encontrar un nuevo lugar donde traer a su gente, así tumbados en la sombra de unos pequeños árboles y con estos oscuros pensamientos paseando en las cabezas de todos, pasa una hora de semiinconsciencia-sueño del que despiertan poco a poco. Uno de los jugadores decide que tienen demasiada sed para soportarla y se arriesga a ir al omnipresente lago a tomar un sorbo, en el momento que se acerca ve algo alentador ¡un islote diminuto en donde sobresale una piedra de la cual nace un nopal!, a pesar de que el nopal esta solo, se levanta a avisar al grupo, cuando logra que el grupo se ponga en pie y se dirija al islote, encuentran la gran sorpresa... en donde sólo había un nopal sobre piedra, ¡ahora esta posada un águila devorando una serpiente!.

Después de encontrar la tan anhelada señal los aztecas se retiran a dar la buena nueva a su tribu, edifican ahí un pequeño templo para Huitzilopochtli y comenzará la titánica edificación de la gran México-Tenochtitlan.

Explique a los jugadores que ellos quedarán en la historia de los aztecas como algunos de los héroes que encontraron el signo de Huitzilopochtli.

Concluya la aventura diciéndoles el esplendor que llevo a tener y el poderío del imperio azteca, de les las gracias y pidales que le digan uno por uno que les pareció la historia.

CAPITULO 5

MÉTODO PARA LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA

Como se señala en la introducción, la presente investigación se realizó con el fin de elaborar y probar una nueva estrategia de enseñanza que permita a los alumnos incrementar sus conocimientos sobre la materia de historia de una forma más atractiva de la que normalmente se aplica en las escuelas (método tradicional de enseñanza), de esta forma el método que se siguió para tratar de alcanzar dichos fines fue el siguiente:

5.1 Objetivos.

Objetivo general: Diseñar y probar una estrategia para enseñar historia, que aumente los índices de conocimiento de los sujetos, a diferencia de los que se obtienen bajo el método tradicional de enseñanza.

Objetivo particular 1. Desarrollar la estrategia.

Objetivo particular 2. Impartir a los sujetos el tema seleccionado, por medio de la estrategia experimental diseñada y por medio del método tradicional de enseñanza.

Objetivo particular 3. Comparar que tan efectivos fueron los resultados del aprendizaje obtenidos por medio de la estrategia experimental con los obtenidos con el método tradicional.

5.2 Sujetos:

Para la presente investigación, se utilizaron 37 sujetos de entre once y doce años de edad, de ambos sexos, que gozaban de buena salud y que cursaban el sexto

grado de primaria en escuelas particulares las cuales pertenecen al mismo estrato socioeconómico. Estos se dividieron de la siguiente forma:

Un grupo completo de sexto grado de primaria (21 alumnos) pertenecientes a la escuela primaria "Colegio Independencia"; formó el grupo control "A".

Otros 8 de los sujetos los cuales pertenecían a una escuela privada diferente "Colegio Enrique Rebsamen" formaron el grupo experimental de enseñanza tradicional "B" (del sujeto No. 22 al sujeto No.25) y el grupo experimental con RPG "C" (del sujeto No.26 al sujeto No.29), éstos fueron integrados por cuatro alumnos respectivamente todos ellos pertenecientes a un mismo grupo escolar (el 6o. A).

Los 8 sujetos restantes asistían a una tercera escuela privada "Colegio del Alba" y eran parte de grupos escolares diferentes, es decir, 4 de los sujetos (del sujeto No. 30 al sujeto No. 33) pertenecían al grupo escolar "6o. A" y formaron el grupo experimental de enseñanza tradicional "D", mientras que los otros 4 (del sujeto No. 34 al sujeto No.37) pertenecían al grupo escolar "6o. B" y contornaron el grupo experimental con RPG "E".

Todos los grupos se formaron con el mismo número de niñas como de niños los cuales se escogieron procurando que sus promedios tuviesen correlación entre los grupos, excepto en el grupo control "A", en el cual el número de niñas y de niños estuvo sujeto a los ya existentes en el grupo formado.

Los grupos quedaron conformados de la siguiente manera:

- Grupo Control "A": Del sujeto No. 1 al No. 21.
- Grupo Experimental de Enseñanza Tradicional "B": Del sujeto No. 22 al No. 25.
- Grupo Experimental con RPG "C": Del sujeto No.26 al No. 29.
- Grupo Experimental de Enseñanza Tradicional "D": Del sujeto No. 30 al No. 33.
- Grupo Experimental con RPG "E": Del sujeto No. 34 al No. 37.

5.3 Situación Experimental:

Los lugares en los cuales se llevó a cabo la aplicación de la investigación fueron los siguientes:

Para el grupo control "A" el cual formaba parte de la escuela "Colegio Independencia" se nos permitió aplicar nuestro proyecto dentro del salón de clases correspondiente al grupo de sexto grado que la directora de la escuela designó (6o. A").

En el caso de la escuela primaria "Colegio Enrique Rebsamen" de la que formaban parte el grupo experimental de enseñanza tradicional "B" y el grupo experimental con RPG "C", al no contar con un espacio disponible para la aplicación de nuestro proyecto por los horarios de la escuela, la directora de la institución nos brindó la oportunidad de utilizar los salones de clase de la escuela fuera de su horario normal, es decir, por las tardes. De esta forma, se eligió para trabajar con los 4 alumnos que integraron el grupo experimental de enseñanza tradicional "B" un salón de clases común, con un pizarrón y pupitres individuales, y por el contrario, se eligió un salón (donde estudian los niños más pequeños de la escuela) con mesas unidas entre sí y bancas alargadas a los costados para trabajar con los 4 alumnos del grupo experimental con RPG "C", (es importante recordar que los sujetos de ambos grupos pertenecían al mismo grupo escolar, "6o. A").

Finalmente, se nos asignó el laboratorio de la escuela ("Colegio del Alba") para trabajar con los 4 alumnos del grupo escolar "6o. A", quienes formaron el grupo experimental de enseñanza tradicional "D", este laboratorio contaba con mesas grandes, sillas y un pizarrón al frente del salón (los materiales de laboratorio eran guardados en otro lugar por lo que no fueron objeto de distracción para los alumnos).

Así mismo, nos fue asignado también el salón de música de la escuela en donde trabajamos con los 4 alumnos restantes pertenecientes al grupo escolar "6o.B", quienes formaron el grupo experimental con RPG "E", éste contaba con un pizarrón al frente del salón, un piano al fondo del mismo y unas gradas de cemento en donde se acomoda al coro, por lo que la aplicación del proyecto se llevó a cabo en el piso del salón.

5.4 Instrumentos y Aparatos:

- El texto: La Peregrinación de los Aztecas en su Última Etapa.
- La aventura diseñada.
- Dados poliédricos.
- Hojas de papel.
- Lápiz y goma.
- Una reproductora y grabadora de audio.
- Música prehispánica.
- Dibujos de armas prehispánicas.
- Ilustraciones de la vestimenta prehispánica.
- Incienso de copal.
- Un cuchillo de obsidiana.
- Una punta de flecha de obsidiana
- Instrumento de evaluación.

5.5 Variables Experimentales e Hipótesis.

V.I. La aplicación del método de aprendizaje, ya sea el tradicional o el método diseñado.

V.D. Los índices de conocimientos adquiridos por parte de los sujetos a través del instrumento de medición.

HIPÓTESIS: Si se aplica la estrategia experimental diseñada, entonces los índices de conocimientos por parte de los sujetos serán mayores que los alcanzados por el grupo de sujetos sometidos bajo una estrategia didáctica tradicional.

5.6 Procedimiento:

La presente investigación, se llevó a cabo usando un diseño experimental PRETEST, POSTEST.

FASE DE AMBIENTACIÓN:

Consistió en realizar un rapport en el grupo antes de llevar a cabo el método correspondiente a cada uno de ellos.

PRETEST:

Esta fase consistió en aplicar a todos los participantes de la investigación un instrumento de evaluación previamente diseñado, el cual constaba de 25 preguntas sobre los aztecas (en el periodo seleccionado) con el fin de explorar los conocimientos que los sujetos poseían sobre el tema (ver anexo 6).

SITUACIÓN EXPERIMENTAL:

En esta fase los investigadores se encargaron de impartir a los alumnos el periodo histórico elegido utilizando el método de enseñanza correspondiente a cada grupo, es decir, el método tradicional de enseñanza en los grupos experimentales de enseñanza tradicional "B" y "D" y la estrategia diseñada con los grupos experimentales con RPG "C" y "E".

Cabe aclarar que en el grupo control "A" no se le aplicó ninguno de los métodos de enseñanza tomando ésto como una medida de control para la investigación.

POSTEST:

Una vez revisado el tema a través del método correspondiente a cada grupo; se procedió a aplicar nuevamente el instrumento de evaluación a cada uno de los grupos (incluyendo al grupo control "A"), ésto con el fin de comprobar si se dieron o no cambios significativos en los índices de conocimiento sobre el tema al aplicar la estrategia experimental diseñada en comparación con el método tradicional de enseñanza.

La aplicación del diseño experimental tanto para los grupos experimentales de enseñanza tradicional "B" y "D", así como para los grupos experimentales con RPG "C" y "E" se dividió en seis sesiones a lo largo de dos meses, una hora por semana para cada grupo.

5.7 Actividades por Sesión.

SESIÓN 1: Fase de ambientación

GRUPOS EXPERIMENTALES DE ENSEÑANZA TRADICIONAL: Se realizó una pequeña presentación y un rapport en cada grupo ("B" y "C").

GRUPOS EXPERIMENTALES CON RPG: Para los grupos experimentales "C" y "D" se diseñó una ambientación específica, es decir, un ensayo de la dinámica del método experimental que permitiese a los sujetos formarse una idea general de sus características pero usando un tema ficticio que no tuviese nada que ver con el que se revisaría con ellos para la investigación (ver anexo 7).

SESIÓN 2: Aplicación del instrumento de evaluación.

En ambos tipos de grupos experimentales (de enseñanza tradicional y con RPG) se aplicó un instrumento previamente diseñado para evaluar sus conocimientos acerca del tema (ver anexo 6).

Es importante mencionar que para probar el instrumento éste fue piloteado antes de su aplicación en 55 alumnos de nivel básico de los cuales 22 pertenecieron al 5o. grado de primaria grupo A de la escuela "Colegio Independencia" y 33 al sexto grado de primaria grupo C de la escuela "Colegio del Alba".

SESIÓN 3: Impartición del tema.

GRUPO EXPERIMENTAL DE ENSEÑANZA TRADICIONAL: Se dio inicio a la clase del tema seleccionado utilizando el método tradicional de enseñanza y empleando como texto una narración elaborada por los investigadores titulada "La Peregrinación de los Aztecas en su Última Etapa" (ver anexo 8), dicho texto se elaboró en base a la información contenida en el mapa conceptual previamente elaborado (ver anexo 2) y por tanto contiene los mismos elementos teóricos sobre el tema que la aventura diseñada para la aplicación de la estrategia experimental

GRUPO EXPERIMENTAL CON RPG: Se dio la narración del periodo histórico elegido utilizando el método experimental descrito en el capítulo 4.

SESIÓN 4: Continuación del tema.

Se continuó con la impartición del tema seleccionado en cada grupo con su respectivo método de enseñanza.

SESIÓN 5: Conclusión del tema.

Se revisó en cada grupo la última parte del tema seleccionado hasta concluirlo con el método de enseñanza asignado.

SESIÓN 6: Reaplicación del instrumento de evaluación.

Se realizó una nueva aplicación del instrumento de evaluación a ambos tipos de grupos experimentales (de enseñanza tradicional y con RPG) con el fin de comparar los resultados entre esta última aplicación y los obtenidos en la primera.

Con respecto a las sesiones que abarcaron la impartición del tema, cabe mencionar que en los grupos experimentales de enseñanza tradicional se procuró seguir una dinámica similar a la observada en los registros anecdóticos realizados por los investigadores sobre una clase cotidiana de la materia de historia en donde el profesor empleó como estrategia de enseñanza el modelo tradicional (ver anexo 1), por ello, a los sujetos que formaron parte de los grupos experimentales de enseñanza tradicional "B" y "D" se les hizo la exposición del tema prácticamente basándose en la lectura del texto que se les proporcionó y en una dinámica de preguntas y respuestas sobre las dudas generadas por el texto, así mismo, cada sesión era comenzada con preguntas sobre lo que se había revisado la clase anterior.

Sin embargo, con fines de impartir una clase de calidad y para no caer en riesgos de favorecer los resultados de la aplicación de la estrategia experimental diseñada, se les brindó a los sujetos apoyo visual como ilustraciones de armas y vestimentas aztecas así como la presentación de un cuchillo y una punta de flecha hechos de obsidiana (material utilizado por los aztecas).

Por otro lado, en los grupos experimentales con RPG ("C" y "E") la impartición del tema a revisar se realizó conforme a los parámetros ya estipulados para la estrategia experimental diseñada, se les asignó un personaje a interpretar (esto

con el fin de ahorrar tiempo para ir a la par con las sesiones de los grupos experimentales de enseñanza tradicional), se fue construyendo la historia en base a la participación por turno de los sujetos y a las reglas de la estrategia diseñada siendo éstos guiados por el investigador y se les otorgaron puntos de experiencia al finalizar cada sesión.

Para enriquecer las clases, se les fue presentando a los sujetos ilustraciones o dibujos de las armas y vestimentas que se les iban narrando en la historia o bien se les presentó el arma en sí (como es el caso del cuchillo y la punta de flecha hecha de obsidiana), así mismo, para dar una mejor ambientación a la clase, se les puso de fondo música prehispánica durante toda la sesión y se quemó incienso de copal.

Finalmente, sólo resta mencionar que el tipo de registro que se utilizó en cada una de las sesiones y para ambos tipos de grupo experimental (de enseñanza tradicional y con RPG) fue un audio cassette.

CAPITULO 6 RESULTADOS

Una vez finalizada la aplicación del diseño experimental (pretest - postest) seleccionado para la presente investigación, se prosiguió con la recopilación de los datos que se obtuvieron con su aplicación (ver anexo 9 "Tablas de Resultados") de los cuales expondremos a continuación los resultados que se alcanzaron con ellos.

En el grupo control "A" (-del sujeto No. 1 al No. 21-, el cual fungió como grupo de control para la investigación y que por tanto no se efectuó en él de ninguno de los dos métodos de enseñanza), se les aplicó a los datos resultantes (ver tabla 1, anexo 9), una prueba T de muestras apareadas para conocer si es que existían diferencias significativas entre los valores obtenidos de la aplicación del instrumento de evaluación en la fase de pretest y postest de la investigación, es decir, se confrontaron los resultados obtenidos en las fases de cada uno de los sujetos contra sí mismos, esto con el fin de determinar si el instrumento por sí solo o el simple paso del tiempo podían influir en los índices de conocimiento que los alumnos poseían sobre el tema.

Con la aplicación de la prueba se encontró una media de 12.71 en el pretest y de 13.76 en el postest (ver la parte inferior de la tabla 1, anexo 9), así como una $T = -1.63$ y una $P < 0.11$ que indica que no hay evidencia de diferencias significativas entre las fases.

Posteriormente procedimos con la aplicación de una segunda prueba T de muestras apareadas a los resultados obtenidos con el instrumento de evaluación en la fase de pretest y postest de la investigación en los grupos a los cuales se les aplicó alguno de los dos métodos de enseñanza, es decir, tanto a los resultados obtenidos en los grupos experimentales de enseñanza tradicional (grupos "B" -del sujeto No.22 al No.25- y "D" -del sujeto No.30 al No.33-) como a los obtenidos en los experimentales con RPG (grupos "C" -del sujeto No. 26 al No.29- y tipo "E" -del No.34 al No. 37-), esto con el fin de conocer si con la aplicación de dichos métodos se obtenían diferencias significativas entre los

resultados de cada fase (ver tabla 2, anexo 9), es decir, para comprobar si con la utilización de un método de enseñanza (ya sea el tradicional o el experimental diseñado) se obtenían o no mejoras en los resultados iniciales que lograron los estudiantes sin la intervención de un método de enseñanza.

Con la aplicación de la prueba se encontró una media entre los grupos de 11.75 en el pretest y de 22.87 en el postest (ver la parte inferior de la tabla 2, anexo 9) así como una $T = -13$ y una $P < .00$, lo cual indica que efectivamente se dieron diferencias significativas entre las fases.

Como siguiente operación, se realizó otra prueba T de muestras apareadas a los grupos experimentales de enseñanza tradicional y a los grupos experimentales con RPG respectivamente con el fin de determinar la magnitud de las diferencias existentes entre los grupos, de ello se observó lo siguiente:

En los grupos en los cuales se utilizó el método tradicional de enseñanza (grupos "B" y "D") se obtuvo de los resultados (ver tabla 3, anexo 9) una media de 11.75 en el pretest y de 21.62 en el postest, (ver la parte inferior de la tabla 3, anexo 9) así como una $T = -7.83$ y una $P < .00$, lo cual marca diferencias significativas entre las fases.

Por su parte en los grupos en los que se aplicó la estrategia experimental diseñada (grupos "C" y "E"), se observó que con la aplicación de la prueba a los resultados obtenidos (ver tabla 4, anexo 9), se encontró una media de 11.75 en el pretest y de 24.12 en el postest (ver la parte inferior de la tabla 4, anexo 9), así como una $T = -11.77$ y una $P < .00$, lo cual indica que efectivamente existen diferencias significativas entre las fases.

Posteriormente, para determinar si las diferencias observadas en éste último grupo experimental resultaban o no estadísticamente mayores que las observadas en el grupo experimental de enseñanza tradicional, se procedió a la aplicación de una prueba T de comparación con el fin de conocer la distancia de aprendizaje lograda por los sujetos que conformaron ambos tipos de grupos experimentales. Para poder obtener dichas distancias de aprendizaje por grupo, se calculó en primera instancia las diferencias de aprendizaje logradas por cada uno de los sujetos participantes en la investigación, lo cual se llevó a cabo restandole al resultado obtenido por cada sujetos en la fase de postest el

resultado que obtuvo en la fase de pretest, la cifra resultante nos permite observar cuales fueron las diferencias existentes en las distancias de aprendizaje en cada sujeto por separado (ver tabla 5 y 6, anexo 9).

Con la aplicación de la prueba se encontró una media de 9.87 en los grupos experimentales de enseñanza tradicional (ver la parte inferior de la tabla 5, anexo 9) y una media de 12.37 en los grupos experimentales con RPG (ver la parte inferior de la tabla 6, anexo 9), así como una $T = -1.52$ y una $P < .15$, lo cual nos indica que no hay evidencia de diferencias significativas.

Finalmente, se aplicó una prueba T de comparación a los resultados encontrados en las escuelas, con el propósito de conocer si se dieron diferencias significativas entre los puntajes promedio de los grupos, ocasionadas por ser los alumnos pertenecientes al mismo grupo escolar o a grupos separados y por tanto determinar si la posibilidad de comunicación o no comunicación entre ellos influyó sobre los índices de conocimiento adquiridos sobre el tema revisado, es decir, se hizo una comparación de los resultados de la fase post de los grupos de enseñanza tradicional y experimental que pertenecían al mismo grupo escolar (grupos "B" y "C", Colegio Rebsamen) con los resultados en la fase de postest de los grupos de enseñanza tradicional y experimental que pertenecían a grupos escolares diferentes entre (grupos "D" y "E", Colegio del Alba) para conocer si la posibilidad de comunicación entre dichos grupos influyó o no sobre los índices de conocimiento finales (Ver tablas 7 y 8, anexo 9).

Con la aplicación de la prueba T de comparación se encontró una media de 22 entre los grupos que podrían haber socializaron (ver la parte inferior de la tabla 7, anexo 9) y una media de 23.75 entre los grupos que posiblemente no socializaron (ver la parte inferior de la tabla 8, anexo 9), así como una $T = -1.26$ lo cual indica que no hay evidencia de diferencias significativas entre los grupos.

CONCLUSIONES

Ante la creciente inquietud tanto de las autoridades educativas como de los profesores de educación básica por disminuir el aprendizaje memorista en las escuelas de nuestro país, nos encontramos con que el trabajo de muchos investigadores ha girado cada vez con más frecuencia en torno a la elaboración de nuevas estrategias que permitan motivar al alumno para obtener un mejor aprendizaje de la información que se le imparte en el salón de clase sobre todo de la materia de Historia.

En éste sentido, el propósito de la presente investigación ha sido la de proponer (como una opción más para tratar contribuir a dicho fin) una nueva estrategia de enseñanza para la materia de Historia basada el método más natural y divertido con el que cuenta el ser humano para adquirir experiencias, nos referimos al juego, para dicha estrategia se estableció como objetivo principal el conocer si con su aplicación era posible que los sujetos participantes en la investigación lograsen obtener un mayor índice de conocimientos sobre la materia, (usando como tema "La Peregrinación de los Aztecas en su Última Etapa") en comparación con los sujetos con los cuales se utilizó el método tradicional de enseñanza. Es importante mencionar que los índice de conocimientos logrados por parte de los sujetos son considerados como producto de un proceso de comprensión, ya que en ningún momento se les proporcionó material para leer o estudiar en casa con el fin de llevar a cabo la segunda aplicación del instrumento de evaluación.

Apoyándonos en los resultados finales, podemos concluir que la estrategia experimental RPG efectivamente ayudó a los sujetos a elevar sus índices de conocimiento sobre el tema revisado al menos tanto como con la aplicación del método tradicional de enseñanza; esto lo podemos deducir por el siguiente análisis de los resultados encontrados el cual fuimos desglosando de lo general a lo particular para poder obtener una conclusión final:

Según los resultados obtenidos de la comparación de los datos (en el pretest y postest) registrados por el instrumento de evaluación en el grupo control "A" (ver tablas de resultados), no se encontró evidencia de que hubiesen diferencias significativas entre los resultados de las fases, esto nos indica que la simple aplicación de la prueba y el paso del tiempo no influyeron en el índice de

conocimientos que los sujetos poseían sobre el tema seleccionado. Posteriormente, con la comparación de resultados en el pretest y posttest de la aplicación del instrumento de evaluación en los grupos restantes una vez que se les hubo aplicado un método de enseñanza (ya sea el tradicional o el experimental), se encontró que sí se observaron diferencias significativas entre los resultados de las fases, lo cual nos indica que efectivamente la aplicación de ambos métodos de enseñanza causó efecto en los índices de conocimiento de los sujetos participantes.

Una vez que se tuvo la certeza de que los métodos de enseñanza ocasionaban cambios en los resultados finales (índices de conocimiento) de los sujetos, se procedió a comparar los datos obtenidos en el pretest y posttest arrojados por el instrumento de evaluación de los grupos a los cuales se les impartió el tema por medio del método tradicional de enseñanza. En dicha comparación se encontró que efectivamente se observaron diferencias significativas entre las fases, lo cual quiere decir, que con la aplicación del método tradicional de enseñanza los sujetos lograron un incremento en sus índices de conocimiento sobre el tema revisado.

De igual forma, se hizo una comparación de los resultados obtenidos por medio del instrumento de evaluación en las fases pretest y posttest de los grupos a los cuales se les aplicó la estrategia experimental RPG, esto con el fin de conocer si con la aplicación de dicha estrategia también se lograron incrementar los índices de conocimiento por parte de los sujetos que conformaron los grupos experimentales RPG, pero además para saber si éstos últimos habían logrado o no índices de conocimiento mayores a los obtenidos por los sujetos pertenecientes a los grupos experimentales de enseñanza tradicional. Así bien, según los resultados finales se encontró que efectivamente se observaron diferencias significativas entre las fases (y que por lo tanto los índices de conocimiento de ambos grupos experimentales se incrementaron), pero además se encontró que dichas diferencias resultaron ligeramente mayores a las obtenidas con el uso del método tradicional de enseñanza (ver capítulo de resultados).

Para comprobar si efectivamente las diferencias encontradas a favor de los grupos en donde se aplicó la estrategia experimental RPG fueron estadísticamente mayores a las observadas en los grupos en los cuales se utilizó el método tradicional de enseñanza, se realizó una comparación entre las

distancias de aprendizaje obtenidas en cada tipo de grupo experimental en cuyos resultados se puede apreciar que la distancia de aprendizaje promedio obtenida por los grupos experimentales con RPG resultó mayor que la obtenida por los grupos experimentales de enseñanza tradicional, sin embargo, también se puede observar que no se encontró evidencia de que existan diferencias significativas entre los dos tipos de estrategias, lo cual puede deberse al tamaño pequeño de la muestra y nos permite concluir que aunque el objetivo para el cual fue diseñado la estrategia RPG se logró, no podemos saber con certeza si en términos de aprendizaje es más ventajosa que la tradicional; no obstante encontramos que al menos es equivalente. Un estudio posterior con mayor número de sujetos podría encontrar tal vez diferencias significativas.

Un último análisis en los resultados (el cual se pensó hacer como una medida de control para la investigación), fue el hecho de comparar los resultados obtenidos en la fase de *postest* de la investigación de los grupos de enseñanza tradicional y experimental cuyos miembros pertenecieran al mismo grupo escolar (grupo A del colegio Rebsamen) con los resultados finales de los sujetos que conformaran los grupos experimentales de enseñanza tradicional y con RPG quienes pertenecían a grupos escolares diferentes (los del grupo escolar 60.A fueron el grupo experimental de enseñanza tradicional y los del grupo escolar 60. B formaron el grupo experimental con RPG, ambos del Colegio de Alba) para conocer si la posibilidad de comunicación entre los grupos influyó o no en los resultados de los mismos. Se observó así que no se encontraron evidencias de diferencias significativas entre los grupos, y que por lo tanto el hecho de que los alumnos tuvieran o no la posibilidad de socializar entre sí (por pertenecer al mismo grupo o a grupos separados), no parece afectar los resultados.

Por otra parte, cabe mencionar que a pesar de que nos sentimos satisfechos con los resultados cuantitativos que se obtuvieron con la aplicación de la estrategia, pensamos que los más rescatables de la investigación y que en determinado momento pudiesen llegar a justificar su utilización en el terreno educativo, son los resultados cualitativos que se observaron en ella, ya que por su conducto pudimos darnos cuenta de las diferencias entre las reacciones y actitudes que adoptaron los alumnos pertenecientes a cada tipo de grupo.

El primer aspecto notable que percibimos entre ambos tipos de grupo se dio al empezar la aplicación del diseño experimental, de esta forma cuando explicamos a cada grupo de alumnos (en su respectiva sesión) que formarían parte en

nuestra investigación así como en lo que ésta consistiría, pudimos percibir un desagrado general al mencionarles la materia "Historia", ésto en lo que a los grupos de enseñanza tradicional se refiere. Nos dejaron ver su descontento con gestos y expresiones de molestia como "¡ahs, Historia!" incluso algunos protestaron diciendo "¿por qué yo, si a mi ni me gusta la Historia?", "¿y vamos a tener que usar libro?" o "¿y por qué no otra materia que sea menos aburrida?", entre otras.

Sin embargo, cuando explicamos a los grupos experimentales con RPG que se trataban de clases de Historia sobre los aztecas, sus reacciones fueron un tanto parecidas a las de los grupos experimentales de enseñanza tradicional, pero al mencionar que utilizaríamos un juego para revisar el tema, éstos se mostraron un poco sorprendidos pero dispuestos a participar.

Con lo anterior podemos ver el disgusto generalizado que los integrantes de ambos grupos sienten por la materia de Historia, pero lo realmente importante aquí es la observación de que con sólo mencionar el hecho de que las clases serían por medio de una estrategia diferente a la que ellos conocen y que además prometía ser divertida, los niños mostraron si no agrado, sí una buena disposición a tomar la clase (cosa que nunca ocurrió en los grupos de enseñanza tradicional).

Así bien, a lo largo de las sesiones encontramos también diferencias importantes entre ambos tipos de grupos que creemos sería importante resaltar:

Los integrantes de los grupos experimentales de enseñanza tradicional siempre se mostraron molestos o quejumbrosos al empezar cada clase y en sus rostros se reflejaba el desagrado de tener que asistir a ella. En una ocasión, en uno de los grupos nos vimos obligados a suspender la clase por un momento, ya que los niños estaban muy inquietos, hacían gestos de aburrimiento y comentarios fuera de lugar que indicaban que no estaban poniendo atención y al preguntarnos si se comportaban de esa forma cada vez que tenían clase de Historia y por qué, ellos respondieron de la siguiente manera:

Arlette dijo que era muy aburrido porque primero tenían que leer el tema y luego resumirlo, Ubistano agregó que **¿para qué pasarlo al cuaderno si ya lo tenían en el libro?**, por su parte, Federico argumentó que les parecía muy aburrido y que al pasar el tiempo ya no recordaban lo que habían estudiado porque no les interesaba el tema y que **"lo que no interesa no lo estudias ni lo aprendes"**, María Luisa agregó que **"ya había pasado y ya para qué**

se ve?". Arlette volvió a intervenir manifestando que además "se siente mucha presión que te digan te lo tienes que aprender ¡luego es tan aburrido! que en clase no pones atención y cuando te preguntan solo contestas -quién sabe-, además te da flojera leerlo". Ubistano interrumpió diciendo "se ve tanto (refiriéndose a la extensión del texto), que nada más lo ves y mejor lo dejas" a lo que Arlette agregó "te dicen, aquí está el libro, tienes que leer de la página 50 a la 60 ¿y tener que leerlo todo? ¡ashss! y es raro que te pongan ejercicios como por ejemplo completar oraciones o relacionar paréntesis, sólo te los ponen como repaso para el examen y además te dicen, las respuestas están de la página tal a la página tal y luego tener que leerlo todo para encontrar el parrafito y la palabra que falta".

Cuando finalizamos la discusión y ante esta situación, les prometimos que si nos apurábamos con la revisión del tema realizaríamos un juego, a lo que Federico respondió "pues hay que leerlo rápido, le entendemos y ya lo dejamos".

Es muy probable que lo anterior sea una muestra de las actitudes y sentimientos que comúnmente presentan los alumnos en sus salones de clase en relación con la materia, que como podemos darnos cuenta refleja su falta de interés, su rechazo por la lectura (obligada) del texto y por tanto poca disposición por la materia en general, sin embargo, estamos seguros de que dichas actitudes podrían cambiar si logramos captar su atención con una estrategia de enseñanza que les resulte más amena e interesante, situación que pudimos comprobar con los alumnos a los que se les aplicó la estrategia experimental RPG.

En lo que se refiere a éstos últimos, pudimos observar que siempre antes de entrar al salón de clases los niños mostraban curiosidad por lo que se haría en esa sesión y hacían preguntas como: ¿y ahora que va a pasar?, ¿va a haber música otra vez? (refiriéndose a la música prehispánica que usamos de fondo para ambientar la sesión), o ¿ahora qué cosas nos van a enseñar? (refiriéndose a los objetos o dibujos usados para la clase), ¿vamos a seguir usando los dados?, entre otras. Por nuestra parte, el hecho de que los alumnos nos formularan preguntas lo considerábamos un buen indicador, ya que reflejaba no sólo su disposición a tomar la clase del día, si no también que lo hacían con agrado y lo más importante, que tenían interés en hacerlo.

Otras situaciones que nos dejaban ver el gusto de los integrantes de los grupos

experimentales con RPG por tomar la clase, eran sus actitudes, como por ejemplo, una vez uno de los sujetos nos preguntó si podíamos retrasar la clase siguiente porque no iba a poder asistir debido a un asunto familiar, el argumentaba que no quería faltar y mucho menos quería perder puntos de experiencia, lo cual significaba para nosotros un gran paso en el aspecto del poder despertar el interés del alumno por el tema que se revisa. (Cabe mencionar que de cualquier forma esa clase se retrasó por la representación de una obra de teatro dentro de la escuela).

Por otra parte, se presentaron comentarios como el de por qué no íbamos más días a la semana, o que dónde podían ellos conseguir sus propios dados, que por qué no veíamos otro tema cuando finalizáramos ese, o por qué no pedíamos más tiempo para estar con ellos, incluso en uno de los grupos al responderles que sólo disponíamos del tiempo que nos permitía el director (a) de su escuela alguno de los niños se ofreció para continuar las clases en su casa, mientras que en el otro grupo (el cual asistía a las clases por la tarde -ver el capítulo de método-) los sujetos proponían que les dijéramos a sus papás que la directora había dicho que la clase iba a durar más tiempo.

Otro aspecto que pensamos es importante mencionar aquí, es el hecho de uno de los niños, casi al término de la aplicación del diseño experimental, comentó que en su casa había un libro sobre los aztecas y que quiso buscar en él ilustraciones de las armas o la vestimenta que usaban, pero que el libro no contenía ninguna. Este hecho nos pareció un inicio valioso en la cuestión que planteábamos al final del capítulo 4 acerca de propiciar la investigación por voluntad propia del alumno y aunque la conducta se presentó en sólo uno de ellos pensamos que tal vez a la larga y con una utilización más frecuente de la estrategia pudiera darse el caso de que más estudiantes repitiesen la misma conducta ya no sólo buscando ilustraciones (aunque no por ello es menos importante) sino que también se animasen a leer aunque sea un poco, pero esto sería parte ya de otra investigación.

Como podemos observar, las reacciones y actitudes por parte de los niños que fueron miembros de los grupos experimentales se mostraron un tanto más favorables que la de los niños que formaron los grupos de enseñanza tradicional, de esta forma podemos decir que uno de los aspectos que hacen parecer más útil a la estrategia aquí probada es precisamente su flexibilidad para poder provocar reacciones favorables en los alumnos sobre los temas que se revisen

con ella. Lo que pretendemos decir es que la estrategia brinda al profesor una gran flexibilidad en cuando que puede manejar los temas sobre la materia de Historia de la forma que más convenga a su clase (aventuras cortas o largas, complejas o sencillas, con una narración y lenguaje tan "ligeros" y dinámicos como se requiera para que a sus alumnos les agrade y se interesen más en la historia de la aventura, etc.), puede modificar las reglas de acuerdo a los criterios del profesor para que tanto él como sus alumnos se sientan cómodos al practicarla, y en cuanto al costo monetario para llevar a cabo la estrategia éste puede ajustarse a las posibilidades del maestro, ya que en lo único que habría que desembolsar (aunque no es totalmente necesario) es en los instrumentos a utilizar para ambientar el juego (ver capítulo 3), así que éstos pueden ir desde sólo dibujos hasta accesorios variados de costos diferentes, o usar simplemente la imaginación, lo único importante es fomentar el interés de los estudiantes así como su buena disposición para aprender sobre la materia de historia.

Por nuestra parte, creemos apropiado mencionar que fue ciertamente debido a esta flexibilidad que presenta el sistema de juego del RPG, la que nos motivó a llevar a cabo una adaptación del juego para aplicarlo en un ambiente escolar como estrategia de enseñanza. La idea surgió de la siguiente manera:

Desde hace ya algún tiempo los integrantes de la presente investigación hemos venido practicado el juego de rol o RPG con diversos equipos de juego, con el tiempo pudimos observar que nuestra habilidad para salir de situaciones difíciles (en el juego) nuestra capacidad de expresión, el uso de la lógica, entre otras cosas se habían incrementado un poco con la práctica (ésto se reflejaba en un mejor desenvolvimiento de los personajes que encarnábamos durante las sesiones más recientes de juego). Dicha situación la pudimos observar también en los nuevos compañeros que se integraban al juego, ya que con el tiempo iban ideando mejores formas para sortear los obstáculos, hablaban más fluidamente, formulaban más preguntas, etc.

Otra situación que descubrimos se presentaba con frecuencia (y que planteamos en el capítulo 4 de la presente investigación), fue el hecho de que con el propósito de representar de la mejor manera posible el papel de los personajes que habíamos elegimos, nosotros así como los demás miembros del equipo de juego investigábamos en libros, programas de televisión, revistas o algún otro medio; algo que tuviese relación con el personaje o con el mundo de juego que fuéramos a desarrollar en ese momento, por ejemplo, si se trataba de un mundo

de vampiros leíamos libros relacionados con el tema para enterarnos de sus debilidades y puntos fuertes que nos pudieran servir para salir airosos en la próxima sesión de juego, o en ocasiones investigábamos aunque fuera un poco sobre las costumbres del país en donde se iba a efectuar o se efectuó la aventura con el fin de conocer lo que podíamos o no hacer en él o las opciones con las que contábamos para sobrevivir en dicho país.

Ésto, aunado a la reflexión de que durante las sesiones de juego existe la posibilidad de que los participantes experimenten la historia de la aventura como si fuese una vivencia real (según los reportes de los mismos) o por lo menos la posibilidad de hacerla parecer lo más real posible, nos hizo pensar en las grandes posibilidades que dicho sistema de juego poseía para ser utilizado en el terreno educativo (sobre todo en la materia de Historia).

Al respecto, ya hemos mencionado a lo largo del escrito todas las ventajas que nosotros encontramos en su utilización como método de enseñanza, sin embargo, creemos importante mencionar también cuales fueron los obstáculos con los que nos topamos en la aplicación del mismo.

Primero nos percatamos que la aplicación de la estrategia podría ser algo complicada cuando se tratase de grupos de alumnos muy numerosos, ya que les resultaría aburrido estar esperando por un periodo considerable de tiempo hasta que les toque su turno, debido a ello, su utilización tal vez se vea restringida a instituciones particulares, ya que como es bien sabido por todos nosotros, estas cuentan con grupos escolares más reducidos en comparación con las escuelas de gobierno.

Un segundo obstáculo que encontramos para realizar una buena aplicación de la estrategia es el mobiliario escolar, ya que por la dinámica de la estrategia sería recomendable que los participantes estuviesen sentados en círculo al rededor de mesas espaciosas, sin embargo, por el tipo de pupitres (como los que normalmente existen en la mayoría de las escuelas) la estrategia tenga que realizarse tal vez sentados en el piso (lo cual resultaría algo incómodo para los estudiantes) o haciendo un círculo con los pupitres, cosa con la cual podría perderse tiempo de clase.

Un último obstáculo para el óptimo empleo de la presente estrategia podría ser el tiempo que se tiene destinado para la de clase Historia, ya que una hora podría parecer poco tiempo (dependiendo del número de alumnos por cada salón) para su aplicación y por tanto las aventuras tendrían que ser cortas, sin embargo, este

es un aspecto que puede remediarse ya que el profesor (que generalmente es el mismo para impartir todas las materias en un grupo de nivel primaria) puede considerar un periodo de tiempo más largo para dicha clase.

Así bien, las desventajas aquí observadas nos permiten abrir un espacio para hacer una invitación a que se siga explorando la utilidad de la estrategia bajo circunstancias diferentes, es decir, se pueden efectuar nuevas investigaciones sobre cómo hacer para adaptarla a grupos de alumnos numerosos, para probarla en poblaciones diferentes como por ejemplo con alumnos de secundaria, preparatoria, etc., o probarla para impartir otras materias.

Por nuestra parte sólo nos resta mencionar que si se sigue promoviendo la creación de estrategias novedosas que haga del proceso de enseñanza - aprendizaje una actividad más placentera tanto para el maestro como para el alumno, es muy probable que en un futuro próximo se logre un mejor sistema educativo para beneficio de nuestro país.

REFERENCIAS

- Aliacar P., Fernandez C. y Maymi S. (1992). ¿Qué es un Juego de Rol?. Guía del Juego de Rol, 1, 7 -10.
- Alphandéry y Zazzo (1980). Tratado de Psicología del Niño. Madrid, ESPAÑA.: Ediciones Morata, S.A.
- Axline (1983). Terapia de Juego. México, D.F.: Diana.
- Bernstein, J. (1982). Introducción a la Psicología Clínica. México, D.F.: Mc Graw-Hill.
- Berrien (1993). Explorando las Campañas Políticas de Fantasía. Dragón Magazine, 6, 17 - 21.
- Block, D. (1996). Juegos para el Aprendizaje en la Primaria. Revista Básica Enseñanza de la Historia (México), 1, 6 -17.
- Bloom y colaboradores (1975). Taxonomía de los Objetivos de la Educación. México D.F.: Librería el Ateneo Editorial.
- Candela, A. (1993). Las Estrategias de la SEP para Elaborar Libros de Texto, ¿Hacia dónde va la Educación Pública? Memoria del Seminario de Análisis sobre Política Educativa Nacional, Fundación SNTE para la Cultura del Maestro Mexicano, 1, 51 - 69.
- Chanan y Fransis (1984) Juegos y Juguetes del Mundo. México, D.F.: UNESCO.
- Chapela, L. (1993) Libro de Texto Nacional Gratuito. La educación: Proceso en Movimiento Constante. ¿Hacia dónde va la Educación Pública? Memoria del Seminario de Análisis sobre Política Educativa Nacional, Fundación SNTE para la Cultura del Maestro Mexicano, 1, 45 -50.

- Craig, G. (1988). **Desarrollo Psicológico**. México-Englewood.: Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.
- Debesse y otros (1974). **Historia de la Pedagogía**. Barcelona, España.: Oikos-Tau, S.A. Ediciones.
- De Arruda (1982). **Didáctica y Práctica de la Enseñanza**. México, D.F.: Mc. Graw-Hill.
- Duvignaud (1982). **El juego del Juego**. México, D.F.: F. C. E.
- Elola, H. (1989). **Teatro para Maestros: El Juego Dramático para la Expresión Creadora**. Buenos Aires.: Marymar.
- Fernandez, A. (1979) **Tecnología didáctica**. Barcelona.: CEAC.
- Estudios y Documentos de Educación (1980). **El Niño y el Juego, Planteamientos Teóricos y Aplicaciones Pedagógicas**. París, Francia.: UNESCO.
- Galván, de T. (1996). **La Enseñanza de la Historia sus Imaginarios y la Vida Cotidiana**. Revista Básica Enseñanza de la Historia, (México), 1, 21-27.
- Goldstein (1980). **Sports, Game and Play Social and Psychological view points**. New Yorsey.: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Goldstein (1994). **Toy, Play and Child Development**. New York.: Cambridge University Press.
- Guidi, K. (1994). **Educación para Hoy y para Mañana**. México, D.F.: F.C.E
- Holmes (1993). **De la Importancia de las Culturas en un Campaña**. Dragón Magazine, 6, 23 - 25.
- Huizinga (1987). **Homo Ludens**. Madrid, España.: Emece Alianza.

- Ibáñez (1992). **Biografía no Autorizada del Juego de Rol.** Revista Guía del Juego de Rol, 1, 11 - 13.
- Ibarra, L. (1999). **Gimnasia Cerebral.** México, D.F.: Garnik Ediciones.
- Jaulin (1981). **Juegos y Juguetes.** México, D.F.: Siglo XXI.
- Larrauri (1993). **Modernización Educativa, Hechos Previos, Primeros Resultados.** México, D.F.: Imagen Editores.
- León, P. y Silva, G. (1991). **Huehuetlahtolli. Testimonios de la antigua Palabra.** México, D.F.: SEP-FCE.
- Lerner, V. (1996). **Análisis y Sugerencias para los Materiales Didácticos de la Historia.** Revista Básica Enseñanza de la Historia (México), 1, 53 - 58.
- López, P. (1996). **Los Retos de una Nueva Didáctica de la Historia y la Importancia de Enseñar a Investigar.** Revista Básica de Enseñanza de la Historia (México), 1, 28 - 35.
- Martinez, C. y Lemoneda, H. (1996). **La importancia de la Literatura en la Enseñanza de la Historia.** Revista Básica Enseñanza de la Historia (México), 1, 36 - 42.
- Montessori, M. (1982). **El niño. El secreto de la Infancia.** México, D.F.: Diana.
- Moyle (1990). **El juego en la Educación Infantil y Primaria.** Madrid, España.: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Namo, de M. (1993). **Algunas Consideraciones sobre la Capacitación de Profesores en el Contexto de la Modernización de los Sistemas de Enseñanza.** ¿Hacia dónde va la Educación Pública? Memoria del Seminario de Análisis sobre Política Educativa Nacional, Fundación SNTE para

la Cultura del Maestro Mexicano, 1,81 - 88.

-November, J. (1985). **Experiencias de Juego con Preescolares**. Madrid, España.: Ediciones Morata, S.A.

-Oñativa, O. (1984). **Bases Psicosociales de la Educación**. Buenos Aires.: Guadalupe.

-Ornelas, C. (1995). **El Sistema Educativo Mexicano. La Transición de Fin de Siglo**. México, D.F.: Nafinsa CIDE F.C.E.

-Piaget, J. (1986). **Seis Estudios de Psicología**. Barcelona, España.: Ariel, S.A.

-Ramírez (1948). **La Enseñanza de la Historia en México**. México, D.F.: Cultura T.G.S.A.

-Romero S. (1997). **Changeling, el Ensueño, Kit Gratuito de Iniciación**. España.: Factoría de Ideas.

-Schiefelbein (1993). **Desafíos, Mitos, Avances y Posibilidades de la Educación básica en la Próxima Década. ¿Hacia dónde va la Educación Pública? Memoria del Seminario de Análisis sobre Política Educativa Nacional, Fundación SNTE Para la Cultura del Maestro Mexicano, 1,9 -26.**

-Schmelkes, S. (1997). **La Calidad en la Educación Primaria**. México, D.F.: SEP/F.C.E.

-SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA (1994). **Libro para el Maestro, Historia, 6o. Grado**. México, D.F.: Autor

-SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA (1994). **Plan y Programas de Estudio, Educación Básica, Primaria**. México, D.F.: Autor

- Shulzenberger (1979). **Introducción al RPG**. Madrid, España.: Ediciones Marova.
- Smit, R., Sarason, I. y Sarason, B. (1984). **Psicología, Fronteras de la Conducta**. México. D.F.: Harla, México.
- Solana, F. (1981). **Historia de la Educación Pública en México**. México, D.F.: SEP.
- Tirado S. (s/a). **Nociones Básicas para la Educación. La Experiencia del Túnel de la Ciencia**. México, D.F.: Mineo.
- Tirado S. y Sánchez M. (1993). **Desarrollo de las Habilidades de Reflexión en la Escuela Tradicional Activa y Montessori**. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 23,101 - 118.
- Vargas, G. (1996). **Padres de Familia, Contenidos Escolares y Nuevos Libros de Texto Gratuitos**. Revista básica Enseñanza de la Historia, (México), 2,16 - 19.
- Vázquez (1993). **Los Libros de Texto gratuitos en los Años Setentas. ¿Hacia dónde va la Educación Pública? Memoria del Seminario de Análisis sobre Política Educativa Nacional, Fundación SNTE Para la Cultura del Maestro Mexicano**,1,71 - 76.
- Winter, S. y Pickens, J. (1992). **Manual del Jugador para Advanced Dungeons and Dragons**, 2da. Edición. España.: Ediciones Zinco.
- Zamarreño J. (1993). **Y Ahora en Serio ¿Qué es un Juego de Rol?**. Guía Básica del Juego de Rol, 1,6 - 12.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, T. (1992). **Crónica Mexicayotl**. México, D.F.: F. C. E
- Duverger, C. (1987). **El origen de los Aztecas**. México, D.F.. Grijalbo.
- León, P. (1968). **Los Antiguos Mexicanos**. México, D.F.: F.C.E.
- Norton, L. (1967). **La Época de los Reyes Guerreros. América Precolombina**. México, D.F.: Time Life.
- Soustelle, J. (1956). **La vida Cotidiana de los Aztecas en Vísperas de la Conquista**. México, D.F.: F.C.E.
- Soustelle, J. (1982). **El Universo de los Aztecas**. México, D.F.: F.C.E.
- Vaillant, G. (1973). **La Civilización Azteca**. México, D.F.: F.C.E.
- Von, H. (1984). **Los Aztecas Hombre y Tribu**. México, D.F.: Diana

ANEXO 1. Registros Anecdóticos sobre una clase se Historia.

28-ENERO-1998

MIRIAM CORTÉS ALCÁNTARA

6o. GRADO ÚNICO

COLEGIO INDEPENDENCIA

La profesora pide a los niños que repartan los libros de historia, se elige el tema y los niños buscan la página.

Antes de empezar con la clase, la profesora hace preguntas sobre el tema de la clase anterior, la dinámica se basa en pregunta de la maestra y respuesta del niño, todo en base a la información del libro de texto.

Cuando la maestra pregunta y los niños responden en conjunto, escoge a un niño en particular para contestar la pregunta. (Pedí prestado un libro al niño que estaba junto a mí para ver el tema de la clase anterior; por lo que me di cuenta que sus respuestas eran casi textuales a lo escrito en el libro).

Después de preguntar sobre la clase anterior, la profesora hace preguntas de lo que hubiese pasado si no hubiera existido la revolución, ¿cómo estaríamos ahora?, etc.

La profesora no se queda en un solo lugar todo el tiempo, se pasea por los pasillos, primero al frente luego atrás, luego en medio.

Después de repasar el tema anterior; se pasa a un tema nuevo, la maestra escoge a un niño para que empiece a leer en voz alta su libro de texto. Al terminar de leer el primer apartado, se hacen preguntas al azar sobre lo leído y se continúa con la lectura del siguiente subtítulo, la profesora pregunta nuevamente sobre lo leído: ¿entonces cómo se llama el movimiento de Carranza?, ¿qué perseguían?, así continúa toda la clase.

Cuando la profesora dice hasta ahí nos vamos a quedar, deja una tarea (investigar la biografía de Carranza) y se concluye la clase.

NOTA: Al salir, la maestra nos comenta que no se pretende que los niños se aprendan fechas y lugares, sino personajes y acontecimientos. Dice que ella sigue el sistema que tienen en todas las demás escuelas y que es el que utiliza colidianamente.

28- ENERO -1999

MARCO ANTONIO SÁNCHEZ DÁVILA

SEXTO GRADO ÚNICO

COLEGIO INDEPENDENCIA

La maestra comenzó a utilizar el libro de texto de historia, haciendo preguntas de repaso de la clase anterior, una vez concluido el repaso comienza a hacer nuevas preguntas, pero en esta ocasión se dirige a una alumna en especial, cuando la alumna le responde la maestra comienza a dar la explicación paseando por los dos pasillos que forman las bancas, en un momento de la explicación interrumpe para hacer preguntas o hacer que los alumnos completen lo que ella esta diciendo, luego les hace pensar que pasaría si no se hubiesen dado los hechos de la revolución. Sigue haciendo preguntas a alumnos en especial, algunos de ellos no ponen atención. La maestra comienza a preguntar a algunos alumnos que no participan mucho, después continua explicando y haciendo preguntas, luego pasa al libro de texto y les pide que lo lean en un capítulo llamado "La reconstrucción del país", pero antes de comenzar les pregunta por qué creen que el capítulo se llama así y pone a leer a un alumno, luego de unas líneas leídas le pide al alumno que haga una pausa para preguntar a los alumnos y parece que estos repitiesen de memoria lo que han aprendido (los artículos de la constitución).

Una vez concluida la explicación y la preguntas, le pide al niño que reanude la lectura, volviendo a interrumpirlo para hacer mas preguntas y explicar, después de terminar la lectura les deja de tarea hacer la biografía de Carranza.

ANEXO 3.

HOJA DE PERSONAJE.

Nombre: _____

Edad (del personaje): _____

Crónica: _____

Estatura: _____

Personaje: _____

Peso: _____

Nombre del personaje: _____

Características: _____

ATRIBUTOS.

Inteligencia: _____

Sabiduría: _____

Fuerza: _____

Destreza: _____

Suerte: _____

Puntos de vida: _____

Habilidades.

Armas:	Tamaño	Daño.

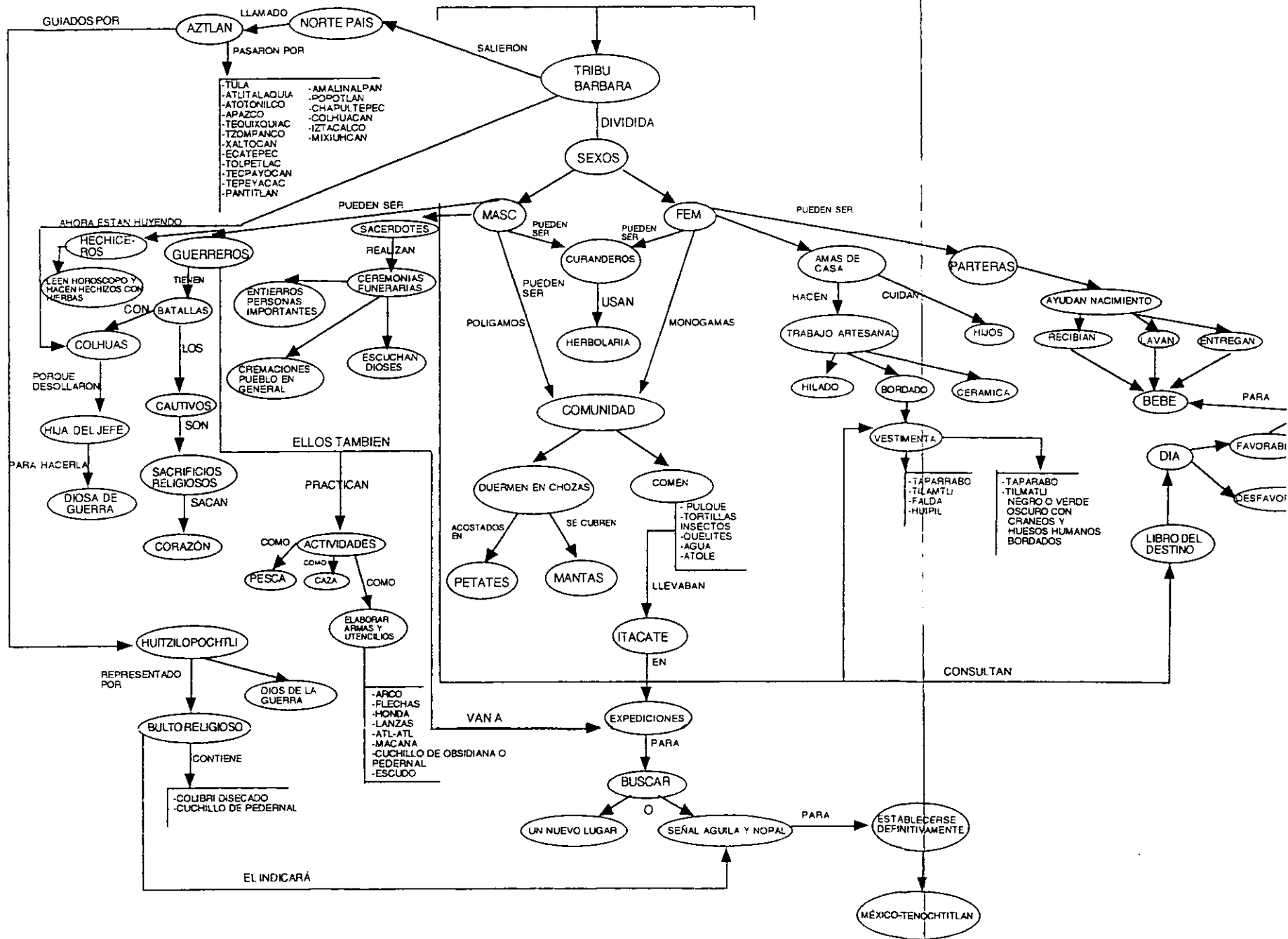
Objetos: _____

Tesoros: _____

Experiencia:

ANEXO 2. MAPA CONCEPTUAL

PEREGRINACION DE LOS AZTECAS



ANEXO 4. Datos de la Hoja del Personaje.

-Nombre.- El nombre real del alumno.

-Crónica.- Nombre de la aventura (tema escolar) que ha preparada el profesor.

-Personaje.- El que el alumno eligió para ser representado en la aventura.

-Nombre del Personaje.- Nombre del caracter (elegido por el jugador o designado por el DJ).

-Edad.- La edad física del personaje (no tiene que ser necesariamente la del jugador).

-Estatura.- Cuánto mide el personaje.

-Peso.- Cuánto pesa el personaje.

-Características.- Si tiene alguna manía, algo distintivo, etc.

-Atributos.- Estas son las ventajas que tiene el caracter y se dividen en dos: intelectuales y físicas, éstas son:

1) Inteligencia.- Este atributo se refiere principalmente a los procesos mentales que el alumno es capaz de ejecutar: Memoria, retención, procesado de información, juicios, etc.

2) Sabiduría .- Conocimiento profundo en ciencias, letras o artes. Conducta prudente en la vida o en los negocios.

3) Fuerza.- Este atributo mide la capacidad física del individuo reflejada en situaciones que ameriten el uso de la fuerza física tales como levantar objetos pesados, golpear algún objeto o atacar un oponente.

4) Destreza.- Este atributo se refiere principalmente a la velocidad y agilidad del individuo así como la aptitud en algún campo específico, en las artes musicales, en las militares, etc.

Los valores mínimos y máximos para cada una de estas habilidades serán: mínimo 1 y máximo 6.

Existe un atributo que no es calificable en algunos de los dos tipos anteriores y esta es la suerte; aquella con la que nace el individuo, lo cual le permite cambiar una mala tirada en éxito, pero hay que recordar que no siempre se puede tener suerte ya que una tirada de 1 puede empeorar la situación.

Los otros componentes de la hoja del personaje son los puntos de vida, las habilidades, armas, objetos, puntos de experiencia y tesoros:

-Los puntos de vida.- son los golpes que soporta un personaje antes de caer inconsciente, para que esto suceda el personaje deberá quedar en cero.

-Las Habilidades.- Son las actividades en las que el personaje está entrenado según su categoría.

-Armas.- El tipo de armas que trae consigo el personaje.

-Objetos.- Todos sus objetos personales que pueda cargar.

-Tesoros.- Todos los objetos de valor que el personaje gane o encuentre en su camino.

-Puntos de experiencia.- Estos los irá ganando según juzgue su desempeño al final de cada aventura el DJ (Director del Juego).

ANEXO 5.**HOJA DE PERSONAJE YA ELABORADO.**Nombre: RebecaEdad (del personaje): 15Crónica: Hijos del 5o. SolEstatura: 1,49 mts.Personaje: CuranderaPeso: 48 Kg.Nombre del personaje: Nelli (verdad)Características: Gusto por curar guerreros heridos en batalla.**ATRIBUTOS.**Inteligencia: 5Sabiduría: 6Fuerza: 2Destreza: 1Suerte: 4Puntos de vida: 6

Habilidades.

Herbolaria.

Armas:	Tamaño	Daño.
Cuchillo de obsidiana	Pequeño	-1

Objetos: Bolsa para HierbasTesoros: Los que logre en el transcurso de la aventura.

Experiencia:

10

ANEXO 6. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DISEÑADO PARA LA INVESTIGACIÓN

PROPUESTA DE UNA ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN MÉXICO

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN

ESCUELA: _____
NOMBRE: _____ GRADO: _____

INSTRUCCIONES: Lee cuidadosamente cada pregunta y escribe dentro del paréntesis la letra de la respuesta correcta, trata de no adivinar y si no sabes la respuesta deja el espacio en blanco.

1.-¿Cómo se llama el lugar del cual salieron los aztecas para iniciar su peregrinación? ()

- a) Atlacomulco b) Tula c) Chinconcuac d) Aztlán

2.-¿Cómo se llama el dios que guía a los aztecas en su peregrinación? ()

- a) Huitzilopochtli b) Kukulcan c) Chac - mool d) Quetzalcoatl

3.-¿Los aztecas representaban al dios Huitzilopochtli por medio de...? ()

- a) Un colibrí b) Un chapulín c) Un águila d) Un jaguar

4.-¿Cuál era la tribu que perseguía a los aztecas en la última etapa de su peregrinación? ()

- a) Los Zapotecas b) Los Colhuas c) Los Olmecas d) Los Xochimilca

5.-¿Por qué razón eran perseguidos los aztecas en la última etapa de su peregrinación? ()

- a) Por robarse a la hija del jefe b) Por despellejar a la hija del jefe
c) Por robar comida a la hija del jefe d) Por robarle joyas a la hija del jefe

6. ¿En qué tipo de casa vivían los aztecas en la última etapa de la peregrinación? ()

- a) En cuevas b) Al aire libre c) En árboles d) En chozas

7.- ¿Cómo dormían los aztecas en la última etapa de la peregrinación? ()

- a) Dormían en petates y se cubrían con mantas b) En camas de piedra sin cubrirse
c) Sobre la tierra cubiertos con mantas d) En catres de madera sin cubrirse

8.- Cuando se dice que los hombres aztecas eran polígamos y las mujeres monógamas se refiere a... ()

- a) Que las mujeres podían tener varios esposos y los hombres solo una esposa b) Que los hombres podían tener varias esposas y las mujeres sólo un esposo
c) Que ninguno podía tener varios esposos d) Que ambos podían tener varios esposos

9.- ¿Cuáles eran las labores cotidianas de las mujeres aztecas en la última etapa de la peregrinación? ()

- a) hilar, bordar, hacer cerámica, cocinar, cuidar niños y hacer ropa b) cazar, la alfarería, cocinar, pescar, hacer ropa y cantar
c) hilar, hacer armas, cuidar niños, cocinar, cazar y pescar d) sacrificar gente, bordar, hilar, curar, cuidar niños.

10.- ¿Qué comían los aztecas antes de fundar México Tenochtitlan? ()

- a) Tequila, chicharrón mole, tortillas, chile, y pescado b) Atole, agua, tortillas, insectos quelites y pulque
c) Cerveza, carne seca, sopes, pozole y maíz d) Mixiotes, insectos, chile, mole atole, pozole y enchiladas

11.- ¿Qué otros oficios podían desempeñar las mujeres aztecas además de ser amas de casa? ()

- a) Cazadoras y guerreras
- b) Curanderas y parteras
- c) Comerciantes y parteras
- d) Pescadoras y curanderas

12.-¿Cómo era la vestimenta de los hombres aztecas? ()

- a) Pantalones de manta, camisa y huaraches
- b) Capa, taparrabo y huaraches
- c) Túnica de lana y huaraches
- d) Camisa de manta, taparrabo y huaraches

13.-¿Cómo era la vestimenta de las mujeres aztecas? ()

- a) Pantalones de manta, blusa y huaraches
- b) Capa, falda y huaraches
- c) Blusa, falda y huaraches
- d) Capa, vestido y descalzas

14.-¿Cuáles eran las actividades cotidianas de los hombres aztecas? ()

- a) Caza, pesca y cuidar niños
- b) hilar, cocinar y dormir
- c) hacer armas y cerámica
- d) Caza, pesca y elaboración de armas

15.-¿Qué oficios podían desempeñar los hombres aztecas en la última etapa de la peregrinación? ()

- a) Guerreros, sacerdotes y curanderos
- b) Sacerdotes, cocineros y pescadores
- c) Pescadores, alfareros y curanderos
- d) Curanderos, parteros y cazadores

16.- ¿Qué actividades desempeñaban los guerreros? ()

- a) Curar heridos y luchar
- b) Luchar en batallas y hacer cerámica
- c) Hacer su ropa y armas
- d) Luchar en batallas y elaborar armas

17.-¿Qué tipo de armas elaboraban los aztecas? ()

- a) Cerbatanas, espadas, hachas, macanas, lanzas y flechas. b) Arcos, flechas, hondas, lanzas atlatl, macanas, escudos y cuchillos
- c) Arcos, cerbatanas, lanzas, cuchillos, machetes y espadas d) resorteras, piedras, escudo, Honda, Atlatl, machete y lanzas.

18.-¿Quiénes se encargaban de curar a los heridos en batalla y a la población azteca en general usando hierbas ? ()

- a) Las amas de casa b) Los guerreros c) Los curanderos d) Los sacerdotes

19.- ¿Qué actividades desempeñaban los sacerdotes aztecas? ()

- a) Sacrificios, ceremonias religiosas escuchar a los Dioses y consultar el libro del destino cuando nace un bebé b) Oír a los dioses, curar gente, luchar en batallas, cocinar, y sembrar.
- c) Consultar el libro del destino cuando nace un bebé, curar con hiervas, cazar y cuidar niños d) Sacrificios, ayudar al nacimiento de los bebés, escuchar a los dioses, cazar y curar gente.

20.- ¿Cómo se vestían los sacerdotes aztecas? ()

- a) Con taparrabo, capa azul bordada y huaraches c) Con taparrabo y capa negra bordada con cráneos.
- c) Con taparrabo bordado con huesos y capa blanca d) Con capa bordada con flores y taparrabo verde

21.-¿Quiénes eran ofrecidos en sacrificio a los dioses aztecas? ()

- a) Los niños b) Los guerreros cautivos en batalla
- c) Las mujeres jóvenes d) Los sacerdotes ancianos

22.- ¿En que consistían los sacrificios que realizaban los aztecas en la última etapa de la peregrinación? ()

- a) En arrojar a la persona a un acantilado b) En quemarla viva
- c) En sacarle el corazón d) En arrojarla al mar

23.-¿Que hacían los aztecas con sus muertos, después de la ceremonia funeraria? ()

- a) Los envolvían en vendas o los enterraban
- b) Los arrojaban al agua o al fuego
- c) Los enterraban o los quemaban
- d) Los embalsamaban o los arrojaban al agua

24.-¿Qué señal buscaban los aztecas en sus expediciones para encontrar un lugar donde establecerse definitivamente? ()

- a) Una bandera con tres colores y un águila
- b) Un águila sobre un nopal devorando una serpiente
- c) Un águila devorando un pájaro
- d) Un águila devorando una tuna

25.- ¿Cuál es el nombre que los aztecas le dieron al lugar elegido para establecerse definitivamente? ()

- a) México-Tenochtitlan
- b) Aztlán
- c) Ciudad de México
- d) Mizquic

MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN

ANEXO 7. AMBIENTACIÓN PARA LOS GRUPOS EXPERIMENTALES CON RPG.

EL CETRO DE SIR WILLIAM.

Esta aventura corta tiene una ambientación medieval europea y esta diseñada para jugarse con 4 personajes: Un guerrero, un sacerdote, un ladrón y un mago.

La situación es esta:

Cada uno de los jugadores ha llegado apenas por la mañana a la aldea del bosque profundo en las tierras de Sir William Murray, se conoce de estas tierras que son cuna de grandes músicos, ya que su actividad principal es la producción de instrumentos musicales, los maestros del bosque profundo son famosos por toda la comarca debido a su pericia en la elaboración de todo tipo de instrumentos, ya sea una mandolina que de tonos tan melódicos que parecen guardar tonos escondidos dentro de ellos, flautas tan dulces como canto de ruiseñor, panderetas tan alegres como las fuentes cantarinas de la plaza central. En fin un gran número de verdaderas obras de arte, como es lógico al ser un pueblo dedicado a la música, sus habitantes son diestros ejecutantes de ella, tanto que el templo de la aldea esta dedicado a Zorán el dios de la música. El sacerdote encargado de dicho templo ha fundado una escuela a lado de la capilla para instruir a los jóvenes aldeanos en las artes musicales y periódicamente se ofrecen recitales nocturnos en la plaza de la aldea.

En fin, Bosque Profundo se ha caracterizado por ser una aldea pacífica gobernada por un señor justo y comprensivo, los días transcurren placidamente en este lugar... hasta ahora cuando la paz de la taberna se ve interrumpida por un mensajero de Sir. William, que al momento de entrar interrumpe la melodía de una de esas flautas de canto de ruiseñor.

El hombre, un sujeto de aspecto noble y sereno con el cabello hasta los hombros, bien peinado y negro como las plumas de un cuervo se frota su bien recortada barba y se abre la capa color púrpura que viene ceñida con

un broche dorado en forma de arpa, escudo de Sir. William Murray. El hombre levanta su voz entre los murmullos de la taberna:

¡Señoras y señores!, el Duque Sir William me ha encomendado la tarea de venir a este lugar y hacer una convocatoria, requiere de los servicios de aventureros dispuestos a ganar una recompensa a cambio de prestarle un servicio a su excelencia. Pido de favor a los interesados ponerse de pié y acudir a esta mesa, el hombre comenzaba a sentarse en una mesa que le limpiaba el posadero.

Todos los parroquianos comenzaron a verse entre sí, esperando que alguien se levantara, esto era lógico ya que la mayoría eran músicos, mercaderes o personas relacionadas con la música. Nunca aventureros buscando tesoros y peleas.

[preguntar a los jugadores, si se levantan o siguen en sus cosas. Todos están separados y no se conocen, haga que se presenten].

Cuando deciden levantarse y acercarse a la mesa del mensajero, este les pide que se sienten. [Si nadie se levanta para acudir a la mesa del mensajero diga que la recompensa era de 100 monedas de plata para cada uno y doble la oferta esto levantará una exclamación general en los parroquianos].

Al estar todos reunidos, explíqueles que Sir William quiere su ayuda porque el cetro que ha pertenecido generación tras generación los duques de bosque profundo ha sido robado y es muy importante recuperarlo ya que este al ser el símbolo del poder, le otorgaría al que lo tuviera la autoridad sobre el ducado, pregunteles si aceptan recuperarlo.

Pídeles ir al alcázar del duque y dícales que una escolta los espera afuera. Conduzcalos al alcázar y lívelos ante Sir William.

Sir William les agradecerá el haber acudido a su llamado, este le ofrecerá provisiones para el viaje ya que el sospecha que los ladrones se ocultan en el bosque. Despídalos lo mas pronto posible ya que no hay tiempo que perder, no sin antes decirles que el cetro lo reconocerán inmediatamente, no entre en detalles.

Una vez en el bosque andarán por el camino que las carretas han hecho y después de una hora aproximadamente de viaje, sin novedad, escuchan algo delante de ellos. Se oye como el crujir de madera al ser rota,

[pregúnteles que si deciden ir a ver], de los matorrales de adelante les saldrá un enorme oso negro erguido en sus patas traseras:

OSO NEGRO:

Fuerza: 6

Destreza: 3

Inteligencia: 2

Puntos de vida: 12

Si los jugadores no reaccionan, el oso atacará al que se encuentre más cerca, el combate con el oso proseguirá, pero dígales que no lo pueden matar porque el porque protege a todos los animales del bosque.

Después de la batalla, llévelos al corazón del bosque, hágalos acampar y pídale que organicen las guardias.

En el segundo turno, el jugador que le toque vigilar tendrá que tirar un dado por su fuerza para no caer dormido, si logra mantenerse despierto escuchará que alrededor se oyen ruidos en los arbustos. Si no logra mantenerse despierto los ladrones del cetro caerán sobre ellos.

La banda de ladrones estará compuesta por cinco miembros, el jefe se llamará Látigo, y traerá consigo el cetro.

ANEXO 8. TEXTO UTILIZADO CON LOS GRUPOS EXPERIMENTALES DE ENSEÑANZA TRADICIONAL.

LA PEREGRINACIÓN DE LOS AZTECAS EN SU ÚLTIMA ETAPA

Los Aztecas, fueron en sus orígenes una tribu bárbara que salió de un lugar llamado Aztlán situado al norte de nuestro país, dando así inicio a una larga peregrinación ordenada por Huitzilopochtli, su Dios de la guerra. Este era representado por lo que ellos llamaban "un bulto religioso" que no era más que una bolsa de piel que contenía un colibrí disecado o un cuchillo de pedernal que por cierto llevarían consigo durante todo el trayecto hasta encontrar la señal que su Dios destinó para indicarles el lugar en que se asentarían definitivamente.

Como se dijo, largo y penoso fue su camino, recorrieron pueblos y pueblos sin encontrar señal alguna, se creó que el primer lugar al que llegaron o por lo menos, el primer lugar del cual se tiene conocimiento, se llamaba Tula, al segundo le corresponde el nombre de Atlitalaquia, el tercero Atotonilco, el cuarto Apazco, y así sucesivamente hasta que perdieron la cuenta, llegaron a cada vez más y más lugares, pasaron por Tequixquiac, Tzompanco, Xaltocan, Eecatépec, Tolpétlac, Tecpayocan, Tepeyácac, Pantitlan, Amalinalpan, Popotlan, Chapultépec, Colhuacan, Iztacalco y Mixiuhcan.

Lo cierto es que en ninguno de estos lugares los protagonistas de nuestra historia fueron bien recibidos, por el contrario los rechazaban inevitablemente por ser considerados un pueblo bárbaro. Pero si bien tuvieron dificultades con todos estos pueblos, el de Colhuacan fue el más ofendido por ellos, a tal grado que aún después de que dejaron Mixiuhcan, los Colhuas seguían persiguiéndolos para cobrar venganza y es aquí donde empieza lo emocionante de nuestra historia.

Resulta que los aztecas pidieron al jefe de los Colhuas que les concediera a su hija para convertirla en su diosa de la guerra, el jefe convencido de que en ésta forma obtendría la posibilidad de ser más poderoso, aceptó. Poco después asistió junto con una patrulla de Colhuas a la ceremonia que ofrecían los Aztecas en honor de su hija, pero cual sería su sorpresa al llegar y ver que a la princesa la habían despellejado y por si fuera poco, que el sacerdote Azteca se había cubierto el cuerpo con la piel. Desde entonces los Aztecas vivían huyendo del pueblo de los Colhuas.

Una vez que dejaron el pueblo de Mixiuhcan, los Aztecas se asentaron en algún lugar entre éste último pueblo y lo que sería el lugar donde se

establecerían para siempre, en ese lugar llevaban una vida dura y aunque habían aprendido mucho de las tribus que conocieron a lo largo de su peregrinación, las circunstancias no les permitían llevar un mejor estilo de vida.

Nuestros antepasados, como seguramente otros pueblos, e incluso nosotros hoy en día, llevaban una vida organizada por sexos, es decir, de todas las actividades que se desarrollaban en la tribu, había unas que debían hacer las mujeres y otras los hombres.

Ya desde entonces a las mujeres les correspondían las actividades relacionadas con el hogar, eran lo que ahora llamamos "amas de casa", ellas, y me refiero a mujeres de todas las edades, se encargaban de preparar los alimentos, de hacer más ropa, de cuidar a los niños y de fabricar utensilios de cerámica. Sin embargo, en este periodo en que los Aztecas estaban pasando por una situación difícil, es de imaginarse que las mujeres no tenían mucho de donde escoger para preparar alimentos, la verdad es que comían lo que podían, su dieta se reducía a Tortillas (si es que conseguían algo de maíz), pulque, insectos, quelites, agua y atole y que decir de conseguir tela de manta para hacer su ropa, apenas les alcanzaba para confeccionar una que otra prenda, en ese entonces todos se vestían igual, los hombres usaban un taparrabo y una capa que se anudada sobre el hombro a la que llamaban timantli. Las mujeres por su parte, usaban una falda larga y blusa floja que se llama huipil, pero ambos sexos usaban huaraches de fibra de maguey para no lastimarse los pies o simplemente andaban descalzos.

Se diría que las mujeres no tenían oportunidad de desempeñar ningún oficio dentro de la tribu, pero esto no es del todo cierto, ellas podían ser parteras o curanderas además de ser amas de casa y de fabricar, como ya mencionamos, utensilios de cerámica. Las parteras eran mujeres que se encargaban de ayudar a otras mujeres embarazadas a dar a luz a su hijo, eran las encargadas de recibir, lavar y entregar el bebé a su madre, después llamaban al sacerdote para que consultara en su libro del destino si el día en que nació el niño era favorable o no para él.

Por su lado, las curanderas eran mujeres que estudiaban las propiedades curativas de las hierbas, ellas se encargaban de curar por medio de estas hierbas a todo aquel que se enfermaba en la tribu, eran algo así como una doctora.

Sin embargo, en esa época la mujer Azteca aún no ocupaba un papel igual al que tenían los hombres, no es que fueran menos importantes, pero sí tenían menos derechos, por ejemplo, ellas estaban obligadas a tener sólo un esposo y a atenderlo lo mejor posible, es decir, las mujeres eran monógamas, por el contrario, ellos tenían el derecho de tener varias

esposas, las que quisieran, pero eso sí, debían mantenerlas muy bien a todas: entonces podemos decir que ellos eran lo que se llama polígamos.

Así como los derechos de los hombres eran diferentes a los de las mujeres, sus actividades también lo eran. Después del desayuno, los hombres se encargaban de ir a buscar comida, para lograrlo practicaban la pesca y la caza, aunque como ya sabemos, no tenían mucho éxito por las características que tenía el lugar donde se encontraban asentados en ese momento. También elaboraban armas como arcos, flechas, hondas, lanzas, atl-atl, macanas, cuchillos de obsidiana o de pedernal y escudos, para cuando tuviesen que pelear en contra de las tribus que los atacaran.

Además de éstas actividades, los hombres Aztecas podían desempeñar otros oficios, como por ejemplo el de Guerrero, ellos tenían la difícil tarea de combatir por su tribu para defenderla y como es de suponerse, eran ellos los que utilizaban las armas que antes mencionamos.

Los guerreros Aztecas libraron grandes batallas en los lugres por los que pasaron, muchas vidas se perdieron, muchos fueron los cautivos...los cautivos, ellos sí que merecen una mención especial en la historia y me refiero a los cautivos de los Aztecas, ya que no les iba nada bien, expliquemos por qué:

Cuando se daba una batalla, los Aztecas trataban de que fuera mayor el numero de prisioneros que de oponentes muertos, pues los muertos no les servían de nada, en cambio los cautivos les servían para mantener contento a su Dios de la Guerra "Huitzilopochtli, al cual le ofrecían en sacrificio a cada uno de los prisioneros y claro, entre más sacrificios, más feliz era el Dios, por lo menos eso era lo pensaban. Así bien, a la mañana siguiente de la batalla, uno a uno de los cautivos eran colocados sobre una loza de piedra y el gran sacerdote les hundía en el pecho un cuchillo de pedernal hasta lograr sacarles el corazón, acto seguido los ayudantes del sacerdote le prendían fuego "un fuego nuevo" como ellos les llamaban, en el hueco que se formaba y de esta forma concluía el sacrificio.

Como podemos ver, el ser sacerdote era otro oficio que se podía desempeñar en el pueblo Azteca, ellos eran la figura más importante en la tribu, ya que además de realizar sacrificios en honor a los Dioses, eran ellos los únicos capaces de escucharlos y por tanto, los únicos que podían comunicar al pueblo sus mandatos; es por ello que vestían diferente al resto de la comunidad, su vestimenta constaba de un taparrabo y una capa negra o verde oscura bordada con cráneos.

Otra de las labores de los sacerdotes, era la de officiar la ceremonia funeraria cuando alguien moría, pero no crean que a todos los muertos los enterraban, ese privilegio solo lo tenían las personas distinguidas de la tribu, y a los

demás se les quemaba después de la ceremonia.

Los sacerdotes se encargaban también de consultar el libro del destino cuando nacía un nuevo bebé, el libro indicaba si el día en que nació era favorable o desfavorable para el niño.

Los hombres aztecas podían ser también hechiceros, estos se dedicaban a consultar el horóscopo de las personas para conocer la suerte de cada una de ellas, así mismo realizaban hechizos para la gente por medio del uso de hierbas.

Aquí nos encontramos con algo muy interesante, ya que ambos sexos comparten un oficio en común, el de curandero, pues sí, los hombres también podían ser curanderos que como mencionamos al principio, son personas que se encargan de estudiar las propiedades curativas de las hierbas para curar a la gente.

Pues bien, es así como funcionaba la vida de los Aztecas cuando se encontraban instalados en aquel lugar sin nombre, pero las cosas no podían seguir así, el lugar no era bueno para quedarse, apenas y encontraban comida y la señal no aparecía por ningún lado, así que decidieron seguir buscando. Tomaron pues sus pocas pertenencias y emprendieron nuevamente el viaje.

Caminaron y caminaron, todos empezaban a cansarse, sin embargo, no desaparecía en ellos la esperanza de que tarde o temprano su dios les recompensaría todo su esfuerzo y sufrimiento. De pronto creyeron ver a lo lejos una figura pero no alcanzaban a distinguirla bien, así que se acercaron para verla más de cerca y ahí mismo, ante sus incrédulos ojos se levantaba un águila, enorme y poderosa, posada sobre un nopal, devorando una serpiente... habían llegado, ese lugar sería su nuevo hogar, uno definitivo, al que su dios Huitzilopochtli ordenaría llamar México-Tenochtitlan.

ANEXO 9. . TABLAS DE RESULTADOS

NOMENCLATURA PARA LAS TABLAS:

-La columna marcada como "Tipo" indica a qué el grupo experimental pertenecen los sujetos participantes,

-En la Columna marcada como "Grupo":

0 = Grupo control sin aplicación de método.

1 = Grupo control con aplicación de método tradicional.

2 = Grupo experimental.

-La columna marcada como "PRE" indica los resultados obtenidos por los sujetos en la fase de pretest.

-La columna marcada como "POST" indica los resultados obtenidos por los sujetos en la fase de postest.

-En la Columna marcada como "MISMO":

1 = Alumnos que pertenecen al mismo grupo escolar.

2 = Alumnos que pertenecen a un grupo escolar diferente.

-La columna marcada como "Dife." indica las diferencias entre las distancias de aprendizaje alcanzadas por cada sujeto.

-La palabra "Medias" situada en la parte inferior de cada tabla, indica las medias de los resultados obtenidos en las fases de cada grupo experimental a través de la aplicación de las pruebas seleccionadas para dicho fin.

TABLA No.1

Resultados del Grupo Control "A" (sin aplicación de ningún método de enseñanza.

No. SUJETO	GRUPO	PRE	POST
1	0	16	17
2	0	13	16
3	0	14	15
4	0	10	9
5	0	11	12
6	0	13	12
7	0	15	15
8	0	12	19
9	0	6	4
10	0	12	13
11	0	15	12
12	0	16	18
13	0	15	18
14	0	11	13
15	0	6	11
16	0	10	11
17	0	14	15
18	0	17	16
19	0	13	8
20	0	15	15
21	0	<u>13</u>	<u>20</u>
MEDIAS		12.71	13.76

TABLA No.2

Resultados de los Grupos Experimentales de Enseñanza Tradicional y con RPG "B", "C", "D" y "E" (con aplicación de alguno de los dos métodos de enseñanza).

TIPO	No. SUJETO	GRUPO	PRE	POST	MISMO
	22	1	12	23	1
"B"	23	1	11	22	1
	24	1	15	23	1
	25	1	10	13	1
	26	2	9	24	1
"C"	27	2	8	24	1
	28	2	8	24	1
	29	2	13	23	1
	30	1	13	21	2
"D"	31	1	12	23	2
	32	1	12	24	2
	33	1	9	24	2
	34	2	13	24	2
"E"	35	2	14	25	2
	36	2	17	25	2
	37	2	<u>12</u>	<u>24</u>	2
MEDIAS			11.75	22.87	

TABLA No.3

Resultados de los Grupos Experimentales de Enseñanza Tradicional "B" y "D".

TIPO	No. SUJETOS	GRUPO	PRE	POST	MISMO
	22	1	12	23	1
"B"	23	1	11	22	1
	24	1	15	23	1
_____	25	1	10	13	1
	30	1	13	21	2
"C"	31	1	12	23	2
	32	1	12	24	2
	33	1	<u>9</u>	<u>24</u>	2
MEDIAS			11.75	21.62	

TABLA No.4

Resultados de los Grupos Experimentales con RPG "C" y "E".

TIPO	No.SUJETO	GRUPO	PRE	POST	MISMO
	26	2	9	24	1
"C"	27	2	8	24	1
	28	2	8	24	1
_____	29	2	13	23	1
	34	2	13	24	2
"E"	35	2	14	25	2
	36	2	17	25	2
	37	2	<u>12</u>	<u>24</u>	2
MEDIAS			11.75	24.12	

TABLA No. 5

Distancia de Aprendizaje Lograda por los Sujetos que Conformaron los Grupos Experimentales de Enseñanza Tradicional "B" y "D".

TIPO	No. SUJETOS	GRUPO	PRE	POST	MISMO	DIFE
	22	1	12	23	1	11
"B"	23	1	11	22	1	11
	24	1	15	23	1	8
-----	25	1	10	13	1	3
	30	1	13	21	2	8
"D"	31	1	12	23	2	11
	32	1	12	24	2	12
	33	1	9	24	2	<u>15</u>
MEDIA						9.87

TABLA No. 6

Distancia de Aprendizaje Lograda por los Sujetos que Conformaron los Grupos Experimentales con RPG "C" y "E".

TIPO	No.SUJETO	GRUPO	PRE	POST	MISMO	DIFE
	26	2	9	24	1	15
"C"	27	2	8	24	1	16
	28	2	8	24	1	16
-----	29	2	13	23	1	10
	34	2	13	24	2	11
"E"	35	2	14	25	2	11
	36	2	17	25	2	8
	37	2	12	24	2	<u>12</u>
MEDIA						12.37

TABLA No.7

Resultados de los Grupos Experimentales de Enseñanza Tradicional y con RPG "B" y "C" que Podrían Haber Socializado (por ser parte del mismo grupo escolar, "Colegio Rebsamen").

TIPO	No. SUJETO	GRUPO	POST	MISMO
	22	1	23	1
"B"	23	1	22	1
	24	1	23	1
-----	25	1	13	1
	26	2	24	1
"C"	27	2	24	1
	28	2	24	1
	29	2	<u>23</u>	1
MEDIA			22	

TABLA No.8

Resultados de los Grupos Experimentales de Enseñanza Tradicional y con RPG "D" y "E" que Posiblemente no Socializaron (por pertenecer a grupos escolares diferentes, "Colegio del Alba").

TIPO	No. SUJETO	GRUPO	POST	MISMO
	30	1	21	2
"D"	31	1	23	2
	32	1	24	2
-----	33	1	24	2
	34	2	24	2
"E"	35	2	25	2
	36	2	24	2
	37	2	<u>25</u>	2
MEDIA			23.75	