

UNADM
UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA DE MÉXICO

División de Investigación y Posgrado

Especialidad en Enseñanza de la Historia de México

“Los juegos de Simulación Histórica:

Un acercamiento didáctico

a la cultura en el Porfiriato.

Caso Práctico”

Que para obtener el Grado de:

Especialista en la Enseñanza de la Historia de México

Presenta:

Marilú Ayala Flores

Asesora:

Mtra. Eva Martínez Román

Victoria de Durango, Dgo., septiembre de 2017

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	3
RESUMEN.....	4
INTRODUCCIÓN.....	5
CAPÍTULO 1: EL PROBLEMA DE ESTUDIO.....	8
1.1. Planteamiento del Problema.....	8
1.2 Objetivos.....	13
1.3 Métodos e instrumentos.....	13
1.4 Población y muestra.....	14
1.5 Marco Teórico.....	20
1.5.1. La teoría sociocultural de Vigotsky.....	21
1.5.2. Vigotsky y su teoría constructivista del juego.....	22
1.5.3. Moritz Lazarus: Teoría de la relajación.....	23
1.6 Justificación académica y personal.....	24
CAPÍTULO 2: LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN HISTORICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESPERTAR LA MOTIVACION EN LA HISTORIA.....	28
2.1 Los juegos de Simulación Histórica.....	29
CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA: DINÁMICAS Y ACTIVIDADES.....	36
3.1 Programa de actividades.....	37
3.2 Anexos.....	44
3.3 Diario de Campo.....	48
3.4 Fotografías e imágenes.....	51
CAPÍTULO 4: REFLEXIONES FINALES.....	80
Recomendaciones.....	83
Bibliografía consultada.....	84

AGRADECIMIENTOS

A mi alma mater la UNADM en coordinación con el INERHM: que me han acogido y por darme la oportunidad de estudiar para superarme académica y profesionalmente.

A MIS PADRES Rufina Flores y Jesús Ayala: por ser la fuente de mi vida, porque con su apoyo, consejos y ejemplo me enseñaron el valor del estudio y la superación. Con amor y gratitud.

A Eunice Soriano: amiga y compañera de vida que siempre has estado ahí motivándome para que estudie, por tu infinita tolerancia y ayuda brindadas; la mayor de las gratitudes por tu apoyo incondicional.

A Blanca López: mi más inmenso reconocimiento para mi segunda madre, por brindarme su apoyo moral y amor incondicional cuando mis fuerzas flaqueaban.

A TODOS MIS FAMILIARES Y AMIGOS: que me han apoyado y tenido paciencia durante el desarrollo de este trabajo; pues sacrificamos momentos de convivencia y alegría, que bien valen la pena, por la recompensa final.

A TODOS Y CADA UNO DE MIS MAESTROS DEL POSGRADO: por su entrega, sus enseñanzas y su participación en mi formación profesional. Gracias por hacer de mí una buena estudiante y mejor persona.

A MI MAESTRA DE LA ESPECIALIDAD, MI ASESORA Y TUTORA Mtra. Eva Martínez Román: por todas sus enseñanzas, porque de manera desinteresada me dio la más excelente asesoría, consejos, acompañamiento y dirección para la elaboración de este trabajo. Mi más inextinguible gratitud.

A LA COORDINADORA DE LA ESPECIALIDAD EN ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE MÉXICO Mtra. María Carmen Alonso Núñez: por su invaluable paciencia, apoyo y comprensión brindados para culminar este trabajo.

A LA DIRECTORA DE LA ESC. SEC. GRAL. No. 6 “MÉXICO” Mtra. Zaida Angélica Godínez Medina: por su valioso apoyo y facilidades brindadas todo este tiempo, para que pudiera concluir con éxito este trabajo.

A MIS QUERIDOS ALUMNOS DEL GRUPO DE 3° D: Porque pusieron todo su interés, empeño y motivación en las clases. Y juntos compartimos momentos de felicidad, angustia y esfuerzo en todo el trayecto de este interesante estudio.

A DIOS: Fuente divina que me ha proveído de la Fe, fuerza y voluntad para poder continuar siempre.

RESUMEN

Diversas han sido las estrategias de enseñanza-aprendizaje utilizadas para enseñar la historia a los alumnos, pero no ha habido alguna técnica específica que logre atraer el interés de los estudiantes hacia su estudio, existen investigaciones al respecto como la postura constructivista, a través de la cual los alumnos construyen aprendizajes basados en conocimientos nuevos y pasados. En la intervención que se muestra a continuación se abordaron nuevas metodologías para despertar el gusto por el aprendizaje de contenidos históricos. El objeto de este trabajo fue diseñar y aplicar estrategias que mejoren el aprendizaje y el interés de los alumnos en la Asignatura de Historia. En el caso práctico se involucraron estudiantes del tercer grado de la Escuela Secundaria General No. 6 “México” en Durango, Dgo, para realizar una serie de juegos y actividades diversas, en las que los propios alumnos llevaron a cabo diferentes habilidades y destrezas que se les pidió desarrollar. Previamente se realizaron distintas entrevistas para conocer las causas de por qué no les es interesante la historia. También se aplicaron instrumentos que se basan en videos, fotografías, pruebas de diagnóstico previas y posteriores a la intervención para obtener resultados de corte cualitativo. Los resultados de la intervención educativa demostraron que una de las maneras en que se puede tener la atención de los alumnos para el aprendizaje significativo de la Historia es a través del juego y la participación de los estudiantes en distintas dinámicas de *Simulación Histórica*, herramienta factible, pues en ella el alumno juega un papel activo, logrando de esta manera despertar el interés y la motivación en temas históricos, al mismo tiempo que se genera empatía y conciencia histórica.

Palabras clave: estrategias, historia, juego, interés.

INTRODUCCIÓN

Presentación del Problema

Lo que el lector tiene en sus manos es el resultado de una intervención educativa en un grupo de tercer grado de la Escuela Secundaria General No. 6 “México” ubicada en el municipio de Durango del Estado de Durango.

A partir de detectar una seria y preocupante falta de interés expresada o manifestada en claras actitudes de aburrimiento, apatía, distracción y tedio como una problemática general en la enseñanza de la Asignatura de Historia en el grupo de tercer grado de la escuela, se diseñó una propuesta de enseñanza-aprendizaje basada en juegos de simulación histórica, esto es en un conjunto de actividades y dinámicas lúdicas en la que, entre otras actividades complementarias, a los alumnos se les asignó la tarea -previa investigación-, de interpretar el rol de determinados personajes del pasado, en este caso, de la sociedad porfiriana en el estado de Durango y en México en general, con el objeto de despertar el interés y la motivación en la Historia, al mismo tiempo que generando empatía por el personaje interpretado, elemento indispensable para la formación de la conciencia histórica.

El resultado fue sin duda exitoso pues consistió en la aplicación de varias actividades divertidas que rompieron con la rutina tradicional del aula, promoviendo la participación activa de los estudiantes volviéndolos elementos clave de su propio aprendizaje, (premisa fundamental de la teoría del constructivismo en la que nos apoyamos) lo que a su vez se tradujo en un aprendizaje significativo de este periodo de la Historia de México en particular, y en la construcción de una mirada distinta del pasado y de lo que es la Historia como Disciplina en general.

Particularmente la unidad de aprendizaje implicada en la presente intervención educativa es la asignatura de Historia de México: Bloque III. Del México independiente al inicio de la Revolución Mexicana (1821-1910), Tema: Cultura, Subtemas: Asociaciones e institutos de ciencias y artes, Paisajismo en la pintura, Influencias y modas extranjeras y Politización: prensa y folletería. Que corresponde al Programa de Estudios de Historia (2011) para la educación básica

y tiene como finalidad el estudio de las características de la cultura, el arte y la educación durante el Porfiriato en siglo XIX.

El trabajo está estructurado en cuatro capítulos: el primero incluye los siguientes apartados: cuál es la problemática detectada en el aula, donde nace la pregunta de investigación y cuál es el problema de estudio, algunas ideas que permiten realizar una problematización acerca la falta de interés, la apatía y desmotivación por el aprendizaje de la historia de los alumnos del grupo de 3o sección D. También se presentan los objetivos que se derivan de los apartados anteriores, los métodos e instrumentos utilizados para la recopilación y análisis de la información, los participantes o población y muestra, el Marco teórico que son los supuestos teóricos que sostienen, dan sustento y rigor académico a la presente intervención educativa, así mismo en la justificación se incluyen las ideas con las que se justifica la pertinencia de la realización del estudio de este Caso Práctico.

En el segundo capítulo está relacionado con la revisión de literatura referente a los Juegos de Simulación Histórica como estrategia didáctica para despertar la motivación y el interés de los alumnos en la Historia de México.

El tercer capítulo describe claramente las estrategias planeadas para mejorar la motivación e interés de los alumnos de 3o sección D por aprender temas históricos, esto es, las estrategias diseñadas que son el programa de actividades de esta intervención educativa, así como el diario de campo de las observaciones de aula y las fotografías e imágenes que se presentan como evidencia de la intervención.

Y por último el cuarto capítulo se refiere a las reflexiones finales respectivamente.

A continuación explicaremos y desarrollaremos de manera más detallada cuál es la problemática detectada en el aula, los objetivos, la población y muestra, los instrumentos, el marco teórico y la justificación que sostienen la presente intervención educativa.

**CAPÍTULO 1:
EL PROBLEMA DE ESTUDIO**

CAPITULO I

1.1 Planteamiento del problema

Pregunta de investigación

¿Qué tan factible es diseñar estrategias basadas en juegos de simulación histórica, actividades lúdicas y en visitas a lugares emblemáticos para aumentar la motivación e interés de los alumnos de 3o sección D por aprender temas históricos?

Hipótesis

Si la historia se torna aburrida para los alumnos es porque muestran apatía, desinterés, porque no interactúan, actúan ni intervienen en su propio aprendizaje, se vuelven actores pasivos, luego entonces los Juegos de simulación histórica, las actividades lúdicas y las visitas a lugares emblemáticos; pueden ayudar a resolver la apatía, pasividad y desinterés de los educandos, ayudándonos a establecer una dinámica atractiva y divertida que combata el aburrimiento.

En la práctica docente se desarrollan muchas situaciones que el maestro a través de la experiencia aprenderá a llevar y resolver según su criterio, así mismo, comprende la tarea profesional que diariamente realiza en el aula, puesto que esta es el lugar adecuado donde se desarrolla la educación; dicha práctica es la manera de aplicar los saberes teóricos en el quehacer docente dentro del aula.

El aula es el lugar en el que suceden muchas cosas de forma simultánea, inesperada y con gran rapidez, sin que a menudo sea posible predecir o pronosticar qué es lo que va a suceder ante una situación, no obstante como profesionales de la enseñanza se debe tener en cuenta que los alumnos construyen aprendizajes significativos y que son capaces de comprender y asimilar hechos y procesos históricos.

Todo docente o profesional de la educación debe hacer una reflexión sobre las prácticas docentes o las prácticas de enseñanza que se emplean en la escuela para posibilitar los

aprendizajes en los alumnos, esto es, desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar, que en palabras de Perrenoud (2007:45): “se trata de una postura y de una práctica reflexivas que son la base de un análisis metódico, regular, instrumentado, sereno y efectivo, disposición y competencia que normalmente se adquiere a base de entrenamiento intensivo y voluntario”.

De acuerdo a la experiencia propia con la práctica docente, se pone de manifiesto que la falta de interés por parte de los alumnos al abarcar temas históricos en el salón vuelve la clase aburrida o tediosa en ciertos momentos para los alumnos, quienes muestran poca capacidad de asombro, ya que la generación actual pertenece a la época del siglo XXI en la que nos encontramos ante un mundo globalizado en el cual se integran las nuevas tecnologías, pero los alumnos ven al internet no como una herramienta de aprendizaje sino como “San Google y Wikipedia lo hacen todo por mí”.

A la hora de encomendar una tarea de investigación, denoto que existe ausencia de reflexión ya que la mayoría están acostumbrados a “bajar” las tareas para “copiar/pegar”, en vez de investigar, llegar a sus propias conclusiones y elaborarlas ellos mismo. Esto conlleva a un uso inadecuado de las nuevas tecnologías, a un momento donde solo adquieren información, pero no la procesan ni la aplican.

De igual forma, la enseñanza de la Historia de México con frecuencia puede llegar a convertirse en un momento tedioso, pesado o contradictorio para los docentes que la impartimos en el sentido de que los alumnos se sienten desanimados y aburridos para aprender dichos temas; han sido diversas y variadas las estrategias de enseñanza que se han puesto en práctica para inducir y motivar el aprendizaje de la historia y que los alumnos se sientan atraídos hacia la misma.

Algunas estrategias que desde la teoría constructivista del aprendizaje, entendido éste como un proceso activo en el que los estudiantes construyen nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos actuales y pasados (Pimienta:2008:9) y que aborda este autor son: ... “*ensayo, lluvia de ideas, preguntas guía, cuadro sinóptico, diagramas, PNI (positivo, negativo,*

interesante), cuadro comparativo, mapas cognitivos, QQQ (qué veo, qué no veo, qué infiero), SQA (qué se, qué quiero saber, qué aprendí), técnica UVE, historieta, comic, analogías, hipertexto, mapas mentales”. Todas estas estrategias de enseñanza funcionan si se planifican de manera creativa y se implementan en el aula con los alumnos de forma innovadora y pertinente.

El profesor es una figura importante en el proceso de aprendizaje de los alumnos, su función es organizar, sistematizar y evaluar los saberes de los alumnos para abonar a la construcción de nuevos conocimientos, a través de situaciones de aprendizaje que resulten retadoras e interesantes para los alumnos. Lo anterior hace reflexionar sobre la práctica docente y visualizar que si no se organizan las situaciones de aprendizaje que atraigan a los alumnos, que los haga contextualizar y vivenciar los hechos que sucedieron en el pasado, será difícil que sientan empatía con la historia de México.

En varias ocasiones se presentan aspectos que desvían al docente de esta intención y que afectan en la consecución de los aprendizajes esperados con los alumnos, es ahí donde estriba resolver la problemática que como docente se ha identificado, algunas veces la imposibilidad material y técnica de abarcar en un 100% los contenidos del programa de estudios, hay temas que se ven someramente con los educandos o bien las situaciones de aprendizaje planteadas no conllevan al logro de tal fin. En muchas ocasiones aspectos de índole institucional como las tareas de la “Ruta de Mejora” para trabajar actividades de lectura, de comprensión lectora y matemáticas, generan una carga excesiva de contenidos para abordar en las sesiones de clase.

Existen agentes o aspectos relacionados con el alumnado, que se presentan en el aula que desvían del logro educativo, por ejemplo, aspectos psicosociales presentes en los alumnos como son que se distraen fácilmente, se encuentran absortos en sus pensamientos, conductas disruptivas que rompen con la dinámica de la clase, o simplemente no muestran interés por las actividades de aprendizaje o siquiera por sus estudios.

Respecto a situaciones familiares, hay poca o nula participación de los padres de familia en los procesos educativos de sus hijos, la economía familiar dificulta que los alumnos lleven

materiales para trabajar en clase, abuso de las nuevas tecnologías como el uso excesivo e inadecuado del celular tanto en clase como en el hogar, ausencia de reglas, normas y límites en casa; todo ello se pone de manifiesto en las conductas presentadas por los alumnos y en las relaciones interpersonales que establecen con sus pares y con los maestros.

Estudios recientes indican que: “es importante fijar aquellos factores que impiden los aprendizajes correctos en el alumnado, y los define como los relacionados con factores personales, cognitivos, afectivo-motivacionales, familiares, uso abusivo de la memoria no comprensiva, entre otros” (Pleguezuelos, 2012, p.7-12).

La problemática planteada de la desmotivación que se observa hacia el estudio de la historia no es un problema, que desde mi particular punto de vista se pueda atribuir del todo al alumno o al maestro, más bien es una cuestión de índole social y cultural, porque con el paso del tiempo, han surgido generaciones de jóvenes más conectadas a la tecnología, que desafortunadamente no se interesan por conocer los acontecimientos del pasado, su relación con el presente para comprenderlo y saber cómo mejorar el futuro.

Por ende la falta de interés, la apatía y desmotivación por el aprendizaje de la historia de los alumnos del grupo de 3º sección D, es un problema en el que como docente debe ser foco de atención, por lo que es pertinente la intervención educativa que se planteara para así atender esta necesidad; con la finalidad de encontrar estrategias innovadoras y atractivas que hagan nacer en el estudiante un genuino interés y motivación por los aprendizajes históricos.

Por ello se buscará diseñar diversas estrategias de enseñanza – aprendizaje, basadas en juegos de simulación histórica y actividades lúdicas, además de visitas a lugares emblemáticos, en las que los alumnos tendrán la posibilidad de sentirse parte de la historia representando personajes, de tomar y compartir evidencias de los sitios históricos visitados, para así conocer aspectos de la cultura y el arte del siglo XIX durante la época del Porfiriato, ya que es la unidad de aprendizaje que se abordará en el Caso práctico y con la intervención educativa.

Se ha pensado en la posibilidad de enseñar historia a través de los juegos de simulación histórica ya que permitirán recrear y emular situaciones del pasado, por medio de esta estrategia interactiva los alumnos, podrán representar un acontecimiento o proceso histórico de forma real o hipotética utilizando el alumnado su creatividad e imaginación. Además de que posibilitaran desarrollar en los alumnos habilidades para la investigación y la reflexión históricas, a partir de generar empatía y cercanía con los personajes, acontecimientos del pasado o con las formas de vida de otros tiempos; también permitirá a los alumnos situarse y vivenciar un acontecimiento, hecho o proceso; para que ellos se sientan parte de la época que se va a reproducir.

Los juegos de simulación histórica se basan en dramatizaciones o representaciones diversas que se van a realizar con los alumnos en el aula, existen diversos ejercicios de simulación que se pueden emplear por ejemplo un programa radio o televisión, como puede ser un noticiero histórico en el que los alumnos pueden presentar entrevistas, comerciales, enlaces, entre otros. Otro ejemplo son las representaciones de la época cuyo fin será representar una época histórica determinada, los alumnos pueden elaborar vestuario, escenografía relacionada con el periodo, además de realizar las actuaciones que den muestra de los aprendizajes que han logrado sobre el tema.

Se consideró que mediante las actividades lúdicas que se proponen realizar en esta propuesta de intervención educativa, los alumnos tendrán la posibilidad de interactuar con sus pares de forma divertida y amena, generara el gusto de implicarse en una actividad que les produzca placer y al mismo tiempo la utilización y adquisición de conocimientos. Permitirá potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje, implicando romper con los modos tradicionales de enseñanza para que la historia les resulte significativa.

Así mismo, con las visitas a lugares emblemáticos o lugares históricos, los alumnos podrán darse cuenta de que estos lugares guardan y muestran vestigios de la actividad humana de otras épocas, las visitas facilitan a los alumnos conocer el pasado, acrecentando en ellos habilidades de empatía e imaginación histórica, así como nociones de cambio, permanencia y continuidad. Permitirá a los alumnos interesarse por el pasado, observando de primera mano las

características de los lugares, reconocer que dichos lugares históricos son parte del presente y que se encuentran vigentes; con el fin de que comprendan por qué forman parte del patrimonio cultural.

Las unidades de análisis que formaran parte del estudio será una parte del grupo que abarcará un total de 15 alumnos del grupo de tercer grado sección D de la Sec. Gral. No. 6 “México” del municipio de Durango, en el Estado de Durango, ya que son los que presentan menor interés y mayor dificultad para desarrollar competencias y aprendizajes históricos.

1.2 Objetivos

✚ Diseñar estrategias que despierten el interés y la motivación por la Historia de México en los estudiantes de tercer grado sección D de la Escuela Secundaria General No. 6 “México” del municipio de Durango, en el Estado de Durango.

✚ Diseñar estrategias que combatan el aburrimiento y el tedio en la Asignatura de Historia de México.

✚ Diseñar propuestas educativas que mejoren el aprendizaje y el interés de los alumnos en la Asignatura de Historia de México.

✚ Estudiar propuestas metodológicas y pedagógicas para mejorar mi papel como docente.

1.3 Métodos e instrumentos

El caso práctico se abordará con una metodología de trabajo desde el enfoque cualitativo, que se basara en una metodología comprensiva, cuya finalidad es evaluar o explicar un fenómeno, ya que con el estudio se encamina a encontrar las estrategias adecuadas, atractivas e innovadoras que posibiliten aumentar el interés y motivación en los alumnos por aprender temas históricos.

Instrumentos

Los instrumentos que se utilizarán para la recopilación y análisis de la información, son de corte cualitativo y consistirán en cuestionarios y encuestas, entrevistas estructuradas y la observación participante: videograbaciones y fotografías.

Fernández (2006) señala que para el análisis de los datos se utilizara la metodología de la investigación cualitativa de la siguiente manera la captura de la información se hace a través de diversos medios. Específicamente, en el caso de entrevistas y grupos de discusión, a través de un registro electrónico (grabación en cassettes o en formato digital). En el caso de las observaciones, a través de un registro electrónico (grabación en vídeo) o en papel (notas tomadas por el investigador). En el caso de documentos, a través de la recolección de material original, o de la realización de fotocopias o el escaneo de esos originales. Y en el caso de las notas de campo, a través de un registro en papel mediante notas manuscritas.

1.4 Población muestra

La Escuela Secundaria General No. 6 “México” de Durango, Dgo., se encuentra en una zona urbano-marginal de la ciudad, está considerada en un nivel socioeconómico medio-bajo y bajo. Cuenta con una población estudiantil de 580 alumnos de los cuales 199 son de 1º, 218 de 2º y 163 de 3º mismos que son atendidos en el turno matutino, la plantilla laboral está integrada por Directora, subdirector, coordinador académico, personal de apoyo y asistencia educativa y una plantilla de 35 docentes frente a grupo.

Las unidades de análisis participantes en el Caso práctico, en un principio se tuvo la creencia de que sería factible trabajar con los 36 alumnos que conforman el grupo de 3º de secundaria, sección D; pero conforme se ha ido avanzando en el planteamiento del caso práctico, se consideró reducir el universo de análisis a 15 participantes porque se valora que son los que tienen mayores necesidades de aprendizaje. El total de participantes se encuentran en edades entre los 14 y 15 años y pertenecen a la clase social de nivel socioeconómico medio-bajo y bajo, y tienen distintos promedios escolares; de la Escuela Sec. Gral. No. 6 “México”, turno matutino de Durango, Dgo.

El estudio minucioso de las características de la población sobre la que se destinó la aplicación de las dinámicas y actividades diseñadas, me permitió conocer a profundidad no solo las problemáticas que presenta, sino los gustos y preferencias de los alumnos, las habilidades y talentos potenciales y los puntos débiles sobre los que se debía trabajar, al mismo tiempo que me permitió idear de qué manera realizar la intervención, es decir me permitió diseñar una serie de estrategias en que se podría llevar a cabo la aplicación de un programa de actividades ideal para esta población determinada; por ello a continuación se brindará un estudio detallado de las características de la población sobre la que se llevó a cabo la intervención educativa, con el objetivo de que el lector entienda mejor con qué población trabajé y cuál es el sentido del programa de actividades diseñadas.

En lo referente a la infraestructura la escuela secundaria presenta varias carencias notorias que no la hacen muy agradable o atractiva para la comunidad, prefiriendo inscribir a sus hijos en otras escuelas cercanas; cuenta con 18 aulas con buena ventilación e iluminación regular pues faltan focos, en tiempo de frío son muy helados, 1 laboratorio con carencias de material, una biblioteca equipada tv y reproductor de DVD, baños en regulares condiciones, talleres de secretariado, dibujo, mecánica, corte y confección, con carencias de materiales y en regulares condiciones, un aula de HDT y dos salones acondicionados como aulas de HDT, los cuales han sufrido robos de equipos de cómputo.

Hace aproximadamente tres meses se logró la construcción de una velaría en el patio cívico, las bardas de la institución están deterioradas, algunas a punto de caer, a medio terminar y sin dalas; esto representa un foco de inseguridad ya que personas externas se brincan las bardas e ingresan a la secundaria para hacer desorden, provocar riñas o conflictos, se ha tenido extrema vigilancia por parte de prefectura, dirección y docentes; o en ocasiones se ha tenido que llamar a la policía para que auxilien a la institución, también se presenta el problema de que los alumnos las saltan para escapar de la escuela.

En cuanto al mobiliario faltan sillas para los alumnos y el que se tiene no está en condiciones favorables, los pintarrones de la mayoría de las aulas se encuentran en buenas condiciones, las sillas y escritorios de los maestros algunos están en condiciones regulares.

Como se percibe, la institución se encuentra en una zona donde se presentan situaciones de delincuencia. Las características del entorno social donde está ubicada la secundaria es que presenta un alto índice de robos en la zona, pandillas, narcomenudeo, desintegración familiar, desempleo de los padres, violencia intrafamiliar, drogadicción y/o alcoholismo de alguno de los padres, ausencia de padres en el hogar debido a que tienen que trabajar para sostener el hogar delegando la responsabilidad del cuidado de sus hijos a los abuelos paternos o maternos, hay poco interés de los padres de familia en la superación de sus hijos, ausencia de límites en el hogar, padres que en ocasiones no atienden los llamados que se les hacen por parte de la escuela para tratar asuntos relacionados con la disciplina de sus hijos, o no acuden a recoger la evaluación bimestral.

Respecto al nivel de estudios, la mayoría de los padres de familia tienen estudios concluidos de primaria o secundaria, algunos con nivel de bachillerato y pocos papás estudiaron una licenciatura. La mayor parte de las familias de los alumnos están ubicadas en un nivel socioeconómico medio-bajo o bajo, se auto emplean con algún negocio propio carpintería, herrería, venta de alimentos, o bien trabajan como obreros en maquilas o en albañilería, lo que se traduce en una carencia de seguridad económica y social.

Los padres de familia sostienen a sus hijos en medio de carencias económicas o con el salario mínimo semanal; así mismo, existe un alto índice de marginación y pobreza. Hay un total de 59 alumnos que trabajan como “cerillos o empacadores” en centros comerciales o bien ayudan en algún taller o carpintería para apoyar con el sostenimiento de su hogar. En general se observa que los alumnos no presentan altas expectativas hacia sus estudios, no tienen aspiraciones de superación personal o profesional, ya que muchos manifiestan que prefieren trabajar a estudiar porque no se les hace importante tener un certificado.

El grupo de 3° sección D está integrado por 36 alumnos: 20 hombres y 16 mujeres; en las entrevistas aplicadas al grupo, la mayor parte de los alumnos refiere vivir con su familia compuesta por papá, mamá y hermanos, aunque se detecta que 2 alumnos viven con sus abuelos, 3 únicamente con su madre y una alumna vive con su tía. En general el grupo manifiesta tener un ambiente familiar tranquilo y agradable, sin embargo por el comportamiento que manifiestan los alumnos en el aula y en la escuela como conductas y lenguaje inapropiado, la manera de enfrentar los problemas, la responsabilidad como estudiantes, pudiera ser que no es así en algunos casos. La mayor parte de los alumnos menciona que si son apoyados en sus casas para continuar sus estudios, ya sea que los ayudan con tareas, moral o económicamente.

La mayoría de los alumnos se sienten integrados, manifiestan tener buena relación con sus compañeros y están cómodos en el grupo, porque juegan, hacen desastre y platican. No obstante se ha observado que no respetan reglas y normas de convivencia, se relacionan de forma brusca y violenta entre ellos (alumnos con las alumnas y viceversa), se faltan continuamente al respeto y en los juegos que ellos mencionan algunas veces pasan a mayores, ya que son impulsivos, en ocasiones tienen consecuencias tanto físicas como en la infraestructura del plantel. Alrededor de 10 alumnos son muy irrespetuosos(as) con sus compañeros y maestros, otros 10 son muy tímidos.

La mayor parte del grupo atribuye a factores que impiden su buen desempeño escolar a que se distraen fácilmente, flojera, pasar mucho tiempo en el celular, jugar en clase, no poner atención, uso excesivo de internet y algunas amistades con las que se relacionan; en las observaciones realizadas se ha detectado que además podría deberse a que presentan indisciplina, falta de valores y reglas, constante inasistencia de algunos alumnos, y otros se echan “la pinta” no entrando a algunas clases durante el día.

Referente al diagnóstico de Canales de Percepción aplicado se obtuvieron los siguientes resultados, encontrándose presentes los cuatro canales y la combinación de varios de ellos en los alumnos:

Canal de Percepción	Alumnos
AUDITIVO-KINESTÉSICO	3
KINESTÉSICO	6
VISUAL	13
AUDITIVO	7
VISUAL-AUDITIVO	4
VISUAL-KINESTÉSICO	3

El estilo de aprendizaje que predomina en la mayor parte del grupo es el VISUAL y está basado en la vista, se identifica a los alumnos con las siguientes características de acuerdo a la clasificación del modelo de Felder y Silverman citados por Ventura (2014) en su gran mayoría recibe la información de manera visual, procesan la información de manera activa es decir, retienen mejor la información cuando hacen algo activo con ella, necesitan estar discutiendo y compartiendo entre ellos, lo que caracteriza al grupo impactando en su desenvolvimiento, no logran estar en silencio al introducir un nuevo tema ya que aprenden mejor activamente. En el grupo se encuentra tres alumnos con necesidades educativas especiales, diagnosticados un alumno con enfermedad crónica (diabetes), una alumna con discapacidad intelectual moderada y otra con discapacidad intelectual grave.

El 70% del grupo no muestra gran interés por sus estudios, no repasan materias en casa. La mayoría en un 85% no dedica tiempo suficiente a repasar sus materias o a realizar tareas, el 15% si lo hace. Así mismo no tienen hábitos de estudio bien definidos (como prepararse para un examen, elaborar un proyecto, organizar el tiempo para dedicarle a cada asignatura). En general no saben cómo organizar el tiempo extraescolar, pasan bastantes horas en la computadora o usando el celular, en videojuegos, andar en la calle, entre otros. Se ha observado que un 60% alumnos asisten desvelados a la escuela o con hambre, lo cual afecta gravemente su desempeño y rendimiento en clases, ya que se les nota cansados, desinteresados, distraídos y sin ganas de realizar o participar en las actividades de aprendizaje.

En la integración a la dinámica escolar de los alumnos del grupo de 3° D, se observa que se les facilita el trabajo en equipo, algunos integrantes del grupo les gusta realizar exposiciones orales, otros saben utilizar las tecnologías pero no siempre las usan para la elaboración de trabajos y proyectos de clase. No son muy participativos, pero si se les pregunta de manera individual, pueden hablar de algún tema en particular de manera acertada. En la producción de textos escritos tienen dificultad para la redacción de textos ya que no consolidan su dominio de la escritura, es decir, les es más fácil dar su opinión acerca de un tema de manera verbal que de forma escrita.

En lo relativo a problemáticas detectadas que se relacionen con el aprendizaje de la Historia, en el examen de diagnóstico aplicado se observa que cuentan con saberes previos como identificar hechos relacionados con la independencia, las guerras con Francia y E.U.A, la primera y segunda guerras mundiales, identifican algunos personajes de la historia de México pero no los relacionan con el proceso histórico correctamente, ya que confunden los personajes de la Revolución mexicana como participes en la independencia de México y viceversa; también presentan ciertas dificultades para organizar por etapas y cronológicamente, analizar causas y consecuencias, habilidades cartográficas para localizar, comparar y representar hechos y procesos históricos, dificultad para el análisis y manejo de fuentes de información histórica. Así mismo demuestran poco interés por actividades y temas históricos y consideran que la historia es aburrida y difícil.

1.5 Marco Teórico

El rol del docente juega un papel muy importante dentro de la enseñanza ya que es el encargado de aplicar la metodología adecuada para poder facilitar el aprendizaje en los alumnos. Dentro de esta debe de buscar, seleccionar y crear diversas estrategias de enseñanza–aprendizaje para que sus alumnos puedan aprender. Dichas estrategias serán las encargadas de generar en los alumnos diferentes destrezas y habilidades cognitivas. Como señala claramente Onge (2000:16): “entonces, el captar la atención de los alumnos se convierte en un objetivo por alcanzar y no se consigue por el solo contenido, sino por la estrategia educativa que constituye el método de enseñanza de la profesora y del profesor”. Para el autor en muchas ocasiones los profesores confunden el término “enseñar” con explicar, exponer, enunciar, proponer, etc. y piensan que con el entusiasmo y el dominio que tienen de su disciplina son suficientes para garantizar la eficacia de la enseñanza.

En las últimas décadas de siglo XX y principios del siglo XXI, a lo largo de los últimos años los modelos educativos en nuestro país han cambiado notablemente, ya que por las reformas educativas que se han impulsado exigen que las formas de enseñar salgan del modelo tradicional, además de programas de actualización magisterial, han surgido nuevos métodos de enseñanza y corrientes basadas en el comportamiento de las personas.

En el apartado anterior se planteó que la problemática detectada en la unidad de análisis donde se llevará a cabo la propuesta de intervención, es generar estrategias para favorecer el interés y motivación en el aprendizaje de temas históricos; por ello es necesario analizar los planteamientos teóricos que darán sustento al Caso Práctico como apoyo para la conceptualización de la problemática educativa detectada.

A continuación se hablará en particular del constructivismo que es el principal enfoque educativo que sustentará el Caso Práctico, por ser la que se encuentra presente en el modelo educativo actual de nuestro país. Se explicará la corriente psicopedagógica de la Teoría sociocultural de Vigotsky, que desde mi punto de vista es la principal doctrina relacionada con el constructivismo.

1.5.1. La teoría sociocultural de Vigotsky

El psicólogo Lev Vygotsky (1896– 1934) en su teoría explica el aprendizaje y lo caracterizaría como una construcción en la que participan de manera conjunta el individuo y la sociedad, y que tiene diversas manifestaciones. (Kritt, 2013, p. 20) Vygotsky explicó cómo puede influir la cultura y la sociedad en el desarrollo cognoscitivo, en el campo de la enseñanza se explica como un proceso de construcción social entre el profesor, los alumnos y los contenidos de aprendizaje.

De acuerdo con Vigotsky citado por Bodrova y Leong (2004:9) “el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y creencias, tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto social forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos. Por contexto social entendemos el entorno social íntegro, es decir, todo lo que haya sido afectado directa o indirectamente por la cultura en el medio ambiente del niño”.

De lo anterior se infiere que en el aprendizaje sociocultural de cada individuo interviene el medio en el cual se desarrolla. Según Becco (2011:1): “el conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social... Para Vygotsky, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el plano individual”.

Uno de los aportes más significativos de la teoría de Vygotsky al campo educativo es la zona de desarrollo próximo, el autor planteaba la idea de que esta: “designa las acciones del individuo que al inicio él puede realizar exitosamente sólo en interrelación con otras personas, en la comunicación con éstas y con su ayuda, pero que luego puede cumplir de forma totalmente autónoma y voluntaria”. (Chaves: 2001:62).

Para Vygotsky citado por Onrubia (2007:104) en Constructivismo en el aula, la zona de desarrollo próximo se define como: “la distancia entre el nivel de resolución de una tarea que una

persona puede alcanzar actuando independientemente y el nivel que puede alcanzar con la ayuda de un compañero más competente o experto en esa tarea”. Entendido de otro modo en palabras de (Newman, Griffin y Cole, 1991): “es el espacio en que, gracias a la interacción y la ayuda de otros, una persona puede trabajar y resolver un problema o realizar una tarea de una manera y con un nivel que no sería capaz de tener individualmente” (Onrubia, 2007, p.105). Es decir, que el alumno no puede aprender por sí solo o resolver un problema por sí mismo, para ello, necesita de alguien (maestro o sus compañeros más competentes) con mayor conocimiento para poder realizar una tarea.

En palabras de Díaz (2002:11) “el alumno no construye el conocimiento en solitario, sino gracias a la mediación de los demás y en un momento y cultural particular... es... el docente ejerce una importante función de mediación entre el alumno y el conocimiento”. Entonces se puede afirmar que es el docente quien ayuda al alumno a construir o avanzar mediante el proceso de andamiaje, el maestro se constituye como mediador para que el alumno avance de su zona de desarrollo real hacia la zona de desarrollo próximo; “cuando se enlazan ambos, el desarrollo real con el próximo, se da paso a la zona de desarrollo potencial, que es la distancia entre las dos anteriores y es cuando se adquiere el aprendizaje”. (Coll, 1997, p. 104)

1.5.2. Vigotsky y su teoría constructivista del juego

Para Vigotsky el juego es significativo cuando el niño se siente parte de la situación y no solo en el plano imaginario sino hasta un plano más real; es decir, para un niño de tres años el juego aun en esa edad no adquiere significado, porque a esa edad todo lo imagina, porque todo lo crea en su mente, pero para un niño en edad escolar o de secundaria, el juego ya es una situación más compleja, porque tiene que verse en el juego como si fuera parte de esa situación. De esta manera el juego le ayudará a desarrollar muchas habilidades mentales y cognitivas. Siguiendo las ideas de este teórico:

...el juego no es el rasgo predominante de la infancia sino un factor básico en el desarrollo...no es el tipo de actividad predominante en la etapa preescolar...el juego resulta factible: de este modo, el juego crea una zona de desarrollo próximo...El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. Sólo en este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño... Desde el punto de vista del desarrollo, el hecho de crear una

situación imaginaria puede considerarse como un medio de desarrollar el pensamiento abstracto...
(Vygotsky, 1982, p.154-157)

El juego es un medio para facilitar el aprendizaje, al enfrentarse a situaciones que involucran la actividad lúdica facilita en los alumnos la integración social, el desarrollo de destrezas, como habilidades, además de que puede promover la formación de valores y el desarrollo cognoscitivo en la persona. En palabras de Montañés *et al.* (2000):

Habitualmente se le considera como una actividad contrario al trabajo y relacionada con la diversión y el descanso. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

Para Kritt (2013:20-21) explica el juego imaginativo como una herramienta de socialización y aprendizaje, al respecto expresa:

...el juego es un elemento que contribuye de forma decisiva al desarrollo cognitivo y social... prepara al niño para ver más allá de las realidades actuales de la sociedad..., tiene potencial de constituir el comienzo de la socialización hacia la participación plena en una sociedad democrática.

1.5.3. Moritz Lazarus: Teoría de la relajación

Ahora bien, en el Caso práctico se aborda la idea de diseñar estrategias de enseñanza basadas en el juego, un autor que realizó estudios sobre la importancia de del juego en el proceso de aprendizaje es Moritz Lazarus (1824-1903) quien se enfoca en la relajación como factor importante del juego. Para Giner Llenas (2008) quien explica

Según la teoría de Lazarus:

...el juego no produce gasto de energía sino que es un sistema para recuperarla cuando la necesitamos o cuando estamos decaídos. El juego rompe con el trabajo y las actividades cotidianas, permitiéndonos descansar, distraernos y liberarnos del stress...y con los niños que, cuando salen al patio a jugar, se liberan y descansan de la tensión provocada por las tareas escolares.

Siguiendo las ideas de Lazarus se considera que el autor veía al juego como una manera de descansar y aunque se realice una actividad física o mental en la que esté involucrado el juego,

esto no significa un desgaste, sino más bien lo concibe como una manera de distracción y de disfrutar. Para la intervención educativa que se va a realizar sirve de base este sustento ya que a través de estrategias basadas en el juego se convertirá para los alumnos en una actividad interesante y atractiva, que permitirá salir de la rutina para realizar acciones divertidas, en este caso a través del juego se fomentara la adquisición de aprendizajes significativos de la asignatura de Historia de México.

1.6 Justificación académica y personal

A partir de la ubicación del aburrimiento como principal problemática al momento de enseñar Historia, es fundamental e indispensable que los docentes diseñemos estrategias lúdicas y didácticas que motiven a los estudiantes convirtiéndolos en los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje y despojándolos del rol pasivo de la enseñanza tradicional.

La presente intervención educativa es no solo importante sino necesaria para todo docente de la Historia, pues en la actualidad se ha vuelto necesario y urgente pensar en implementar actividades en donde los alumnos abandonen el papel pasivo de simples receptores y se vuelvan los ejes rectores de su propio aprendizaje. El juego y la simulación histórica ofrece esta opción. De ahí la importancia y la utilidad de esta intervención educativa.

A partir de observar que el aburrimiento invade la clase de historia, se propone en este trabajo como necesidad primordial la de plantear estrategias y dinámicas lúdicas que hagan partícipes a los estudiantes de la construcción de su propio aprendizaje con la intención de generar un aprendizaje significativo que vaya más allá de dar por visto un tema o unidad determinado del programa escolar, sino que verdaderamente genere un gusto por la Historia, y promueva conciencia histórica entre los estudiantes.

Es importante la presente intervención basándose en la teoría del constructivismo, donde los alumnos a través del juego y la simulación histórica serán constructores de sus propios aprendizajes y conocimientos. Cabe mencionar que el juego no es muy tomado en cuenta por los docentes como metodología de enseñanza; la utilidad de esta intervención servirá para mostrar si

verdaderamente es eficaz y relevante utilizarlo con fines educativos, para que los alumnos aprendan y adquieran nuevos saberes.

Además de que en la enseñanza de la historia dentro de un salón de clases, influyen diversos factores que pueden ser asociados al docente y a los alumnos; por ejemplo la motivación, las relaciones interpersonales entre pares y con el maestro, los ambientes de aprendizaje de la asignatura de historia que se generan o no, el contexto familiar, social y cultural de los alumnos y sobretodo la metodología de trabajo que se utiliza en el aula. Todos estos elementos pueden influir de manera positiva o negativa en el aprendizaje, ellos serán en buena medida los que propicien que los alumnos se involucren e interesen activamente durante las sesiones de clase.

Esta intervención está debidamente justificada su utilidad, ya que es el docente quien representa un papel importante en la dinámica escolar, pues él es el principal responsable de realizar una pertinente mediación pedagógica, así como de presentar a los alumnos actividades retadoras e innovadoras, donde incluya nuevos métodos educativos como el uso de juegos de simulación histórica; cuyo principal objetivo tiene que ser lograr capturar el interés de sus alumnos, ya que día a día los alumnos están cansados de realizar las mismas actividades durante la jornada diaria, esto va desde la organización del espacio de aula, el acomodo del mobiliario y si las actividades van más allá de las cuatro paredes del salón hacia otras áreas con que cuenta la escuela, además los materiales, los recursos didácticos que emplean los docentes, no siempre son los adecuados para establecer una correcta intervención.

Particularmente en mi experiencia como estudiante de secundaria tuve un maestro de historia que cotidianamente presentaba una clase aburrida y tradicionalista, en la que como alumnos permanecíamos estáticos escuchando la clase, participábamos memorizando información histórica y diariamente el maestro solicitaba la clase de manera oral, recuerdo que tenía que memorizar muy bien fechas y personajes, pues el no hacerlo ameritaba una sanción; sin embargo todo esto no significó que no aprendiéramos o que fuera del todo una mala forma de enseñar, pero, en la actualidad, el modelo educativo se ha transformado para mejorarlo y

demanda de los docentes romper con los esquemas tradicionales de enseñanza para transitar hacia la enseñanza de una historia más de carácter interactivo y formativo.

Como docente me doy cuenta de la importancia que tiene la enseñanza de la asignatura de Historia de México, hay que enseñar a los alumnos a conocer nuestro pasado para enfrentar y resolver las problemáticas actuales presentes en la sociedad, valorar el patrimonio cultural, conservarlo y compartirlo con las nuevas generaciones.

También es de suma relevancia enseñar a los alumnos que la función de la historia no solo se limita a que ellos estudien cómo era el pasado, sino que, la enseñanza de la historia en secundaria debe ayudar a formar conciencia en los jóvenes, como ciudadanos que piensen por sí mismo, siendo críticos, analíticos y reflexivos; para que adquieran conciencia social de los verdaderos conflictos que vivimos en la sociedad y que los alumnos tomen conciencia de su realidad y traten de transformarla para mejorarla.

Sin embargo las generaciones de hoy no están muy interesadas en la historia porque tienen otros intereses que los llegan a distraer ampliamente; como lo son las redes sociales, la mensajería instantánea, la televisión, los videojuegos, entre otros; además se tiene la creencia de los alumnos que pensar en aprender historia es sinónimo de “aburrido”. Aunado a que el contexto social y cultural en el que se desenvuelven los alumnos influye en la motivación por aprender dichos contenidos.

Por lo tanto, el motivo de implementar el plan de actividades diseñadas en esta intervención educativa con los alumnos de 3er. grado sección D, de la Sec. Gral. No. 6 “México” de Durango, Dgo., es generar estrategias didácticas que den como resultado la mejora del interés y motivación de los alumnos para que se involucren activamente en el aprendizaje de temas históricos, para lograr que desarrollen la capacidad de análisis, despertar su creatividad, el trabajo autónomo, la interacción con sus pares, pero sobretodo generar empatía y gusto por la historia y los alumnos adquieran aprendizajes verdaderamente significativos.

Todo lo anterior es importante lograrlo a través del uso de los juegos de simulación histórica de una forma lúdica, para que se generen en el aula y con los alumnos situaciones de aprendizaje más motivantes, propiciando así, que el clima del aula cambie, provocando que los alumnos asuman un rol más participativo, despertando su curiosidad, interés, confianza en sí mismos, alegría, motivación por aprender. Las actividades diseñadas darán a los alumnos confianza, seguridad, así como autonomía dentro del desarrollo de las actividades lúdicas para que se sientan miembros activos del proceso de aprendizaje.

Finalmente el plan de actividades cimentadas en los juegos de simulación histórica, es importante, porque ayudará para futuras investigaciones y en caso de que los resultados sean positivos, servirá para que más docentes tengan a la mano una herramienta pedagógica que les ayude a poner en práctica su creatividad para buscar nuevas maneras de planificar y plantear sus clases, echando mano de métodos más innovadores y con prácticas docentes más flexibles.

CAPÍTULO 2:
LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN HISTORICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA DESPERTAR LA MOTIVACION EN LA HISTORIA

CAPÍTULO 2

2.1 Los juegos de Simulación Histórica

En este capítulo se hablara de la estrategia didáctica de enseñanza que se utilizó principalmente en esta intervención educativa.

Los juegos de simulación histórica son un método interactivo de aprendizaje, en los que los alumnos son el centro de las actividades y se basan principalmente en la interacción, intercambio y cooperación entre pares. Es propiamente una técnica didáctica novedosa e innovadora que se encuentra ligada al pensamiento crítico y a las teorías del constructivismo, ya que para motivar a los alumnos es necesario recurrir a nuevas maneras de comunicar y construir los contenidos, así como nuevas formas de desarrollar las actividades, para construir los aprendizajes conjuntamente con los alumnos.

En los juegos de simulación histórica el alumno ocupa un papel central, ya que no se concibe únicamente como entes que aprenden y al docente como quien enseña, sino que mediante esta estrategia de actuación en el aula, los alumnos pasan a ser agentes activos de sus propios procesos de aprendizaje; se trata pues de partir de la premisa de que a través de las actividades lúdicas sean una manera de potenciar el aprendizaje de forma divertida y entretenida, configurando un método de enseñanza desde una perspectiva interactiva, que permite despertar la motivación, la curiosidad y la capacidad de asombro de los alumnos.

Como señala Gaité (1996:45) los juegos de simulación se caracterizan por su capacidad para crear situaciones de enseñanza-aprendizaje potenciadoras de la creatividad, el dinamismo, la multidisciplinariedad y la implicación activa del educando en la construcción de su propio saber. En concordancia con las ideas de esta autora se considera que los atributos principales de los mismos son: su alto potencial para motivar, la capacidad para despertar la actividad mental fomentando la actuación de los alumnos de forma entretenida y potencian el desarrollo de habilidades sociales como actitudes y valores.

Lo anterior toma relevancia pues se deriva de las premisas centrales del constructivismo en las que el alumno disfrutará a partir de los juegos de simulación histórica implicarse en el tratamiento del tema que se estudie, intercambiando con sus pares para tomar decisiones, obtener aprendizajes mediante la reflexión y siendo los alumnos quienes construyen el conocimiento a través de las experiencias propias y de la acción porque los estudiantes deben participar en las actividades en lugar de permanecer de forma pasiva observando lo que se les explica.

Como profesional de la enseñanza ahora puedo darme cuenta de que con frecuencia en el aula se analiza y se trata de explicar acontecimientos del pasado que ya sucedieron hace muchos años, los alumnos se encuentran ante un dilema en el que saben lo que sucedió en el pasado, gracias a la narrativa o los libros de texto porque se les cuenta una Historia, pero no se sienten parte de ese pasado, ni mucho menos se identifican con lo que ya sucedió. Pero existe una solución al problema y es justamente la simulación, considerando que es una técnica en la que los alumnos pueden reproducir una realidad sin tener esa realidad, porque dicha realidad puede referirse a un momento del presente o a diversos momentos de pasado, pero mediante la simulación los alumnos si pueden de alguna manera revivirla, representarla y vivenciarla con el objetivo de hacer más asequible su comprensión.

La simulación histórica permite a los alumnos reproducir o representar de forma simple una situación real o hipotética, para ayudar a comprender hechos o sucesos del pasado. Unida al juego, esta estrategia resulta muy completa por tener incluida la actividad lúdica. Además una ventaja es la edad en la que se encuentran los alumnos de secundaria, es una edad en la que estas actividades pueden resultar de mayor interés y divertidas, pero a la vez permite el incremento de sus capacidades, el desarrollo de su creatividad y son un agente potenciador de los procesos de aprendizaje.

Por lo tanto hacer uso de esta estrategia didáctica combinada con el juego permitirá trabajar y recrear situaciones muy motivadoras, despertando su interés por los temas a abordar; cabe señalar que de acuerdo al constructivismo los alumnos serán siempre los protagonistas y el

maestro desempeñara un papel de orientador, guía o estimulador del proceso de aprendizaje; logrando así que el aprendizaje se realice de una forma personalizada, vivencial y entretenida.

Lo anterior se hace posible con el uso de diversos juegos de simulación histórica con fines didácticos, los alumnos estarán en la posibilidad de abordar problemáticas diversas relacionadas con situaciones históricas, podrán personificar un personaje de la historia, entrevistarlo, platicar con él, por ejemplo, o bien les posibilita representar las formas de vida del pasado; permitiendo en los alumnos desarrollar la imaginación histórica, la empatía y sensibilidad con la vida del pasado, que por ende los llevará a una mayor comprensión de la vida cotidiana en distintos ámbitos como puede ser económico, político, social o cultural.

Para Gaité (1996:51-53) las ventajas didácticas de los juegos de simulación son las siguientes:

- ✚ El valor motivador que el juego tiene en todo proceso de aprendizaje.
- ✚ La capacidad que los juegos de simulación tienen para reproducir de forma simplificada la realidad y crear situaciones de empatía.
- ✚ El carácter interactivo que permiten darle a las actividades que con ellos se recrea.

En concordancia con estas ideas teóricamente los juegos de simulación permitirán colocar a los estudiantes en una situación que simula lo que ocurrió en una determinada etapa, personaje, hecho o proceso histórico. A través de la simulación los alumnos se aproximan al conocimiento y se genera una empatía histórica por los sujetos del pasado, es decir, “ponerse en el lugar de”, lo que significa que los alumnos a través de esta metodología puedan identificarse con las personas que vivieron en ese pasado que se aborda, esto con la finalidad de que puedan sentirse parte de ese pasado y a simbolizar su continuidad para lo cual supone el desarrollo de las habilidades empáticas. (Taracena, 2015, 31)

De acuerdo con García-Carbonell y Watts (2007) la simulación y juego es una estrategia capaz de dar respuesta a necesidades comunicativas específicas y permite que los participantes adquieran no sólo habilidades lingüísticas, sino de negociación, de toma de decisiones, de trabajo

en equipo, entre otras. Se trata de dos herramientas que posibilitan el aprendizaje a través de la acción y el autodescubrimiento y son una estrategia que comparte los principios del socioconstructivismo, que si se aplican de manera correcta con un enfoque pedagógico, seguramente darán como resultado aprendizajes más significativos y duraderos en los estudiantes.

Valverde (2010:88) señala las ventajas que ofrece la simulación educativa y que pueden beneficiar en la enseñanza de la Historia, dichas ventajas son a saber:

- ✚ La simulación es adecuada para favorecer la comprensión de ideas y conceptos abstractos.
- ✚ Favorecen el aprendizaje de estrategias y la adquisición de una visión global de la realidad.
- ✚ Una buena simulación es capaz de generar pensamientos y sentimientos profundos en sus participantes.
- ✚ La experiencia simulada puede hacer más profunda la comprensión.
- ✚ Los alumnos pueden conocer el impacto potencial de determinadas acciones presentes, del futuro, o de un pasado más o menos lejano.
- ✚ Son útiles para situar al alumno en un lugar o en un tiempo donde sería imposible tener una experiencia directa.

Existen diversos juegos de simulación histórica que en el aula se puede echar mano de ellos y utilizarse como iniciativa pedagógica para la enseñanza, que puede llevarse a cabo por los propios estudiantes y cuya finalidad es conseguir objetivos de aprendizaje esperados, como lo estudia puntualmente Ortiz Paz (s.f.) en su Tesis:

El noticiero histórico: se puede realizar mediante una dramatización que se ajuste a las secciones que ellos maneja, se sugiere que los alumnos presenten entrevistas, se elaboren comerciales, se hagan comerciales con corresponsales, encuestas de opinión, entre otros. (Ortiz, s.f. a, p. 11)

Las dramatizaciones: en ellas puede incluirse una variedad de juegos y ejercicios de simulación en las que la empatía y la adopción de roles tienen un papel relevante y que permiten actuar como se cree que lo haría el personaje al que se representa. En las dramatizaciones, el lenguaje teatral sirve como recurso para afianzar contenidos educativos y propicia la inmersión en otra época o en sus problemáticas. Algunos tipos de dramatizaciones son los siguientes: (Ortiz, s.f. b, p. 11)

- a) **Representaciones de la época:** Consiste en representar un periodo histórico determinado, intentar reconstruir los hechos de una época, crear el vestuario y la escenografía de ese momento. Este ejercicio requiere la investigación del periodo y de los personajes que se van a representar y la elaboración o planeación de los diálogos de los personajes que intervienen, así como de ensayos para la escenificación. (Ortiz, s.f. c, p. 11)
- b) **Representaciones en cartón:** Siguiendo las mismas características que la representación anterior, pero en este caso los personajes se dibujan y diseñan en cartón o madera, a tamaño real y son movidos por los alumnos, sosteniéndolos por la parte posterior con una agarradera. Esta variante favorece a los estudiantes más tímidos y evita que se les ridiculice identificándolos con el personaje que representaron en la escenificación. (Ortiz, s.f. d, p. 12)
- c) **Debate o “talk show”:** Es un tipo de dramatización que sigue el formato de los programas televisivos de moda, en los que se discuten temas de interés o la vida privada de ciertos participantes. Requiere de la selección de algunos alumnos para ser los especialistas de un panel o para representar a ciertos personajes históricos que serán increpados por el resto del grupo, cuestionándoles o criticándolos por su proceder, el profesor(a) puede actuar como coordinador o “conductor” del programa, pero también se puede elegir a un alumno con habilidades para dirigir, es importante planear las escenas, las preguntas y establecer la postura de cada uno de los

participantes; aunque no puede participar la mayoría del grupo de forma directa. (Ortiz, s.f. e, p. 12)

- d) **Juicio histórico:** Simulando el sistema judicial norteamericano se eligen entre los alumnos a quienes representaran a: el acusado, su abogado defensor, el fiscal, dos testigos de cargo y dos de descargo (o más), el juez y el resto del grupo fungirá como el jurado que al final emitirá un veredicto. A través de esta dramatización se pretende analizar los hechos realizados por un personaje histórico, tratando de explicar los motivos de sus acciones. (Ortiz, s.f. f, p. 12)
- e) **Improvisaciones:** A partir del estudio de cualquier hecho histórico se pide a los alumnos que lo representen sin necesidad de vestuario, escenografía o utilería, se les dan de 5 a 10 minutos para que se pongan de acuerdo, asignen personajes, señalen los puntos principales que van a tratar y determinen el final de la improvisación, que también será de corta duración. Este tipo de dramatización es muy útil como estrategia diagnóstica. (Ortiz, s.f. g, p. 13)
- f) **Sociodrama:** Al igual que las dramatizaciones anteriores se pretende representar un proceso histórico, sólo que en este caso se hace referencia a un conflicto social específico, preferentemente de la vida cotidiana de una época y que afectó directamente la estabilidad social, por ejemplo, la delincuencia, el bandidaje durante el siglo XIX, las epidemias, el relajamiento de las costumbres, el afrancesamiento de la sociedad durante el Porfiriato, la inestabilidad provocada por las guerras mundiales, el impacto social de la Revolución Industrial, etc. (Ortiz, s.f. h, p. 13)
- g) **Teatro guiñol:** Hace uso de los requerimientos de las dramatizaciones anteriores, pero en ésta es necesario construir un escenario y los personajes a manera de títeres o marionetas, existen varias técnicas para su elaboración, pero siempre se deben recomendar las más económicas que se fundamenten en la imaginación de los alumnos. Es muy importante poner especial atención en la elaboración de los diálogos y en la construcción, tamaño y manejo de las marionetas. (Ortiz, s.f. i, p. 13)

Para finalizar es importante recalcar que el fracaso o éxito de esta innovadora estrategia de enseñanza de la historia, dependerá de la actitud del docente, de su interés y creatividad a la hora de planificar una situación didáctica, pues deberá poner en juego todas sus habilidades como profesional para crear situaciones que resulten motivadoras para los alumnos y que a la vez aumenten su interés por aprender contenidos y temas históricos, fomentando así la construcción del conocimiento de forma autónoma, crítica, analítica y reflexiva.

CAPÍTULO 3:
METODOLOGÍA: DINÁMICAS Y ACTIVIDADES

CAPÍTULO 3:

3.1 Programa de Actividades

A continuación se muestra la Secuencia Didáctica, que contiene las Estrategias diseñadas en la presente propuesta de intervención, mismas que se implementaron y trabajaron con el grupo de tercero de Secundaria, sección D, de la Secundaria General No. 6 “México” de Durango, Durango, esta secuencia está elaborada para favorecer el interés y la motivación en los alumnos por el aprendizaje de temas históricos.

Las siguientes son las estrategias que se diseñaron y emplearon. Cada una de ellas se relaciona de manera directa con el programa de estudios de Historia de México 2011 así como con la problemática identificada y con las necesidades de los alumnos. Cada una de ellas posee un nombre, un propósito, así como la descripción de las actividades que se realizan al inicio, desarrollo y al final o cierre; su estructura es como sigue:

Secuencia didáctica

Planeación didáctica para la intervención educativa en la enseñanza de la Historia	
Título de la intervención:	“Los juegos de Simulación Histórica: Un acercamiento didáctico a la cultura en el Porfiriato. Caso Práctico”
Problema identificado:	La falta de interés, la apatía y desmotivación de los alumnos de tercer año de secundaria por el aprendizaje de la historia.
Destinatarios:	Son 15 alumnos de secundaria de edades entre los 14 y 15 años.
Escenario:	La intervención educativa se llevara a cabo en la Sec. Gral. No. 6 “México”, de Durango, Dgo.; en el aula de 3° D, la biblioteca, en el aula de Medios de HDT y visitas a lugares emblemáticos.
Objetivo (s):	<p style="text-align: center;"> Diseñar estrategias que despierten el interés y la motivación por la Historia de México en los estudiantes de tercer grado sección D de la Escuela Secundaria General No. 6 “México” del municipio de Durango, en el Estado de Durango.</p> <p style="text-align: center;"> Diseñar estrategias que combatan el aburrimiento y el</p>

	<p>tedio en la Asignatura de Historia de México.</p> <p>✚ Diseñar propuestas educativas que mejoren el aprendizaje y el interés de los alumnos en la Asignatura de Historia de México.</p> <p>✚ Estudiar propuestas metodológicas y pedagógicas para mejorar mi papel como docente.</p>		
Unidad temática:	BLOQUE III. DEL MÉXICO INDEPENDIENTE AL INICIO DE LA REVOLUCIÓN MEXICANA (1821 - 1910).		
COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN:	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	COMPETENCIAS GENÉRICAS:	COMPETENCIAS DISCIPLINARES:
	Para el manejo de Información. Para expresarse en su lengua materna.	Busca, selecciona, analiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes.	Comprensión del tiempo y del espacio histórico. Manejo de Información histórica. Formación de una conciencia histórica para la convivencia.
APRENDIZAJE ESPERADO:	Identifica características de la cultura, el arte y la educación durante el siglo XIX.		
Temas y subtemas:	<p>TEMA: Cultura</p> <p>SUBTEMAS: Asociaciones e institutos de ciencias y artes.</p> <p>Paisajismo en la pintura.</p> <p>Influencias y modas extranjeras.</p> <p>Politización: Prensa y folletería.</p>		
Planeación de las actividades.		Tiempo/ Duración	Objetivos
INICIO: Actividad 1. Proyectar a los alumnos algunos videos que muestren las características políticas, económicas y principalmente culturales de la época del Porfiriato en donde se expliquen las		Sesión 1 20 minutos	Recuperar los saberes previos que los alumnos tienen sobre el tema.

<p>manifestaciones culturales: prensa, literatura, institutos de ciencias y artes, arquitectura, murales, música, cine. (Ver Anexo No. 1)</p> <p>Actividad 2. Organizar al grupo en dos grandes equipos llamados Aulas Colaborativas para que analicen el material audiovisual mediante la situación problema: solicitar a los alumnos observar los videos y registrar sus conclusiones a través del guion “Análisis de Material audiovisual. (Ver Anexo No. 2)</p>	30 minutos	Problematizar a los alumnos acerca del tema, propiciar la reflexión y análisis de fuentes históricas.
<p>DESARROLLO:</p> <p>Actividad 3. Organizar previamente una visita a lugares emblemáticos que fueron construidos durante la época del Porfiriato en la ciudad de Durango. Será un recorrido por el Centro Histórico de la ciudad y estos lugares serán: Antigua Estación de Ferrocarril, Museo del Aguacate, Banco de Durango, Teatro Principal, Casa de las Rosas, Palacio de las Lágrimas, Palacio Escárzaga (Actual Museo Regional 450), Plazuela Baca Ortiz (Parque Ortiz Zarate).</p> <p>Los alumnos realizaran la visita recorriendo cada sitio histórico en donde para cada lugar se habrá seleccionado previamente a un alumno que investigara sobre un lugar en específico para que funja como guía turístico y exponga a sus compañeros la magia histórica que guarda el sitio histórico visitado; cada alumno simulará que él fue el arquitecto que construyó ese edificio y explicará</p>	Sesión 2 70 minutos	El objetivo es que los alumnos conozcan el tipo de arquitectura y arte con que fueron creados los edificios de la época porfirista y para fomentar en los alumnos la imaginación, observación y conocimiento histórico, además de valorar el patrimonio cultural de época.

<p>la historia del mismo.</p> <p>En plenaria visualizaremos los reportajes en video, realizados por los equipos.</p>	30 minutos	
<p>Actividad 4. En el salón de clases los alumnos prepararán un “juego de simulación histórica” en el que van a organizar un programa de televisión cultural para entrevistar a dos personajes de la historia, representativos de la pintura de paisaje en el Porfiriato, la entrevista se refiere a los pintores de la época: José María Velasco y Gerardo Murillo “Dr. Atl”.</p>	Sesión 3 50 minutos	Esta actividad tiene la finalidad de desarrollar en los alumnos la imaginación histórica a través de actividades lúdicas y juegos de simulación histórica.
<p>Sirven como apoyo la visualización de videos con los alumnos acerca de: 1/2 Entrevista Virtual, Maximiliano I de México. José María Velasco: El gran paisajista mexicano. Y Gerardo Murillo Cornado: Dr. Atl. (Ver Anexo No. 3)</p>	10 minutos	
<p>Para esta actividad acudiremos a salón de HDT para realizar una investigación de la vida y obra de estos personajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prepararán una entrevista a los personajes, el vestuario y la ambientación del set de televisión. - Mediante un sorteo se asignarán las siguientes tareas a los alumnos: <p>Quienes actuarán como los personajes históricos, dos conductores del programa de televisión, dos camarógrafos, un reportero para realizar un enlace y el resto será la audiencia que podrá hacer preguntas.</p>	40 minutos	

<p>Presentaran ante el grupo el juego de simulación histórica.</p>	50 minutos	
<p>Actividad 5. Organizar a los alumnos para que realicen otro juego de simulación histórica de Representación de la época; el cual consistirá en hacer una pasarela de modas de la época del Porfiriato, donde cada alumno simulará ser un personaje de este periodo y al mismo tiempo es el diseñador de la ropa que usaban en ese tiempo. Los personajes serán: Porfirio Díaz y sus esposas Delfina Ortega Díaz y Carmen Romero Rubio, Justo Sierra, Gabino Barreda, José Ives Limantour, Manuel González, Dolores Jiménez y Muro, Carmen Serdán, Hermila Galindo Acosta, Juana Belem Gutiérrez Mendoza, Vicente Riva Palacio; también representarán a personas del pueblo o campesinos para mostrar su forma de vestir y modelar la influencia de las modas extranjeras.</p>	<p>Sesión 4 50 minutos</p>	<p>Esta actividad tiene la finalidad de generar empatía de los alumnos hacia un periodo de la historia y desarrollar la imaginación histórica a través de actividades lúdicas.</p>
<p>Se proyectará un Video de “Moda en el Porfiriato” (Ver Anexo No. 3).</p>	5 minutos	
<p>Con el apoyo de las TIC´s investigarán los tipos de modas y vestimenta que se usaban.</p>	45 minutos	
<p>Servirá de apoyo a su investigación el análisis de diversas fuentes como que consulten artículos o capítulos relacionados con la moda de la época: Los comercios de barcelonnettes y la cultura del</p>	50 minutos	

<p>consumo entre las élites urbanas: Puebla, 1862-1928 y La ciudad de México durante el Porfiriato: «el París de América» (Ver Anexo No. 4).</p>		
<p>Elaborar los disfraces que representen el vestuario el cual los alumnos explicaran al resto del grupo, mediante una representación lúdica.</p>	50 minutos	
<p>Actividad 6. Por equipos de cuatro integrantes elaborarán “Memes Históricos” de la prensa, de los periódicos, de los folletos y de las revistas de la época Porfiriana. Investigarán en el aula de medios acerca del tema y enseguida se organizarán para elaborar los memes históricos. Cada alumno realizará la presentación de su “Meme”, mediante una breve exposición explica su creación al resto del grupo.</p>	<p>Sesión 5 50 minutos</p>	<p>Con esta actividad los alumnos puedan comprender la historia a través del uso de las redes sociales creando situaciones chuscas que los alumnos utilizan en su contexto actual.</p>
<p>CIERRE:</p> <p>Actividad 7. Organizar al grupo en dos equipos para jugar, mediante la estrategia del juego denominado “Gato Sabio”, se prepararan preguntas de los subtemas trabajados para conocer lo que aprendieron con la realización de todas las actividades lúdicas. Se dibujará en el pizarrón un “#” que servirá de guía para que ahí los equipos vayan marcando ya sea una “x” o un “0” por cada respuesta correcta; ganará el equipo que logre formar una línea vertical o diagonal con tres marcas seguidas.</p>	<p>Sesión 6 50 minutos</p>	<p>Recuperar los aprendizajes significativos de los alumnos con la puesta en práctica de las actividades realizadas.</p>

<p>Recursos didáctico-pedagógicos</p> <p>Videos:</p> <p>1) Historia II. Sociedad vida cotidiana y cultura en el Porfiriato. Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Básica y de la Dirección General de Televisión Educativa con la colaboración del ILCE.</p> <p>2) La Ciudad de México en el Tiempo: Porfirio Díaz. Canal Once, del Instituto Politécnico Nacional.</p> <p>3) La Ciudad de México en el Tiempo: Colonia Juárez.</p> <p>4) "Moda en el Porfiriato".</p> <p>5) 1/2 Entrevista Virtual, Maximiliano I de México.</p> <p>6) Tecnologías de la Información y la Comunicación.</p> <p>7) Juegos de simulación histórica.</p> <p>8) Actividades lúdicas.</p> <p>9) Libro de Texto.</p>		
<p>Plan de evaluación</p> <p>Evaluaremos las actividades por medio de la bitácora de observación, lista de cotejo, evaluación diagnóstica y final mediante una prueba escrita. (Anexo No. 5)</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifique las diversas manifestaciones culturales de la época. ✓ Manejo de fuentes de información. ✓ Valore los elementos culturales que favorecieron la identidad nacional. ✓ Trabajo colaborativo, cooperativo y creatividad. ✓ Participación individual y en equipo. 	<p>Instrumentos</p> <p>Bitácora del docente.</p> <p>Listas de cotejo.</p> <p>Prueba escrita.</p> <p>Evidencias en Video y Fotografías.</p>	

3.2 Anexos

Anexo No. 1 Videos:

Canal Once, del Instituto Politécnico Nacional. [Canal Once]. (30 may. de 2013). *La Ciudad de México en el Tiempo: Colonia Juárez* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=14RWogaQh-A>

Canal Once, del Instituto Politécnico Nacional. [Canal Once]. (3 jul. de 2015). *La Ciudad de México en el Tiempo: Porfirio Díaz* [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=UZVn_263UIw

Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Básica y de la Dirección General de Televisión Educativa con la colaboración del ILCE. [telesecundarias1]. (23 de nov. de 2010). *Historia II. Sociedad vida cotidiana y cultura en el Porfiriato* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zd79r4-0W8Y>

Anexo No. 2 Guion de Análisis de Material Audiovisual

Análisis de Material Audiovisual	
¿Cuándo y dónde ocurrió el proceso que observaste en los videos?	
¿Cuáles fueron las causas del o los procesos observados?	
¿Quiénes participaron en los eventos? (personajes, sujetos)	
¿Cómo fue el desarrollo de los acontecimientos o procesos narrados?	
¿Qué acontecimientos históricos identificaste?	
¿Qué consecuencias o transformaciones se dieron a partir del proceso explicado?	

Anexo No. 3 Videos

Canal Imperial de México. [MexicoImperial]. (30 abr. 2010). *1/2 Entrevista Virtual, Maximiliano I de México* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=hOiahIqhiuY>

Delgado, M. [Martín Delgado]. (3 ene. 2010). *José María Velasco: El gran paisajista mexicano* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=sNrZr42KHPU>

Notimex Agencia de Noticias del Estado Mexicano NTX. [NotimexTV]. (9 ago. 2015). *Gerardo Murillo Cornado: Dr. Atl* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=tFSZ9Cmd6wM>

Rodríguez-Ortega, C. P. [Paulette Rodríguez]. (18 sept. 2015). *"Moda en el Porfiriato"* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1gNvXPXhN7g>

Anexo No. 4 Fuentes primarias

Gaitán, J. O. (1993). La ciudad de México durante el Porfiriato: «el París de América». En Perez-Siller, J., & Cramaussel, C. (Eds.), *México Francia: Memoria de una sensibilidad común; siglos XIX-XX. Tomo II*. Centro de estudios mexicanos y centroamericanos. doi:10.4000/books.cemca.843

Ojeda, L. G. (1993). Los comercios de barcelonnettes y la cultura del consumo entre las élites urbanas: Puebla, 1862-1928. En Perez-Siller, J., & Cramaussel, C. (Eds.), *México Francia: Memoria de una sensibilidad común; siglos XIX-XX. Tomo II*. Centro de estudios mexicanos y centroamericanos. doi:10.4000/books.cemca.841

Anexo No. 5 Lista de cotejo y Rúbrica

Currículo Nacional Base Guatemala, (2014). *Lista de cotejo para evaluación del trabajo en equipo (Herramienta pedagógica)*. Recuperada de:

[http://cnbguatemala.org/index.php?title=Lista_de_cotejo_para_evaluaci%C3%B3n_del_trabajo_en_equipo_\(Herramienta_pedag%C3%B3gica\)](http://cnbguatemala.org/index.php?title=Lista_de_cotejo_para_evaluaci%C3%B3n_del_trabajo_en_equipo_(Herramienta_pedag%C3%B3gica))

Marque con una X los criterios que el estudiante demostró y deje en blanco aquellos aspectos en los que aún debe mejorar.

Criterios	Nombre del estudiante.
1. Colabora y apoya a sus compañeros.	
2. Mantiene la armonía y cohesión grupal sin causar conflictos.	
3. Proporciona ideas útiles en las discusiones.	
4. Ofrece soluciones a los problemas que surgen.	
5. Su participación se centra en el trabajo a realizar.	
6. Su participación es activa durante todo el proceso.	
7. Cumple con las tareas específicas que son establecidas en el equipo.	
8. Demuestra interés por la calidad del trabajo y el producto final.	
9. Maneja el tiempo y cumple puntualmente con cada etapa del proceso.	
10. Identifica los aspectos que puede mejorar en el trabajo colaborativo.	
Total	

Rúbrica para evaluar trabajo, participación en el grupo y en trabajos colaborativos.

Criterios o Aspectos a Evaluar	ESCALA				
	Siempre 3 puntos	Casi Siempre 2 puntos	A veces 1 punto	Nunca 0 puntos	Puntaje obtenido
1. ¿Demuestra actitudes de liderazgo para la organización del trabajo en equipo?					
2. ¿Está dispuesto a ayudar a los demás compañeros durante los trabajos en equipo?					
3. ¿Es respetuoso con el trabajo y opinión de los demás compañeros?					
4. ¿Realiza las actividades que se le asignan en el equipo?					
5. Cuando expone ante el grupo, ¿es claro con las ideas que quiere dar a conocer?					
6. ¿Muestra interés por aprender y trabajar con los demás compañeros?					
TOTAL					
Valoración del desempeño		Muy bueno	Puntaje obtenido	15-18	
		Bueno	Puntaje obtenido	10-14	
		Regular	Puntaje obtenido	9-6	
		Insuficiente	Puntaje obtenido	5 o menos	

3.3 Diario de Campo

En este apartado se presenta el Diario de campo que son los registros por fecha de las notas tomadas de manera sistematizada, en otras palabras, son las observaciones registradas de los resultados las actividades aplicadas en el aula, así mismo se incluyen algunas fotografías donde se ve reflejada la participación, esfuerzo, logros, de los alumnos en las estrategias que se aplicaron.

Fecha: martes 24 y miércoles 25 de enero de 2017.

Actividad 1: Proyección y visualización de Material Audiovisual.

Actividad 2: Análisis de Material Audiovisual mediante la Situación problema.

Día/ Bloque/ Tema/ Subtema	Objetivos, Competencias y Habilidades	Actividades Principio, Desarrollo y Cierre	Recursos
<p>Día: 24 y 25 de enero de 2017.</p> <p>Bloque: Del México independiente al inicio de la Revolución Mexicana (1821 - 1910).</p> <p>Tema: Cultura</p> <p>Subtema: Asociaciones e institutos de ciencias y artes.</p>	<p>Objetivos: Recuperar los saberes previos que los alumnos tienen sobre el tema.</p> <p>Problematizar a los alumnos acerca del tema, propiciar la reflexión y análisis de fuentes históricas.</p> <p>Que los alumnos conozcan el tipo de arquitectura y arte con que fueron creados los edificios de la época porfirista y para fomentar en los alumnos la imaginación, observación y conocimiento histórico, además de valorar el patrimonio cultural de época.</p>	<p>Actividades Principio</p> <p>Primero se platicó con los alumnos que observaríamos unos videos relacionados con el Porfiriato, para ello, tendrían que poner mucha atención en observar lo que ahí acontece.</p> <p>Mediante la situación problema, con un guion de Análisis de material audiovisual, se pidió a los alumnos que tomaran sus apuntes, acerca de lo que observen en los Videos, para luego comentarlo en plenaria.</p> <p>Finalmente los alumnos comentaron las conclusiones de lo que observaron de los videos analizados del Porfiriato.</p>	<p>Videos con contenido histórico.</p> <p>Tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>Libreta, pluma.</p> <p>Fotografías o imágenes de sitios históricos del Porfiriato.</p>

	<p>Competencias: Para expresarse en su lengua materna. Manejo de Información histórica. Analiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes.</p> <p>Habilidades: Para la observación. Para relacionarse. Desarrollo del pensamiento crítico. Análisis e integrar juicios y conclusiones.</p>	<p>Actividades Desarrollo Al día siguiente continuamos con las actividades y se platicó con los alumnos organizar una visita a lugares históricos que son emblemáticos de la época del Porfiriato, y que están ubicados en nuestra ciudad, nos dedicamos a organizar la visita que realizaran los alumnos. Posteriormente se les indico que deberían investigar acerca del lugar que les había tocado; para poder hacer su video y posterior presentación. Se presentó a los alumnos imágenes de los sitios que van a presentar en su reportaje, para que los visualizaran, discutieran y analizaran con su equipo de trabajo.</p> <p>Actividades Cierre Para finalizar se indicó a los alumnos que acudiremos a HDT, en plenaria se compartirán y proyectaran los videos de las visitas y reportajes realizados en los lugares históricos.</p>	
Actividad 1	Proyección y visualización de Material Audiovisual.		
Observaciones	<p>Este primer día se observó en un principio los alumnos unos poco desinteresados por la actividad, aunque posteriormente al observar los videos lograron captar su atención y se logra que se interesen en el tema.</p> <p>También hubo variada participación de los alumnos ya que si se despertó su interés, inclusive participaron con buenos comentarios de lo que observaron</p>		

	<p>en los videos, ubicando personajes como Porfirio Díaz, José Ives Limantour, lograron comprender el superávit económico alcanzado en la época. El desarrollo de los medios de transporte, comunicación en el Porfiriato fue lo que llamó más su atención.</p>
Opiniones	<p>Un alumno opino que estaba aburrido. Creo que influyó que era la hora antes del receso y los alumnos ya tenían hambre y estaban pensando en salir al receso. Hubo varios alumnos que si dieron opiniones acertadas acerca del tema observado en los videos, identificando los principales edificios del Porfiriato en la ciudad de México, aunque no identificaban de donde eran, ubicaron el periodo en el que se construyeron, aunque aún no identificaron correctamente el estilo arquitectónico y la influencia europea para su construcción.</p>
Dudas	<p>Mostraron dudas acerca de la Arquitectura y el arte del Porfiriato. Acerca de las formas de vida y de las modas de la época. También surgieron dudas respecto a los edificios construidos en esa época, a que estilo pertenecen y en qué lugar están.</p>
Problemas que se presentaron al aplicar la actividad en el aula.	<p>Creo que el único problema que se presentó es que los alumnos ya tenían hambre y estaban esperando con ansias el receso, por lo que al final, hubo algunos alumnos que decían que ya estaban aburridos.</p>
Se cumplieron o no los objetivos planteados en cada actividad. ¿Si/no?, ¿por qué?	<p>Si considero que se cumplieron los objetivos planteados, ya que fue posible recuperar ideas y saberes previos de los alumnos acerca del tema, además de problematizarlos para introducirlos y lograran ubicarse en un periodo determinado de la historia. Ubicaron ciertos acontecimientos de la época y sirvió para despertar su interés por el tema.</p>
¿Cómo cambia la forma de aprender Historia en los alumnos con esta actividad?	<p>La forma de pensar de los alumnos cambia porque tienen la oportunidad de ver, observar por sí mismo las características de la época en estudio. Más que nada según el estilo de aprendizaje dominante en el grupo, que es visual, con el uso de estos videos, los alumnos tuvieron una mayor comprensión del tema y además se posibilitó el intercambio de ideas y opiniones de forma grupal.</p>
¿Cómo cambia la forma del alumno de concebir y relacionarse con la Historia? (En caso de que no, ¿por qué?)	<p>Cambia de manera significativa, pues tienen la libertad de expresarse, decir lo que piensan, lo que vivencian al observar los videos históricos. Creo que fue de vital importancia abrir el proyecto con esta actividad, pues de ahí depende el interés que los alumnos pongan en las siguientes actividades, además cambia la forma de pensar de los alumnos pues se potencia su imaginación, a través de la observación.</p>

3.4 Fotografías e imágenes



Figura 1.- Los alumnos observaron y discutieron el material audiovisual.

Actividad 2	Análisis de Material Audiovisual mediante la Situación problema.
Observaciones	<p>En esta actividad se propició la discusión y el intercambio de ideas de los alumnos, mediante la situación problema, con una series de preguntas problematizadoras para analizar los videos; los alumnos lograron identificar personajes, características del desarrollo económico y de la cultura del Porfiriato.</p> <p>Intercambiaron sus opiniones acertadamente y se observó buena participación de los estudiantes en la actividad, ya que si se involucraron.</p>
Opiniones	<p>Los alumnos opinaron como en esta época hubo muchos cambios, los medios de transporte eran baratos. También opinaron acerca de las transformaciones de los edificios como en uno de los videos se muestra el antes y el después, relacionando el pasado con la actualidad.</p>
Dudas	<p>Una duda que surgió fue si la influencia de España tuvo que ver en la construcción de los edificios en la Ciudad de México, se mostraron algo confundidos al respecto, al no identificar aun, la influencia sobre todo de la arquitectura de Francia en el Porfiriato.</p>

<p>Problemas que se presentaron al aplicar la actividad en el aula.</p>	<p>Un problema fue el acomodo del espacio en el aula de HDT, ya que fue un poco reducido y creo que no permitió del todo, la participación de todos los alumnos en la actividad.</p> <p>También estaban algo tímidos de participar, al saber que los estaban grabando, y otra situación fue, como ya se mencionó que los alumnos ya esperaban el receso para desayunar y por momentos se distraían un poco.</p>
<p>Se cumplieron o no los objetivos planteados en cada actividad. ¿Si/no?, ¿por qué?</p>	<p>Se cumplieron los objetivos de esta actividad ya que se logró problematizar a los alumnos acerca del tema, y se propició el análisis y reflexión de fuentes históricas. La actividad dio apertura para que los alumnos desarrollaran sus habilidades de observación, de crítica, reflexión y abstracción de ideas.</p>
<p>¿Cómo cambia la forma de aprender Historia en los alumnos con esta actividad?</p>	<p>La forma de aprender con esta actividad cambia en los alumnos ya que en lugar de solo anotar datos y fechas, tienen la posibilidad de expresarse con libertad, con confianza y dar su punto de vista acerca de un tema histórico; sin temor a equivocarse, aunque algunos alumnos no ubicaran correctamente las situaciones observadas en los videos, con el intercambio entre pares, tuvieron la posibilidad de corregir sus ideas y expectativas.</p>
<p>¿Cómo cambia la forma del alumno de concebir y relacionarse con la Historia? (En caso de que no, ¿por qué?)</p>	<p>Cambia la forma de concebir la historia porque al observar los videos, ven la historia como algo más cercano, amplían su panorama y adquirieron nuevos conocimientos mediante el intercambio de ideas y opiniones con sus compañeros.</p>



Figura 2.- Los alumnos analizaron el material audiovisual presentado.

Fecha: jueves 26, martes 31 de enero y miércoles 1 de febrero de 2017.

Actividad 3: Visita a lugares emblemáticos del Porfiriato en la ciudad de Durango.

Actividad 4: “Juego de simulación histórica”: Programa de televisión cultural para entrevistar a personajes de la historia.

Día/ Bloque/ Tema/ Subtema	Objetivos, Competencias y Habilidades	Actividades Principio, Desarrollo y Cierre	Recursos
<p>Días: 26 y 31 de enero de 2017. 1 de Febrero de 2017</p> <p>Bloque: Del México independiente al inicio de la Revolución Mexicana (1821 - 1910).</p> <p>Tema: Cultura</p> <p>Subtema: Asociaciones e institutos de ciencias y artes.</p> <p>Paisajismo en la pintura.</p>	<p>Objetivos: Desarrollar en los alumnos la imaginación histórica a través de actividades lúdicas y juegos de simulación histórica.</p> <p>Competencias Comprensión del tiempo y del espacio histórico. Busca, selecciona, analiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes. Manejo de Información histórica.</p> <p>Habilidades Desarrollo del pensamiento crítico, analítico y reflexivo. Desarrollo de empatía e imaginación. Para el trabajo autónomo y para la toma de decisiones Para relacionarse con los demás.</p>	<p>Actividades Principio Como inicio se les permitió reunirse con sus parejas o tercias para seguir preparando la visita a los lugares históricos. Posteriormente se les comentó a los alumnos que prepararíamos un juego de simulación que consistiría en preparar un programa de televisión para entrevistar a dos personajes del Porfiriato, en este caso, dos famosos pintores.</p> <p>Actividades Desarrollo Continuamos con el desarrollo de la sesión, se preguntó a los alumnos quiénes querían participar representando a los personajes y se les brindó la oportunidad de analizar la información histórica acerca del personajes, mediante la presentación de una biografía de su vida, también se les preguntó quién más quería participar como conductores, reporteros, camarógrafos. Y se les pidió integrarse en equipo para que se organizaran y discutieran la</p>	<p>Videos con contenido histórico.</p> <p>Tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>Libreta, pluma.</p> <p>Biografías de los personajes.</p>

		<p>mejor forma de presentar el programa.</p> <p>Para darles apoyo referente al tema, se les dijo que observaríamos tres pequeños videos, para situar a los alumnos en el tema, acerca de los pintores, una entrevista virtual al Maximiliano de Habsburgo.</p> <p>Actividades Cierre Se pidió a los alumnos continuar organizándose, realizar las preguntas de la entrevista, ponerse de acuerdo con el material y vestuario que van a preparar. Finalmente los alumnos presentaron su noticiero al grupo el miércoles 1 de febrero de 2017, donde escenificaron dos entrevistas a personajes de la historia (Pintor José María Velasco y pintor Gerardo Murillo “Dr. Atl”) y los demás miembros del grupo formularon preguntas participando como el público o audiencia del noticiero.</p>	
--	--	--	--

Actividad 3	Visita a lugares emblemáticos del Porfiriato en la ciudad de Durango.
Observaciones	<p>Se planteó a los alumnos realizar una visita a ciertos lugares históricos que se construyeron durante el Porfiriato, la mayoría de los alumnos se interesaron por la actividad.</p> <p>Únicamente se organizó a los alumnos para que decidieron quiénes y que lugar irían a visitar, se observa a los alumnos atentos a la actividad y que si logró despertar su interés.</p> <p>Se les dio la oportunidad libremente de decidir por afinidad con quién realizar la visita.</p> <p>Al día siguiente observé a los alumnos interactuar y platicar entre ellos para decidir la mejor forma de realizar la visita, platicaron la información investigada del lugar histórico que les tocó visitar.</p> <p>Se les encargó investigar en internet, en libros, acerca del lugar que les tocó visitar y al día siguiente traer la información al salón. Los alumnos estuvieron muy interesados y los felicité por su dedicación a esta actividad. Entonces se organizaron en equipos para compartir, platicar la información y exponer dudas.</p> <p>Además se compartieron algunas fotografías de los lugares que visitarían, lo motivo más a los alumnos, pues despertó su imaginación, pude observar como platicaban de manera espontánea, compartían la información que llevaron al salón de clases. Se observa en los alumnos el desarrollo del trabajo autónomo y la toma de decisiones.</p>
Opiniones	<p>Los alumnos preguntaban acerca de los lugares que van a visitar, qué es lo que tendrían que hacer, si entrarían a los lugares a preguntar acerca de su historia o ellos investigarían información relacionada con los edificios.</p> <p>Al día siguiente las opiniones de los alumnos, fueron muy centradas y acertadas, incluso me pareció muy importante como dos alumnos que casi nunca participan, se involucraron en las actividades Rodolfo y Ramiro, ambos opinaron lo que se iba a hacer, grabar, explicar lo que es como si fueran a hacer un reportaje, diciendo cómo se construyó, que estilo tiene, entre otros.</p>
Dudas	<p>Los alumnos mostraron un poco de duda, en cuánto a lo que tendrían que hacer al visitar el lugar. Sin embargo al platicar entre ellos y ponerse de acuerdo se fueron interesando más por la realización de actividad que les pareció interesante.</p>

<p>Problemas que se presentaron al aplicar la actividad en el aula.</p>	<p>Un problema que se presentó es que no hubo disponibilidad del aula de HDT, ya que estaba ocupada, la idea es que investigaran ahí en la escuela, pero como no se pudo realizar, se optó por encargar a los alumnos realizar extra clase en casa o en un internet su investigación y llevarla al día siguiente a la clase.</p>
<p>Se cumplieron o no los objetivos planteados en cada actividad. ¿Si/no?, ¿por qué?</p>	<p>Si se cumplió el objetivo de cada actividad planteada, ya que se despertó la motivación de los alumnos, inclusive de algunos que casi nunca participan en las actividades. Se permitió el intercambio de ideas y opiniones, los alumnos estuvieron contentos y motivados; platicando y discutiendo la organización de la actividad. Además de que se interesaron por analizar las fuentes históricas, compartieron ideas, y adquirieron conocimientos históricos.</p>
<p>¿Cómo cambia la forma de aprender Historia en los alumnos con esta actividad?</p>	<p>Cambia la forma de aprender porque ellos tienen la posibilidad de ser parte de la historia, vivenciarla y emularla. Despierta sus sentidos y su imaginación, además de que les genera interés y se ven contentos realizando las actividades. Aprender ellos mismos siendo protagonistas principales de la construcción de sus propios aprendizajes, aumenta su autonomía, seguridad y creatividad.</p>
<p>¿Cómo cambia la forma del alumno de concebir y relacionarse con la Historia? (En caso de que no, ¿por qué?)</p>	<p>Cambio porque los alumnos se sintieron parte de la historia, motivados con la realización de la actividad. Conciben la historia como algo más cercano, a lo que pueden tener acceso, estudiar y observar por sí mismos.</p>



Figuras 3.- Alumnos organizándose para la actividad de visitar y recrear un reportaje histórico de la Arquitectura y el arte en la época porfiriana.



Figuras 4.- En esta actividad los alumnos se organizaron y discutieron la realización de la visita a lugares emblemáticos de la época del Porfiriato en la ciudad de Durango, para recrear un reportaje histórico de la Arquitectura y el arte en la época porfiriana.



Figura 5.- Alumno realizando reportaje de la “Casa de las Rosas”



Figura 6.- Alumno realizando reportaje del “Palacio de las Lágrimas”



Figura 7.- Alumnas realizando reportaje en el “Teatro Principal” hoy “Teatro Ricardo Castro”



Figura 8.- Alumnos realizando su visita y reportaje al “Viejo Banco de Durango” hoy banco “BBVA Bancomer”.



Figura 9.- Alumnos de visita y realizando reportaje en el “Museo del Aguacate”



Figura 10.- Alumna visitando y realizando reportaje del sitio histórico “Antigua Estación de Ferrocarril”.

Actividad 4	“Juego de simulación histórica” programa de televisión cultural para entrevistar a personajes de la historia.
Observaciones	<p>En esta actividad se planteó a los alumnos que vamos a realizar un juego de simulación, en el que ellos se organizarían y prepararían un programa de Televisión para entrevistar a dos famosos pintores del Porfiriato. Para iniciar se preguntó a los alumnos quiénes deseaban participar, y entre ellos mismos propusieron a sus compañeros, o inclusive hubo alumnas muy interesadas en participar.</p> <p>Enseguida se integraron grupalmente para observar los videos de José María Velasco y de Gerardo Murillo, así como de la Entrevista a Maximiliano de Habsburgo, pude ver como los alumnos se interesaron por esta actividad, inclusive varios alumnos note que observaban el video y bailaban al son de la música que se escuchaba en el video. A través de la observación de material audiovisual los alumnos descubrieron características importantes de los personajes, se los imaginaron y se comenzaron a sentir como si ellos fueran el personaje que van a representar, pensando creativamente como preparar su papel.</p> <p>La actividad fue motivadora para los alumnos que rápidamente sintieron curiosidad por participar, además fue muy productiva ya que se integraron a las actividades, alumnos que casi no participan y que son algo tímidos, les llamo la atención representar personajes, observé que platicaban e intercambiaban ideas sobre cómo se caracterizarían, que ropa podrían usar, utilizaría.</p> <p>Se acordó con los alumnos realizar el juego de simulación para presentar el programa de televisión el miércoles 1 de febrero, la mayoría del grupo estuvo muy atento e interesados en la actividad, además de que se divirtieron y obtuvieron nuevos aprendizajes de forma creativa y significativa, a través del juego, los propios alumnos son los conductores de las actividades, evitándose la memorización y privilegiándose con esta actividad el intercambio de conocimientos interpretando y representando la vida de ambos pintores, por medio de la entrevista que los propios alumnos crearon, prepararon y organizaron.</p>
Opiniones	<p>Los alumnos opinaron acerca de la pintura, como los pintores famosos del Porfiriato se dedicaban a pintar paisajes, hubo una alumna que opino que pintaban bonito y se notó en su rostro una expresión de felicidad. Los alumnos dieron opiniones acerca de los personajes, y de cómo podrían organizar las entrevistas, diseñaron preguntas y lo compartieron con sus compañeros.</p>
Dudas	<p>Rodolfo y Enrique mostraron dudas acerca de dónde estaban expuestas las obras de estos pintores. Ya que en la biografía no se mencionaba algo</p>

	al respecto, por lo que acordamos investigarlo y en la siguiente sesión comentar y resolver esta duda.
Problemas que se presentaron al aplicar la actividad en el aula.	En esta actividad no se presentaron problemas, por el contrario, resulto muy interesante y motivadora para los alumnos.
Se cumplieron o no los objetivos planteados en cada actividad. ¿Si/no?, ¿por qué?	Desde luego que si se cumplen los objetivos, porque la actividad permitió a los alumnos poner en juego su imaginación y creatividad para organizar la entrevista, el programa de televisión y compartir ideas acerca de los personajes que cada uno va a representar. Además de fomentar la capacidad para escuchar y relacionarse con los demás.
¿Cómo cambia la forma de aprender Historia en los alumnos con esta actividad?	Cambia la forma de aprender de los alumnos de una manera divertida e interesante, los alumnos se sienten parte de la historia, y tienen la posibilidad de recrearla a través del juego, y además se hace posible la obtención de aprendizajes significativos con estas actividades, ya que los alumnos aprenden de una manera propositiva.
¿Cómo cambia la forma del alumno de concebir y relacionarse con la Historia? (En caso de que no, ¿por qué?)	La forma de concebir y relacionarse con la historia cambia con esta actividad porque la sienten como algo interesante, divertido. Al darse cuenta que no son las mismas actividades que cotidianamente realizamos los alumnos se sienten con ganas de participar y de expresar sus opiniones acerca de la historia.



Figura 11.- Alumnos y maestra organizando el Juego de Simulación histórica “noticiero cultural”, definiendo los papeles y personajes a representar.



Figura 12.- Aquí se observa a los alumnos platicando acerca de los personajes, el vestuario y preparando el guion de preguntas o de entrevista.



Figura 13.- Aquí se observa a los alumnos participando en el Juego de Simulación Histórica, el Programa de Televisión: “Noticiero histórico”, donde están entrevistando a los pintores Gerardo Murillo “Dr. Atl” y a José María Velasco.



Figura 14.- Aquí se observa a los alumnos interactuando con el alumno que representó al pintor Gerardo Murillo “Dr. Atl”.



Figura 15.- Aquí se observa a las alumnas conductoras del programa, camarógrafo y el alumno que representó al Pintor José María Velasco, jugando a entrevistarlo.



Figura 16.- Los alumnos interactúan realizando preguntas a los pintores entrevistados.

Fecha: viernes 3, martes 7 y miércoles 8 de febrero de 2017.

Actividad 5: Juego de simulación histórica: Dramatización; Representación de la época “Desfile o Pasarela de modas de la época del Porfiriato”.

Día/ Bloque/ Tema/ Subtema	Objetivos, Competencias y Habilidades	Actividades Principio, Desarrollo y Cierre	Recursos
<p>Días: 3, 7 y 08 de febrero de 2017</p> <p>Bloque: Del México independiente al inicio de la Revolución Mexicana (1821 - 1910).</p> <p>Tema: Cultura</p>	<p>Objetivos: Esta actividad tiene la finalidad de generar empatía de los alumnos hacia un periodo de la historia y desarrollar la imaginación histórica a través de actividades lúdicas.</p> <p>Competencias Comprensión del tiempo y del espacio histórico. Busca, selecciona,</p>	<p>Actividades Principio Se llevó a los alumnos a la sala de HDT, donde les pedí que observaran con atención un video relacionado con las modas durante el Porfiriato.</p> <p>Actividades Desarrollo Posteriormente los alumnos darían grupalmente sus comentarios lo que observaron en el video.</p> <p>Enseguida se les indico que organizaríamos un juego de</p>	<p>Videos con contenido histórico “Moda en el Porfiriato”.</p> <p>Presentación con Diapositivas de Power Point.</p> <p>Tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>Libreta, pluma.</p>

<p>Subtema: Influencias y modas extranjeras.</p>	<p>analiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes. Manejo de Información histórica.</p> <p>Habilidades Desarrollo del pensamiento crítico, analítico y reflexivo. Desarrollo de empatía e imaginación. Para el trabajo autónomo y para la toma de decisiones Para relacionarse con los demás.</p>	<p>simulación donde realizaremos una Pasarela o desfile de Modas; por lo que se indicó que volvería a proyectarles el video, de forma más pausada para que ellos fueran imaginando cómo caracterizarse o que vestuario podrían utilizar para disfrazarse con ropa o modas de la época del Porfiriato.</p> <p>También se indicó a los alumnos que se proyectaría en Power Point una presentación de las distintas ropas o formas de vestir del Porfiriato, para que pudieran ir imaginando y pensando cómo van a caracterizarse y preparar su vestuario o disfraz.</p> <p>Se pidió a los alumnos tomar algún apunte de lo que consideraran relevante o importante de las modas en el Porfiriato y la influencia extranjera en la moda.</p> <p>Al día siguiente para continuar con las actividades se pidió a los alumnos que eligieran un personaje a representar de la época del Porfiriato, se les pidió investigar información biográfica y además representar la moda en el vestir del personaje.</p> <p>También se pidió a los alumnos analizar las diversas fuentes con información y artículos relacionados con la</p>	
---	--	--	--

		<p>moda de la época y rescatar conclusiones importantes acerca del tema.</p> <p>Se solicitó a los demás alumnos que representarían a la clase alta o baja del Porfiriato, ya que todos participarían. Se les pidió para la clase siguiente venir preparados con su vestuario para presentar el Desfile o pasarela de modas.</p> <p>Actividades Cierre</p> <p>En esta sesión se pidió a los alumnos caracterizarse, se les dio un tiempo prudente para que se vistieran, y enseguida se indicó a los alumnos que uno a uno irían pasando para modelar sus vestimentas, así como dar sus ideas u opinión de la ropa que usaban, simulando que fuera de la época del Porfiriato. Así mismo se les pidió a los alumnos presentar el personaje que les había tocado representar, los alumnos representaron un desfile de modas de la época y con esto se daría por concluida la actividad de simulación histórica.</p>	
--	--	--	--

Actividad 5	Juego de simulación histórica: Dramatización; Representación de la época “Desfile o Pasarela de modas de la época del Porfiriato”.
Observaciones	<p>Para iniciar con la actividad se indicó a los alumnos que observaríamos un Video de la Moda en el Porfiriato, luego platicamos en grupo, donde los alumnos estuvieron prestando bastante atención a lo que observaron, se les cuestionó acerca de lo observado y los alumnos muy interesados comentaron lo que comprendieron del video.</p> <p>Esta actividad resultó interesante para los alumnos quienes rápidamente se apropiaron de la idea de la influencia Francesa en la Moda durante el Porfiriato. Rescataron por escrito conclusiones acerca de las formas de vestir en el Porfiriato y las modas francesas.</p> <p>También intercambiaron ideas acerca de las tiendas departamentales de la época, cuya influencia fue francesa y se establecieron en la ciudad de México. En general los alumnos estuvieron participando activamente, y dando ideas de cómo podrían disfrazarse o caracterizarse.</p> <p>Al día siguiente los alumnos eligieron un personaje que representarían, hicieron una investigación biográfica del personaje para poder representarlo y además de ello explicar la vestimenta que utilizaba. Representando a personajes como: Porfirio Díaz y sus esposas Delfina Ortega Díaz y Carmen Romero Rubio, Justo Sierra, Gabino Barreda, José Ives Limantour, Manuel González, Dolores Jiménez y Muro, Carmen Serdán, Hermila Galindo Acosta, Juana Belem Gutiérrez Mendoza, Vicente Riva Palacio. Los demás alumnos se involucraron representando a una persona de clase alta o clase baja de la sociedad porfiriana.</p> <p>En actividad grupal y en plenaria los alumnos y maestra dialogamos acerca de lo que podrían tener en casa para caracterizarse, cada alumno propuso y preguntó acerca de cómo podrían caracterizarse.</p> <p>Al proyectar la Presentación con diapositivas en Power Point, de la vestimenta y las modas, los alumnos fueron muy activos con sus participaciones, identificando las modas y eligiendo el vestuario con el que se disfrazarían al día siguiente.</p> <p>En la siguiente sesión los alumnos se disfrazaron y caracterizaron, cuando estuvieron listos iniciamos la actividad, cada alumno modeló su vestimenta y la explicó al grupo; si representaban a un personaje además hablaron de este, como si ellos fueran el personaje explicando acerca de su biografía y terminando con la forma de vestir. En la actividad los alumnos estuvieron atentos, interesados y divertidos con el juego de simulación que se implementó.</p>

Opiniones	<p>Los alumnos opinaron acerca del video, como la delgadez era símbolo de belleza y elegancia en la mujer, la ropa que utilizaban era traída de Europa, la forma de vestir consistía en vestidos, corsé, faldas.</p> <p>También distinguieron la diferencia en las formas de vestir, una alumna Zaira comentó que las mujeres ricas usaban ropa más moderna. También que preferían usar colores claros o pastel.</p> <p>Otra alumna comentó que observó que usaban sombrillas y pañuelos.</p> <p>Los alumnos comentaban acerca de que era muy común el uso de sombrero. Edgar comentó e hizo la comparación como algunas de estas tiendas todavía existen y es donde se compra ropa en la actualidad.</p> <p>Hubo alumnas que comentaron que esta forma de vestir era incomoda porque tenían que andar muy apretadas las mujeres con el corsé.</p>
Dudas	<p>Surgieron algunas dudas de cómo caracterizarse para representar la vestimenta, pues al principio se les hacía complicado, porque no iban a poder conseguir las ropas, pero con las mismas opiniones que ellos dieron al organizarse concluyeron que lo podrían elaborar o comenzaron a pensar en que ropa que tienen en su casa podrían utilizar para representar en la pasarela o desfile de modas del Porfiriato.</p>
Problemas que se presentaron al aplicar la actividad en el aula.	<p>Considero que fueron pocos los problemas que se presentaron ya que fue una actividad muy motivante para los alumnos, quienes pusieron toda su creatividad en lograr caracterizarse, participaron activamente a la hora de realizar la pasarela, explicando su vestimenta y dónde la habían adquirido o comprado.</p>
Se cumplieron o no los objetivos planteados en cada actividad. ¿Si/no?, ¿por qué?	<p>Si se cumplieron los objetivos planeados, ya que los propios alumnos pensaron en como caracterizarse, compartieron ideas, a través de una actividad que involucraba el juego, imaginaron a un personaje, cómo era, a qué se dedicaba y cómo era su forma de vestir, generando empatía con el personaje, se pusieron en su papel.</p> <p>Con esta actividad los alumnos desarrollaron su creatividad e imaginación histórica a través de actividades lúdicas y divertidas.</p>
¿Cómo cambia la forma de aprender Historia en los alumnos con esta actividad?	<p>Cambia de manera positiva ya que los alumnos se sintieron como si fueran personajes de la época del Porfiriato y obtuvieron de manera creativa y divertida nuevos aprendizajes, siendo ellos mismo quienes hicieron la representación, construyendo su propio aprendizaje.</p>
¿Cómo cambia la forma del alumno de concebir y relacionarse con la Historia? (En caso de que no, ¿por qué?)	<p>De forma divertida, fomenta la convivencia, la cohesión grupal, respeto de unos a otros y genera confianza personal en los alumnos. Al sentirse capaces de poder representar una época y un periodo determinados, los alumnos descubrieron capacidades que desconocían de sí mismos. Se relacionaron con la historia de una forma más cercana, vivenciándola y platicándola como si ellos hubieran existido en esa época, teniendo una mayor comprensión y aceptación de los contenidos históricos.</p>



Figura 17.- Para iniciar la organización de la Pasarela o desfile de modas del Porfiriato, los alumnos en el aula de HDT, observan un Video, que posteriormente discuten y dan su opinión.



Figura 18.- Enseguida los alumnos observan la Presentación de Power Point de la Influencia francesa en las modas del Porfiriato, e intercambian ideas de cómo preparar su vestuario para la Pasarela o desfile de modas.



Figura 19.- Alumnos en Aula de Medios de HDT, dialogando e intercambiando ideas para preparar su vestuario y caracterizarse de un personaje y de las clases altas y bajas del Porfiriato.



Figura 20.- Alumna representando su personaje de “Dolores Jiménez y Muro”, y presentando la vestimenta de las Clases altas de la época.



Figuras 21, 22 y 23.- Los alumnos durante el Juego de Simulación Histórica representando a personajes como Porfirio Díaz, Justo Sierra y Dolores Jiménez, así mismo están caracterizados con vestimenta y modas de la época.



Figuras 24, 25 y 26.- Los alumnos durante el Juego de Simulación Histórica representando a personajes como Hermila Galindo, Delfina Ortega Díaz y José Ives Limantour, así mismo están caracterizados con vestimenta y modas de la época.



Figuras 27, 28 y 29.- Los alumnos durante el Juego de Simulación Histórica representando a personajes como Juana Belem Gutiérrez, Carmen Serdán; así mismo están caracterizados con vestimenta y modas de la época.



Figuras 30, 31 y 32.- Alumnos durante el Juego de Simulación Histórica representando a las clases sociales bajas de la época del Porfiriato.



Figuras 33 y 34.- Alumnos después de realizar el Juego de Simulación histórica “Desfile de modas del Porfiriato”.

Fecha: jueves 9, miércoles 15 y jueves 16 de febrero de 2017.

Actividad 6: “Memes Históricos” de la prensa, de los periódicos, de las revistas y de la caricatura política de la época Porfiriana.

Día/ Bloque/ Tema/ Subtema	Objetivos, Competencias y Habilidades	Actividades Principio, Desarrollo y Cierre	Recursos
<p>Días: 9, 15 y 16 de febrero de 2017</p> <p>Bloque: Del México independiente al inicio de la Revolución Mexicana (1821 - 1910).</p> <p>Tema: Cultura</p> <p>Subtema: Politización: Prensa y folletería.</p>	<p>Objetivos: Con esta actividad los alumnos puedan comprender la historia a través del uso de las redes sociales creando situaciones chuscas que los alumnos utilizan en su contexto actual.</p> <p>Competencias: Para expresarse en su lengua materna. Manejo de Información histórica. Analiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes.</p> <p>Habilidades Desarrollo del pensamiento crítico, analítico y reflexivo. Desarrollo de empatía e imaginación. Para el trabajo autónomo y para la toma de decisiones Para relacionarse con los demás.</p>	<p>Actividades Principio Solicitaré al grupo organizados en equipos investigar información relacionada con la Prensa, folletos y caricatura en el Porfiriato.</p> <p>Por equipos exponen los resultados de su investigación. Acerca de los periódicos que había en el Porfiriato, para qué sirvieron, quiénes los fundaron, y cuál fue la importancia y trascendencia de estas publicaciones. Así como la función de la caricatura política.</p> <p>Los alumnos obtienen conclusiones de lo que les haya parecido más relevante de la investigación acerca del tema.</p> <p>Actividades Desarrollo Se pidió a los alumnos que con base en la información que investigaron, realizaran un “Meme o caricatura relacionada del Porfiriato”.</p> <p>Por equipos se organizan para realizar cada quien su “Meme”, se conversa con los alumnos ideas acerca de cómo inventar un Meme, divertido pero que tenga que ver con el tema de la Prensa y la caricatura en el Porfiriato.</p>	<p>Cartulinas, Colores, plumones, lápiz, pluma.</p> <p>Aula de Medios HDT.</p>

		<p>Actividades Cierre</p> <p>Se solicita a cada alumno hacer una exposición del Meme que elaboró, explicando al resto del grupo: qué fue lo que elaboró y en qué consistió, cuál es el Meme que inventó.</p> <p>Con todos los memes elaborados, se pide a los alumnos pegarlos en la pared para hacer una exposición monumental de Memes.</p>	
--	--	--	--

Actividad 6	“Memes Históricos” de la prensa, de los periódicos, de los folletos y de las revistas de la época Porfiriana.
Observaciones	<p>En un principio observé a los alumnos un poco confundidos con la actividad, ya que no se comprendía muy bien lo que iban a realizar. Se indicó que investigarían información de la Prensa, los periódicos, revistas, folletos de la época del Porfiriato, así como de la caricatura política de ese mismo periodo. Se les organizó en equipo para realizar la actividad. Luego se eligió un equipo al azar, para presentar su investigación y hacer la exposición a los demás miembros del grupo.</p> <p>Los alumnos se notaban un poco aburridos con la actividad, pude notar a varios alumnos desvelados, y se mostraban cansados.</p> <p>Aunque la mayoría del grupo se involucró en la actividad, creo que si quedaron algunas dudas respecto de este tema.</p> <p>Al día siguiente, se integraron nuevamente por equipos y cada alumno investigó una caricatura del periodo del Porfiriato, con esta caricatura se propuso a los alumnos inventar un Meme; pude notar que esta actividad si atrapo totalmente la atención de los alumnos quienes estuvieron muy interesados, ocupados y concentrados realizando primero sus dibujos, y enseguida dialogando alumno-maestra, para inventar los memes, los alumnos se acercaron con mayor confianza hacia mí, para preguntar sus dudas y dar sus ideas de que podrían inventar.</p> <p>Los alumnos convivieron y dialogaron libremente entre ellos, compartiendo ideas de sus Memes, estuvieron muy interesados y concentrados en la elaboración de cada una de sus caricaturas y memes.</p> <p>Finalmente al concluir sus trabajos cada alumno realizó una presentación y una breve explicación de la caricatura que elaboró y del Meme que</p>

	inventó para relacionarlo con el tema de la prensa, folletería y caricatura política en el Porfiriato.
Opiniones	Hubo varias opiniones al respecto por ejemplo de que Porfirio Díaz se creía un Rey. Otro alumno comentó que se había robado todo el dinero del pueblo y se lo había llevado a Francia, lo comparó con el presidente actual. También hubo dos alumnos que comentaron acerca de cómo le había hecho para durar tantos años gobernando.
Dudas	Los alumnos tuvieron varias dudas respecto a la función de los periódicos en la época del Porfiriato.
Problemas que se presentaron al aplicar la actividad en el aula.	El principal problema fue el tiempo, ya que inicialmente estaba planeado para una sesión, y ocupamos tres sesiones de clase para realizar la actividad.
Se cumplieron o no los objetivos planteados en cada actividad. ¿Si/no?, ¿por qué?	Casi todos los objetivos planeados se cumplieron en cuanto a que los alumnos comprendieron en parte la temática. Se logró que los alumnos relacionaran la época creando situaciones chuscas que los alumnos utilizan en su contexto actual. Los alumnos fueron muy creativos y relacionaron la historia con algo divertido, además de obtener nuevos aprendizajes de forma divertida y dejando a los alumnos expresarse con un lenguaje que ellos utilizan y de su vida cotidiana.
¿Cómo cambia la forma de aprender Historia en los alumnos con esta actividad?	Cambia por que los alumnos pueden relacionar una época o periodo determinado con la actualidad, incluso hacer comparaciones con la época del Porfiriato y con la actualidad, relacionan el pasado con el presente, por ejemplo cuando ubican que la caricatura del Porfiriato era una forma de criticar y hacer burla de alguna situación política o del presidente, y que eran los Memes de esa época; pero que hoy en la actualidad no se llaman caricaturas, sino “Memes”.
¿Cómo cambia la forma del alumno de concebir y relacionarse con la Historia? (En caso de que no, ¿por qué?)	De una manera divertida, los alumnos se relacionan de forma más segura, fluida y cercana con la historia; ya que a través de una actividad que ellos ubican en su contexto, que además utilizan en las redes sociales y que los hace divertirse, crearon nuevas situaciones para aprender de los contenidos históricos. En este caso de una caricatura histórica, ellos fueron capaces de inventar un Meme con contenido histórico y relacionarlo con un tema de la historia. Y no solo como broma, burla o juego que es para lo que se utiliza un meme en la actualidad.



Figura 35.- El equipo de alumnos compartiendo con el grupo su investigación acerca de los Periódicos, la prensa y la caricatura política en el Porfiriato.



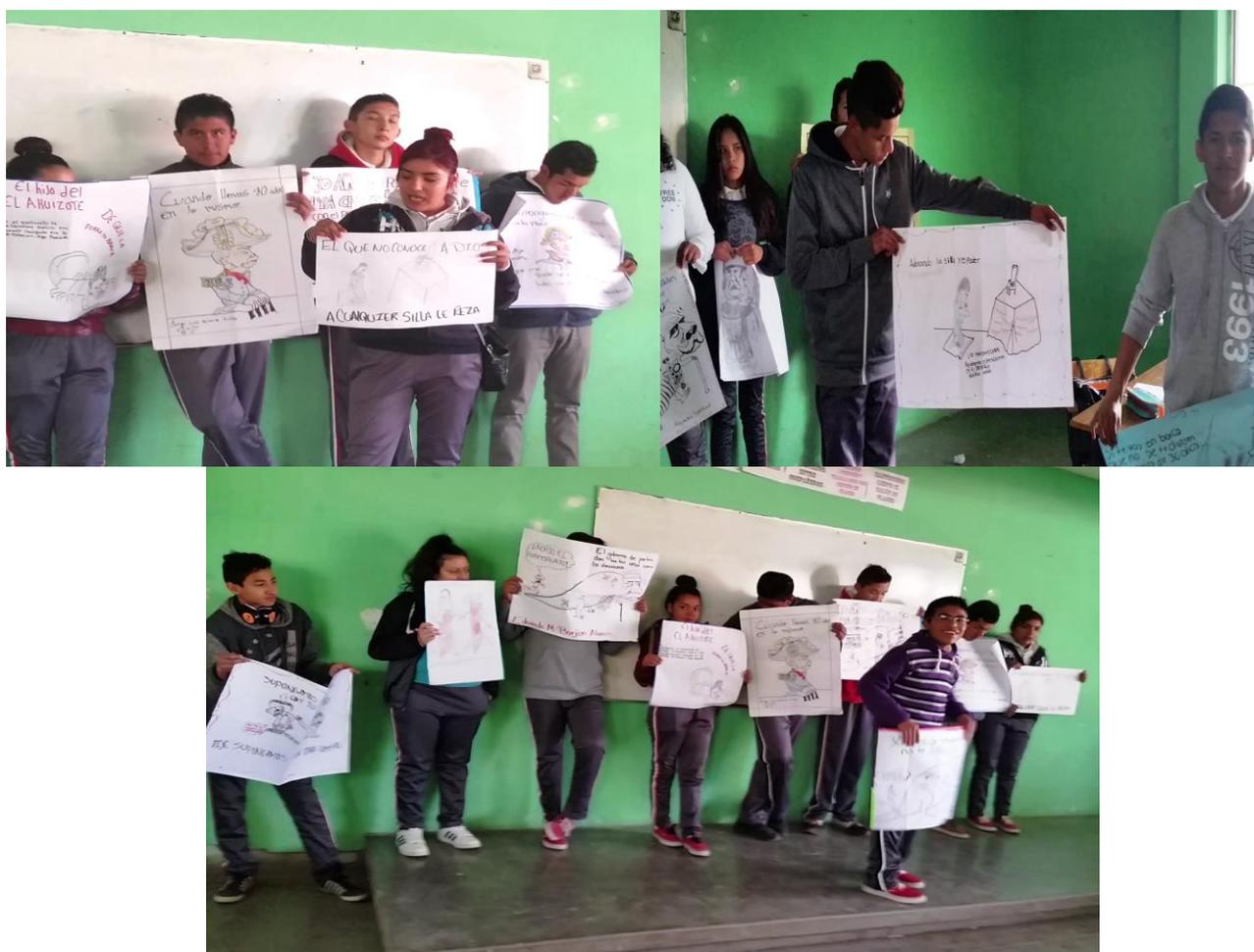
Figura 36.- Aquí se observa a los alumnos prestando atención a la exposición de sus compañeros.



Figura 37.- Aquí se observa a los alumnos compartiendo su investigación sobre la política, prensa y caricatura en el Porfiriato.



Figuras 38 y 39.- Es estas fotografías podemos observar a los alumnos muy concentrados en la elaboración de sus “Memes históricos de la caricatura política en el Porfiriato”.



Figuras 40, 41 y 42.- Aquí se puede apreciar que cada uno de los alumnos expuso y explicó al grupo el “Meme históricos” que elaboraron.



Figuras 43 y 44.- Estas son las producciones de los alumnos, a partir de una Caricatura política del Porfiriato, elaboraron desde su contexto "Memes Históricos".

**CAPÍTULO 4:
REFLEXIONES FINALES**

CAPÍTULO 4:

Reflexiones finales

Como docente de historia se descubre y se valora la trascendencia que tienen los juegos de simulación histórica ya que constituyen nuevas estrategias metodológicas para la enseñanza de la Historia y que fueron llevados a la práctica, desde un enfoque altamente constructivista e interactivo ya que es el que da sustento al Caso Práctico, en aras de mejorar la forma de enseñanza y aprendizajes en los alumnos.

Se puede afirmar que la estrategia de intervención educativa realizada con los alumnos, si fue adecuada y capaz de solucionar la problemática detectada, logrando motivarlos e interesarlos para que cambiaran de actitud ante la Historia, y que a través de la misma es posible pasar de una historia aburrida a una más entretenida; ahora me doy cuenta de la importancia de transitar de un enfoque tradicionalista, hacia un nuevo paradigma de enseñanza sustentado en los principios de una educación constructivista en donde se posibilite a los alumnos construir sus propias competencias.

Aunque esto no se logra de la noche a la mañana, con la intervención educativa se valora la importancia de que los alumnos hayan pasado a ser entes activos dejando el papel pasivo de simples receptores y se vuelvan los ejes rectores de su propio aprendizaje; la anterior premisa constructivista, debo considerarla y seguirla fortaleciendo en los alumnos para mejorar su aprendizaje y mejorar mi papel como docente.

De acuerdo con la intervención educativa realizada se puede afirmar que los juegos de simulación histórica, son en gran medida atractivos para los alumnos de tercer grado sección D de la escuela Secundaria General No. 6 “México” de Durango, Durango. Y que gracias a ellos se logró motivarlos e interesarlos, rompiendo con la apatía que demostraban en las clases de historia, los alumnos se implicaron de manera comprometida y responsable en cada una de las estrategias de intervención propuestas.

Los juegos de simulación histórica, las visitas a lugares emblemáticos y las actividades lúdicas sirven como metodología de enseñanza y permitieron en los alumnos despertar su imaginación y creatividad para construir nuevos aprendizajes, a partir de que la docente detonará con la secuencia didáctica las condiciones para ello. Con las actividades se dio la posibilidad de que cada alumno expresara lo que siente, lo que piensa, lo que no comprende, las dudas que tienen; con esta propuesta metodológica los alumnos se lograron involucrar activamente de manera creativa y participativa siendo capaces de tomar decisiones y logrando construir sus propios aprendizajes, únicamente el docente se involucra como guía y apoyo, dejando que las actividades cumplieran su cometido en los alumnos, se logró que los alumnos se motivaran y fueran sujetos activos en la construcción de sus aprendizajes.

Con la implementación de las estrategias diseñadas y aplicadas en el aula se comprobó que fueron pertinentes, eficaces y exitosas para interesar y motivar a los alumnos; ya que con los juegos de simulación histórica ha aumentado el interés y la motivación en los alumnos por conocer la Historia de nuestro país, se sintieron más atraídos hacia los hechos y procesos históricos estudiados de la Cultura en el Porfiriato, gestionando en los alumnos su pensamiento crítico, analítico y reflexivo; además de que aumentaron su creatividad, su autonomía, su capacidad para plantear y resolver problemas, mejorando la confianza en ellos mismos y la relación de los alumnos con sus pares y el docente. Siendo las anteriores competencias y habilidades que se deben alcanzar con la educación básica en los alumnos de secundaria.

Gracias a la observación participante y a las bitácoras de clase se puede concluir que las actividades basadas en juegos de simulación histórica aumentaron la motivación de los estudiantes hacia la Historia de México, los alumnos se muestran muy participativos y motivados en el momento de su preparación, planeación y elaboración; a la hora de la puesta en escena durante la clase se observó que los alumnos se muestran participativos y reflexivos y esto se refleja en las evidencias audiovisuales que se recopilaron.

Ahora valoro positivamente que para mejorar mi papel como docente es fundamental y necesario que siga ofreciendo a los alumnos posibilidades de construir aprendizajes significativos, mediante el aprendizaje activo pues es más significativo que el pasivo y son los juegos de simulación histórica una excelente propuesta metodológica y oportunidad para el fortalecimiento y consolidación de aprendizajes significativos en los alumnos.

Porque el aprendizaje que sustancialmente enriquece a las personas es el nuevo aprendizaje que puede relacionarse con los conocimientos previos con que cuenta el individuo. Cuando esto se da, el alumno le encuentra sentido a lo que aprende, lo comprende y puede construir nuevos aprendizajes. Es a través de actividades lúdicas y de juegos de simulación histórica que se pueden realizar con los alumnos y que además les brindan cierta satisfacción y motivación, que les ayudan a aprender mediante la experiencia, permitiendo que pueda utilizar esos conocimientos en su vida cotidiana. Esta propuesta de intervención educativa ayudó a los alumnos tercer grado sección D de la escuela Secundaria General No. 6 “México” de Durango, Durango, a construir competencias necesarias para desarrollarse en la vida, ya que los alumnos fueron capaces de actuar con cierta autonomía, convivir con sus pares y tomar decisiones de manera correcta. La metodología pedagógica que se propuso abona al desarrollo del perfil por competencias que los alumnos deben tener al concluir su educación básica.

Puedo concluir que la enseñanza de la Historia puede mejorar en las aulas, no tanto se hace necesario mejorar los contenidos que se enseñan, lo que se enseña está bien, sino más bien, lo que puede y debe mejorarse es la forma en que estos contenidos son transmitidos a los alumnos de secundaria, gracias a la intervención educativa he descubierto que los alumnos le dieron más importancia a esta metodología de enseñanza que les permitió interactuar, compartir, divertirse, desarrollar su imaginación, crear mejores vínculos con sus pares y con el docente; que con otras metodologías utilizadas anteriormente, basadas en esquemas de estudio donde los alumnos solamente escuchan información, la leen o la escriben.

Recomendaciones:

De suma relevancia y trascendencia que los docentes que se dedican a la enseñanza de la Historia consideren la importancia de incluir en su planificación acciones donde se haga uso de los juegos de simulación histórica, actividades lúdicas y visitas a lugares históricos, como una herramienta didáctico-pedagógica para favorecer mejores procesos de enseñanza-aprendizaje, en entornos más participativos, dinámicos y creativos.

Es importante seguir estudiando la genuina utilidad de los juegos de simulación histórica, las actividades lúdicas y las visitas a lugares emblemáticos; como herramientas pedagógicas o como estrategias metodológicas innovadoras, para utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia y por qué no de otras asignaturas, además de que se apliquen siempre que, a consideración de los docentes, se valore su efectividad para motivar a los alumnos, combatir el desinterés y aburrimiento y promover en ellos aprendizajes más significativos.

La duración o amplitud de las sesiones de la intervención educativa se puede adaptar a las condiciones, necesidades y características de los alumnos con los que se lleve a la práctica.

Se recomienda a todos los docentes de historia que continúen diseñando y utilizando actividades que fomenten en los alumnos el aprendizaje colaborativo, autónomo, activo y dinámico, ya que favorecen la formación integral de los alumnos, y realmente los motiva mucho más, que las clases en las que el maestro es el principal protagonista y expositor de la clase; de manera personal como docente las seguiré considerando para mi práctica profesional.

Por último se sugiere que para despertar el interés en los alumnos por la Historia, se vincule con la realidad en que viven los estudiantes y se tomen en cuenta la importancia de los juegos de simulación histórica en las clases de historia.

Bibliografía y fuentes de referencia

Fuentes Secundarias

Bodrova, E. y J. Leong, D. (2004). En Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky, México, SEP (Biblioteca para la actualización del maestro), pp. 179.

Chaves S., A. L. (2001). Implicaciones educativas de la Teoría Sociocultural de Vigotsky. *Educación*. Septiembre, Vol. 25, No. 002, Costa Rica: Universidad de Costa Rica. pp. 59 – 65

Coll, C. (1997). Qué es el constructivismo, Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata. pp. 61

Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., & Zabala, A. (2007). El Constructivismo en el aula. Barcelona: Graó. 17ª Ed. pp. 183. Recuperado el 08 de diciembre de 2016 de: <http://es.slideshare.net/arturo0029/coll-constructivismoenelaula>

Díaz Barriga A., F. (2002). Aportaciones de las perspectivas constructivista y reflexiva en la formación docente en el bachillerato. *Perfiles Educativos*. XXIV, 6-25. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13209802>

Fernández, L. (2006) Ficha 7. ¿Cómo analizar datos cualitativos? Universitat de Barcelona.

Gaite., M. J. M. (1996). Los juegos de simulación como recurso didáctico para la enseñanza de la geografía. *Didáctica Geográfica*, 1. Consultado el 22 de febrero de 2017 en:

<http://www.didactica geografica.com/didactica geografica/article/view/127/131>

García-Carbonell, A. y Watts, F. (2007). Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos. *Ibérica*, (13) pp 65-84. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=287024022004>

Giner Llenas, M. (2008). El juego infantil y su metodología. Recuperado el 08 de diciembre de:

https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia

López, E. (2015). Planificando clases diferenciadas.

- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J.M., Blanc, P.,... & Turégano, P., (2000). El juego en el medio escolar. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete. Universidad de Castilla-La Mancha: Escuela Universitaria de Magisterio de Albacete.*, 15, 235-260.
- Ortiz, P. R. (s.f.). *Didáctica de la historia Tesis. Tesis de grado.* pp. 11-13. Recuperado el 28 de febrero de 2017, desde:
http://www.academia.edu/3876632/Didactica_de_la_historia_Tesis
- Perrenoud, P. (2007). Capítulo 2: “Saber reflexionar sobre la propia práctica: ¿es éste el objetivo fundamental de la formación de los enseñantes?” (pp. 45-66). En: *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar. Profesionalización y razón pedagógica.* México: Colofón/Graó.
- Pimienta, J. (2008). *Constructivismo: Estrategias para aprender a aprender.* 3ª. Ed. México. Pearson Educación.
- Pleguezuelos C., E. (2012). *Problemas para aprender ciencias sociales.* (Tesis de Master inédita). Universidad de Almería España. (pp. 7-12)
- R. Becco, G., (2011). *Vygotsky y teorías sobre el aprendizaje. Conceptos centrales perspectiva vygotskyana.* Instituto San Martín de Tours, Buenos Aires. Recuperado el 9 de diciembre de 2016 de:
http://www.libreopinion.com/members/ironcero/docs/VYGOSTSKY_06_BECCO_Vygotsky_y_teorias_sobre_el_aprendizaje.pdf
- Saint O., M. (2000). Yo explico, pero ELLOS... ¿aprenden? en la Biblioteca para la Actualización del Maestro. MÉXICO: SEP, (p.16).
- SEP, 2011 *Programas de estudio. Guía para el Maestro. Educación Básica. Secundaria. Historia.* p. 43.
- Taracena Arriola, L. P., &. (2015). *De la historia aburrida a la entretenida.* *Revista Electrónica Perspectivas.* Universidad Nacional. 10, pp. 10-41. Consultado el 28 de febrero de 2017 en: <http://revistas.una.ac.cr/index.php/perspectivas/article/view/6749>

- Valverde B., J. (2010). Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa. *Tejuelo*, 3(9), pp 83-99. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Jesus_Valverde-Berrocoso/publication/277268062_Aprendizaje_de_la_Historia_y_Simulacion_Educativa/links/0c96052319204ec3d9000000.pdf#page=83
- Ventura, A.C. et al. (2014) ESTILOS DE APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA EN INGENIERÍA: UNA PROPUESTA DE EDUCACIÓN ADAPTATIVA PARA PRIMER AÑO. *Revista Educación en Ingeniería*, [S.l.], (9), 18, 178-189, ISSN 1900-8260. Disponible en: <http://www.educacioneningenieria.org/index.php/edi/article/view/461/220>. Fecha de acceso: 02 diciembre de 2016.
- Vygotsky, L. S. (1933, 1966): El papel del juego en el desarrollo. En Vygotsky, L.S.: El desarrollo de los procesos superiores. Barcelona. Crítica. (1982) Consultado el 08 de diciembre de 2016 en: <http://www.bibliopsi.org/docs/materias/obligatorias/CFP/educacional/erausquin/Vygotsky%20-%20El%20papel%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20del%20nino.pdf>
- W. Kritt, D. (2013). La perspectiva de Vygotsky sobre el aprendizaje, la cultura y la enseñanza que marca la diferencia. Recuperado el 08 de diciembre de 2016 de: <http://earlychildhoodmagazine.org/wp-content/uploads/2013/07/4.-La-perspectiva-de-Vygotsk.pdf>

Fuentes Primarias

- Gaitán, J. O. (1993). La ciudad de México durante el Porfiriato: «el París de América». En Perez-Siller, J., & Cramaussel, C. (Eds.), *México Francia: Memoria de una sensibilidad común; siglos XIX-XX. Tomo II*. Centro de estudios mexicanos y centroamericanos. doi:10.4000/books.cemca.843
- Ojeda, L. G. (1993). Los comercios de barcelonnettes y la cultura del consumo entre las élites urbanas: Puebla, 1862-1928. En Perez-Siller, J., & Cramaussel, C. (Eds.), *México Francia: Memoria de una sensibilidad común; siglos XIX-XX. Tomo II*. Centro de estudios mexicanos y centroamericanos. doi:10.4000/books.cemca.841

Otros recursos:

Currículo Nacional Base Guatemala, (2014). Lista de cotejo para evaluación del trabajo en equipo (Herramienta pedagógica). Recuperada de:

[http://cnbguatemala.org/index.php?title=Lista_de_cotejo_para_evaluaci%C3%B3n_del_trabajo_en_equipo_\(Herramienta_pedag%C3%B3gica\)](http://cnbguatemala.org/index.php?title=Lista_de_cotejo_para_evaluaci%C3%B3n_del_trabajo_en_equipo_(Herramienta_pedag%C3%B3gica))

Videos:

Canal Once, del Instituto Politécnico Nacional. [Canal Once]. (30 may. de 2013). *La Ciudad de México en el Tiempo: Colonia Juárez* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=14RWOgaQh-A>

Canal Once, del Instituto Politécnico Nacional. [Canal Once]. (3 jul. de 2015). *La Ciudad de México en el Tiempo: Porfirio Díaz* [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=UZVn_263UIw

Canal Imperial de México. [MexicoImperial]. (30 abr. 2010). *1/2 Entrevista Virtual, Maximiliano I de México* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=hOiahIqhiuY>

Delgado, M. [Martín Delgado]. (3 ene. 2010). *José María Velasco: El gran paisajista mexicano* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=sNrZr42KHPU>

Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Básica y de la Dirección General de Televisión Educativa con la colaboración del ILCE. [telesecundarias1]. (23 de nov. de 2010). *Historia II. Sociedad vida cotidiana y cultura en el Porfiriato* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zd79r4-0W8Y>

Notimex Agencia de Noticias del Estado Mexicano NTX. [NotimexTV]. (9 ago. 2015). *Gerardo Murillo Cornado: Dr. Atl* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=tFSZ9Cmd6wM>

Rodríguez-Ortega, C. P. [Paulette Rodríguez]. (18 sept. 2015). *"Moda en el Porfiriato"* [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1gNvXPXhN7g>